



MITOLOGÍA, CULTURA POPULAR Y JUEGOS DE ROL

Mythology, Popular Culture and Role-playing Games

Iván PÉREZ MIRANDA

ivan.perez@uva.es

Universidad de Valladolid. España

Severiano ACOSTA DEL RÍO

seve@salamarkham.es

Investigador independiente. España

Fecha de recepción: 1-V-2016

Fecha de aceptación: 2-VI-2016

RESUMEN: Desde sus orígenes, los juegos de rol han estado vinculados con la literatura fantástica, que a su vez reelabora el material mítico. Juegos de rol y literatura fantástica establecerán un diálogo ejerciéndose una influencia recíproca y entrando en contacto con otros medios como el cine, los cómics o los videojuegos. En este diálogo, la mitología estará bien presente. Este artículo pretende indagar en las diversas relaciones que se establecen entre la mitología, la cultura popular y los juegos de rol, desde sus influencias y fuentes de inspiración, hasta las propias estructuras de las historias narradas en los juegos de rol, donde los jugadores toman el papel de héroes que interpretan en sus viajes iniciáticos, un viaje con un gran potencial educativo en el que tanto los jugadores como los personajes madurarán a través de sus propias historias interminables.

Palabras clave: mitología; cultura popular; juegos de rol; transmedia.

ABSTRACT: Since their origins, role-playing games have been linked with the fantasy literature genre, which in turn rewrites the mythic stories. Role-playing games and fantasy literature will establish a dialogue exercising a reciprocal influence and making contact with another type of media like cinema, comic-books or videogames. In this dialogue, mythology will be present indeed. This paper's intention is to delve in the relationships between mythology, popular culture and the roleplaying games, since their influences and inspirations, to the

very structure of the narrative in roleplaying games, where players take the role of heroes going through their initiatory journey, a journey with a great potential to educate, in which both players and their characters will evolve through their own endless stories.

Keywords: Mythology; Popular Culture; Role-playing games; Transmedia.

SUMARIO: 1. Introducción. 2. ¿Qué son los juegos de rol? 3. Juegos de rol y transmedia. 4. Mitologías en los juegos de rol. 5. Seres monstruosos. 6. Juegos de rol basados en mitología. 7. A modo de conclusion. 8. Referencias bibliográficas.

1. INTRODUCCIÓN

Comencemos por el principio, por los albores de la humanidad, retrocedamos en el tiempo a una época donde no existían el cine, los cómics, las videoconsolas o la televisión; la época en la que se forjaron historias que pasarían de generación en generación, relatos fantásticos, pero a la vez reales. Porque, para los antiguos, que escuchaban a la luz del fuego y de boca del rapsoda o del aedo los mitos, estos eran tan reales como para nosotros lo son las noticias que recibimos a través de los informativos emitidos por la televisión¹, ese Oráculo contemporáneo que nos dice qué está sucediendo en todo el mundo, el tiempo que va a hacer mañana, qué debemos consumir e incluso lo que está bien o está mal. Los mitos cumplían en cierto modo una función similar, permitiendo una mayor comprensión del mundo, pero también una manipulación ideológica de la realidad, mostrando cómo debía comportarse cada uno en función de su posición social, su estatus o su género. En la antigüedad los héroes eran hombres y mujeres idealizados, personajes ejemplares, y muy reales para quienes escuchaban sus historias.

Los primeros mitos surgieron con el hombre, mucho antes de la aparición de la escritura. Eran transmitidos de forma oral y plástica, a través de pinturas, esculturas o grabados. En ellos se hablaba de otro tiempo, un tiempo en el que sus dioses descendían a la tierra y se relacionaban con los humanos, mortales condenados a morir.

Con la aparición de la escritura, los mitos sufrirían una transformación, adaptándose a los nuevos medios y a las nuevas sociedades. Los mitos cambiarían, pero pervivirían. Los héroes, mortales semidioses, desplazarían con el tiempo en importancia a los propios los dioses de quienes frecuentemente descienden en las diferentes culturas: Heracles, el más grande héroe griego, era hijo de Zeus y de la princesa tebana Alcmena; el babilonio Gilgamesh descendía de la diosa Ninsun, y del rey Lugalbanda; y el héroe

¹ Por supuesto, existen diferentes formas de creer, muchos tipos de verdades, pero en todo caso sí es evidente que los antiguos consideraban los mitos como verdaderos, y que estos mitos fueron herramientas fundamentales de socialización y creación de mentalidades. *Vid.* Veyne, 1987.

celta Cúchulainn era hijo del dios Lugh y de Dectera, la hermana del rey del Ulster. Rama, protagonista del *Rāmāyana* hindú, hijo del rey Dasaratha y de Kausalya, era en realidad el séptimo avatar del dios Vishnú. Todos ellos tendrán una vida trágica marcada por el destino con sorprendentes aventuras llenas de violencia.

Con la irrupción del cristianismo y posteriormente el islam, los mitos tendrán que adoptar nuevos ropajes. Las festividades antiguas serán enmascaradas por fiestas cristianas, pero los solsticios, los equinoccios y las fiestas agrarias seguirán celebrándose. Así, la festividad celta de Samhain era asimilada por los romanos a la fiesta de la cosecha en honor a la diosa Pomona, que los cristianos suplantarían por el Día de Todos los Santos y que recuperará algunas tradiciones antiguas llevadas por los inmigrantes irlandeses a EE. UU., tradiciones que difundirán por todo el globo el cine y los medios de comunicación, haciendo que Halloween (*All Hallows' Eve*) sea celebrado por todo el planeta.

Como decimos, con la difusión del cristianismo, los dioses y héroes se transformarán en santos y en ángeles. Por otra parte, los bestiarios medievales recogerán de la paradoxografía antigua sus criaturas fabulosas como basiliscos, anfisbenas, catoblepones, eales, grifos, etc., alimentando la imaginación de sus lectores y de los artistas que plasmarán monstruosas y sobrecogedoras criaturas en iglesias y monasterios.

De gran popularidad gozarían narraciones medievales como la de Beowulf, protagonista del poema anglosajón más antiguo conocido, y la del germano Sigurd, que tanta influencia tendrán en la obra de Tolkien. En estos relatos los héroes ya no poseen sangre divina, sino que son humanos excepcionales, y aunque sus historias hablan del pasado, este ya no es la difusa Edad de los Héroes, sino una época histórica más real y más cercana. Ambos se enfrentarán a criaturas oscuras como Grendel o Alberich y, como no podía ser de otro modo, a terribles dragones. También matadragones será el cristiano San Jorge de Capadocia. Mientras el santo se erigía como protector de los cruzados, en Bagdad la bella Scheherazade contaba al sultán Shahriar historias fabulosas como las de Simbad, Aladino o Alí Babá, historias tan atractivas y emocionantes que el sultán perdonará, noche tras noche (mil y una), la vida a la hermosa cuentacuentos.

En occidente los héroes se cristianizan. Los 12 paladines de Carlomagno, a cuya cabeza está el valeroso Roland, se convierten en héroes legendarios, rivalizando su popularidad con la de los caballeros de la mesa redonda del rey Arturo. Con el tiempo, los ancestrales dioses de los bosques como Pan, Sileno o Cernunnos se convertirán en seres de fábula, como las ninfas, las dríades, o las sílfides. Los bosques serán lugares mágicos y misteriosos, el reino de seres como los shakesperianos Oberón y Titania. Las señoras del hado o destino (el *fatum*), antiguamente temidas y respetadas como las Moiras, las Parcas o las Nornas, se convertirán en hadas y la vara con la que medían el hilo de la vida

se transformará en la conocida varita que utilizarán para hacer su magia, primero en los cuentos populares y después en las reinterpretaciones cinematográficas. Otros personajes, como las malvadas madrastras de los mitos antiguos, los elfos o los enanos, tendrán un papel destacado en los cuentos infantiles.

Antes de que Luke Skywalker empuñase la espada de Anakin², Sigurd empuñaría la de su padre, del mismo modo que hiciese anteriormente Teseo. Antes de Dumbledore³ estuvo Gandalf⁴ y antes Merlín; el imaginario fantástico está lleno de sabios ancianos de barba blanca que guían al joven héroe en su viaje iniciático. Muchos matadragones precedieron a Bardo, y muchos dragones a Smaug⁵. Del mismo modo, antes de que el perro de tres cabezas Fluffy custodiase la Piedra Filosofal⁶, Cerbero guardaría la entrada al Inframundo y siglos antes de que los Stark de Invernalía⁷ afirmasen que «se acerca el invierno», los mitos nórdicos predijeron la llegada del *Fimbulvetr*, el invierno de los inviernos, tres inviernos sin verano entre sí que antecederían al Crepúsculo de los Dioses, *Götterdämmerung* o *Ragnarök* ('destino de los dioses'). El material con el que se forjan los sueños es resistente. Los mitos cambian, se distorsionan, adoptando nuevos ropajes más adecuados a nuestros tiempos, pero no desaparecen. Y los juegos de rol constituyen sin lugar a dudas uno de los más novedosos ropajes que adoptan los mitos, adaptándose a la cultura popular actual, de la que es objeto el presente monográfico, como trataremos de mostrar a continuación.

² Luke Skywalker, héroe de la saga cinematográfica *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*), *space-opera* iniciada por Georges Lucas en 1977, recibe la espada de su padre, Anakin Skywalker, del anciano Obi Wan Kenobi, que se convertirá en el mentor del héroe en su viaje iniciático.

³ Albus Dumbledore, personaje de la saga *Harry Potter*, de J. K. Rowling, iniciada en 1997, actuará como mentor del joven héroe huérfano (de manera similar a como actuará Obi Wan con Luke Skywalker).

⁴ Gandalf, uno de los personajes principales de *El señor de los anillos* (*The Lord of the Rings*) de J. R. R. Tolkien, mago de barba blanca que empuja al héroe a iniciar su aventura (Bilbo Bolsón en *El Hobbit*, 1937, y al sobrino de este, Frodo Bolsón, en *El señor de los anillos*, 1954), inspirado en personajes como el propio mago Merlín, así como en el Väinämöinen del *Kalevala*.

⁵ Bardo, personaje de *El Hobbit* (*The Hobbit, or There and Back Again*) de J. R. R. Tolkien, es el héroe que conseguiría derrotar al dragón Smaug hiriéndole en su único punto débil, obteniendo así su tesoro y convirtiéndose en rey, recordando en cierto modo al enfrentamiento de Sigurd con el dragón Fafner, en la saga islandesa *Völsunga*, o al de Wiglaf con el dragón, en el poema épico anglosajón *Beowulf*.

⁶ En *Harry Potter y la piedra filosofal* (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*) de J. K. Rowling (1997).

⁷ Casa nobiliaria de la saga *Canción de hielo y fuego* (*A Song of Ice and Fire*) de George R. R. Martin, iniciada en 1996, a la que pertenecen varios de los protagonistas, cuyo lema «se acerca el invierno» supone un aviso de que hay que estar en constante guardia. También su animal heráldico, el lobo huargo, recuerda al monstruoso lobo Fenrir que, en la mitología nórdica, se liberará con la llegada del Ragnarök.

2. ¿QUÉ SON LOS JUEGOS DE ROL?

Si vamos a hablar de la relación entre mitología y juegos de rol (*role-playing games* en su traducción original), es necesario comprender exactamente a qué nos referimos con este término. Su propia denominación ya dice mucho de su significado: la palabra 'juego' nos indica que estamos ante una actividad lúdica, con un claro componente de desafío y que requerirá conocer ciertas habilidades; por otro lado, una de las acepciones de la palabra 'rol' (tomada del Diccionario Manual de la Lengua Española Vox, 2007) es la de «parte de una obra de teatro o de una película que es representada por un actor». Al unir estos dos términos conseguimos una definición bastante acertada, en un juego de rol se 'juega a interpretar un papel', siendo ambos conceptos (el de interpretación y el de juego) igual de importantes⁸.

Si bien esto puede parecer confuso en un principio, no lo es cuando se comprende cómo nacieron. Ernest Gary Gygax era un aficionado a los *wargames*, juegos de miniaturas en los que se representaban todo tipo de batallas a una escala de 28 milímetros. No contento con ser un jugador más, Gygax llegó incluso a crear su propio juego, *Chainmail* (en 1971), que resultó ser todo un éxito. Figura ya popular entre los aficionados, un día este hombre de Chicago se hizo una pregunta que lo cambiaría todo: ¿por qué no dar una historia individual a cada una de estas miniaturas, darles una personalidad distintiva y hacer que sean más que simples soldados? Tres años más tarde, en 1974, creó el primer juego de rol de la historia: *Dungeons and Dragons* (traducido como *Dragones y Mazmorras* al español).

A diferencia de los juegos de batallas tradicionales, aquí cada jugador solo llevaba una única miniatura, un personaje individual con habilidades y características que lo distinguían del resto. Además, se hacía necesaria la figura de un *Dungeon Master* (conocido en España con la entrañable traducción de 'Amo del Calabozo'), un jugador encargado de presentar y controlar los desafíos a los que el grupo de héroes se enfrentaría. *Dungeons and Dragons* era un juego bastante rudimentario en cuanto a interpretación se refiere: el juego generalmente consistía en conseguir el tesoro de un *dungeon*, o mazmorra, que generalmente estaba custodiado por un poderoso dragón. No existía una voluntad de contar una historia más allá de la gesta épica de conseguir ese premio y los personajes eran poco más que arquetipos del imaginario medieval fantástico. En definitiva, era un juego donde primaba más la parte lúdica, completar el desafío del amo del calabozo. Pero el mero hecho de que cada jugador controlara solo un personaje, y que fuera diferente a los demás, fue un salto importante.

⁸ Si seguimos el Diccionario de la RAE (23.^a edición, 2014), «juego de rol» sería un «juego en que los participantes interpretan el papel de un personaje de ficción, en una historia de carácter misterioso o fantástico», si bien esta última parte, que la historia sea «de carácter misterioso o fantástico», no es necesaria. En un juego de rol se puede interpretar el papel de cualquier personaje, en historias de todo tipo.

Los años pasaron y la fórmula se fue refinando. Los juegos de rol alcanzaban su madurez y comenzaron a aparecer juegos ambientados en todo tipo de mitologías. Las oscuras mazmorras y los temidos dragones dieron paso a los sables de luz, las intrigas de espionaje e incluso la era moderna vista por un filtro gótico-punk. Las miniaturas desaparecieron y en su lugar nacieron personajes complejos; se fueron abandonando cada vez más los sistemas complicados de reglas y se comenzó a buscar la voluntad de contar una historia, además de conseguir completar un reto. Los Amos del Calabozo se convirtieron en Directores de Juego y, después, en Narradores (*Storytellers*)⁹.

El papel de este narrador es más que un simple antagonista que se enfrenta a los jugadores, mucho más que un árbitro que decide de forma justa si han ganado o no. Su misión es conducir la historia, planteando a sus jugadores las diversas situaciones y reaccionando a lo que ellos hagan. En esencia, y es una comparación usada a menudo, un juego de rol es una especie de ‘teatro improvisado’, una obra en la que el guion no está escrito y el devenir de los acontecimientos dependerá de las acciones de los jugadores y del éxito o fracaso que tengan en sus empresas.

Y es aquí donde los juegos de rol brillan en su relación con la mitología, pues sirven como un vehículo perfecto para volver a contar las historias que tanto conocemos, de vivir de una forma casi directa los mitos que conocemos y amamos. ¿Qué hubiera ocurrido si Frodo jamás hubiera aceptado llevar el anillo? ¿Y si Gilgamesh hubiera matado a Enkidu, o los troyanos lograran adivinar el engaño del caballo?

3. JUEGOS DE ROL Y TRANSMEDIA

Como hemos apuntado, la obra de J. R. R. Tolkien hunde sus raíces en las mitologías antiguas, recibiendo influencias de obras como el *Kalevala*, *Beowulf*, o las *Eddas*, etc.¹⁰, y estableciendo de este modo un diálogo con el pasado, pero también con el

⁹ Estos términos describen mejor su papel, además de evitar las posibles connotaciones machistas y sadomasoquistas que tendría el término *Dungeon Mistress*. Vid. Pérez Miranda y Carbó García, 2010, p. 174.

¹⁰ Disentimos en este aspecto de Sevillano Pareja (2008, p. 655), que establece un paralelismo directo (siguiendo un artículo de la web www.dragonmania.com, publicado en 2001 y ya caído, pero que puede consultarse en <<https://ar.groups.yahoo.com/neo/groups/ururrol/conversations/messages/6040>>. Recuperado el 20 de abril de 2016) entre la mitología griega y el panteón creado por Tolkien, asimilando Manwë-Zeus, Tulkas-Ares, Melkor-Hades, Cerbero-Ungoliat, Poseidón-Ulmo, pues, si bien es cierto que se pueden llegar a apreciar en la obra de Tolkien algunos paralelismos entre historias de la mitología clásica, que el autor conocía bien (vid. Rodríguez Martínez, 2011), la relación no es directa, desde luego no en el caso del panteón, no siendo por ejemplo en absoluto identificable Hades/Plutón con la figura maligna que representa Melkor, que tampoco puede considerarse como un dios de la muerte. En la obra de Tolkien los dioses se dividen en dos categorías, los Ainur y Valar, de manera similar a lo que ocurre en la mitología nórdica, en la que encontramos la división entre los Asir y los Vanir.

futuro, pues su legado es enorme. Si la Tierra Media no se comprende sin la mitología nórdica, la literatura fantástica actual no se entiende sin Tolkien, y tampoco los juegos de rol, debido a la enorme influencia de *El Señor de los Anillos* en *D&D* (*Dragones y Mazmorras*). Pero no se trata de una simple influencia de la literatura fantástica en los juegos de rol, sino que ambos establecen una relación dialéctica entre sí, y junto a otros medios como el cine, los cómics o los videojuegos, influyéndose recíprocamente.

Pongamos un ejemplo: la novela *El Señor de los Anillos* influye enormemente en la creación de juegos de Rol como *D&D* en 1974¹¹, o el propio juego de rol *El Señor de los Anillos*, diez años después¹². Una partida de *D&D* se convierte a continuación en una saga de novelas, es el caso de *Dragonlance*¹³, *Reinos olvidados*¹⁴, *Ravenloft*¹⁵, o *Sol oscuro* (*Dark Sun*)¹⁶, que a su vez sirven para crear la ambientación de varios videojuegos, cómics, películas, juego de tablero, juegos de cartas, etc.

Se pueden poner más ejemplos: *Conan*, *La Llamada de Cthulhu*, *La guerra de las galaxias*, etc. son obras que forman parte de la cultura popular y que han dado lugar a

¹¹ *Dungeons & Dragons* fue diseñado por Gary Gygax y Dave Arneson y publicado por la compañía de Gygax, TSR (Tactical Studies Rules) en 1974; la primera edición en español fue publicada por Dalmau Carles Pla en 1985.

¹² *El señor de los anillos, el juego de rol de la Tierra Media* (*MERP, Middle-earth Role Playing*) fue diseñado por S. Coleman Charlton y Pete Fenlon, y publicado por Iron Crown Enterprises en 1984; la primera edición en español fue editada en 1989 por Joc Internacional.

¹³ Saga creada por Margaret Weiss y Tracy Hickman. Su primera obra, *El retorno de los dragones* (*Dragons of Autumn Twilight*), publicada en 1984 por Random House, inició la célebre trilogía *Crónicas de la Dragonlance*. Fue precisamente el éxito de estas novelas, basadas en *Dungeons & Dragons*, lo que animó a otros autores a crear mundos fantásticos originales.

¹⁴ *Reinos Olvidados* una ambientación en la que desarrollar las partidas de rol de *Dungeons & Dragons*, creada por Ed Greenwood, que pasó de ser auxiliar de biblioteca en Toronto a convertirse en el autor de uno de los mundos fantásticos de más éxito. Greenwood comenzó publicando material en la revista *Dragon* (Sevillano Pareja, 2012, p. 507). que daría lugar a la publicación en 1987 de una caja con el escenario de campaña, de la que derivaría una larga serie de novelas inaugurada por *El Pozo de las Tinieblas* (*Darkwalker on Moonshae*) de Douglas Niles, primera parte de la trilogía *Moonshaes*, publicada por TSR. Un año después R. A. Salvatore publicaría *La piedra de cristal* (*The Crystal Shard*), primer libro de la trilogía *El valle del viento helado*, protagonizada por Drizzt Do'Urden, el personaje más exitoso de *Reinos Olvidados* y quien ha aparecido en gran cantidad de libros, cómics y videojuegos de rol (v.g. *Menzoberranzan*, 1996; *Baldur's Gate: Dark Alliance I*, 2001, II, 2004; *Forgotten Realms: Demon Stone*, 2004) e incluso en un juego de tablero (*The Legend of Drizzt*, 2011).

¹⁵ *Ravenloft* es una ambientación de terror gótico creada por Bruce Nesmith y Andria Hayday, publicada como aventuras independientes que darían lugar a un escenario de campaña (*Ravenloft: El Reino del Terror*, 1990), una serie de novelas, libro-juegos, así como varios videojuegos de rol (*Ravenloft: Strahd's Possession*, 1994; *Ravenloft: Stone Prophet*, 1995; *Iron & Blood: Warriors of Ravenloft*, 1996).

¹⁶ *Dark Sun* es un escenario de campaña de fantasía oscura diseñado por Timothy B. Brown y Troy Denning, publicado en 1991. En Athas, el mundo de *Dark Sun*, se ambientará una saga de novelas, cómics y videojuegos de rol (*Dark Sun: Shattered Lands*, 1993; *Dark Sun: Wake of the Ravager*, 1994; *Dark Sun Online: Crimson Sands*, 1996).

juegos de rol que han contribuido a mantener estas historias en el imaginario colectivo, adaptándola a nuevos tiempos y nuevos medios.

Algunos escritores crean incluso juegos de rol basados en sus propios mundos. Ejemplos de esto pueden ser Greg Stafford, creador de Glorantha, o Muhammad Abd-al-Rahman Barker, que escribió personalmente todas las ediciones de *El imperio del Trono Pétalo*, juego ambientado en Tékumel, el mundo en el que se desarrollarán sus novelas¹⁷ y que es una figura clave en la creación de los juegos de rol en vivo, junto a escritoras tan importantes como Marion Zimmer Bradley y Diana Lucile Paxson¹⁸.

En el caso de los videojuegos y los juegos de rol, la influencia no acaba en la ambientación (creándose videojuegos basados en juegos de rol, y juegos de rol de mesa basados en videojuegos), o en los aspectos narrativos comunes a uno y otro medio¹⁹, sino que ambos reciben préstamos importantes en cuanto al propio sistema de juego. Así, en los videojuegos más recientes es muy frecuente encontrarnos con subidas de nivel, o inventarios y grupos de aventureros al estilo de los juegos de rol clásicos. A la inversa, algunos juegos de rol toman prestadas también mecánicas de los videojuegos. *D&D 4ª Edición* (editado por Wizards of the Coast, 2008²⁰) o *Roleage* (editado por Nosolorol, 2007) son buenos ejemplos de ello. Incluso han aparecido herramientas informáticas como *Roll20* o *RPTools*, que acercan aún más los juegos de rol a los videojuegos, permitiendo utilizar ordenadores para proyectar imágenes, reproducir música y efectos de sonido, gestionar fichas de personajes, etc. y siendo de gran utilidad para jugar *online* a juegos de rol en mesa. En este mundo donde las fronteras de género y medios no siempre está tan clara, no es de extrañar que

¹⁷ El escenario de campaña fue publicado por TSR en 1975; la saga de novelas se iniciaría casi una década después, con la aparición de *The Man of Gold*, publicado en 1984 por Daw Books. Al igual que Tolkien, Barker fue lingüista, profesor universitario (en este caso en la universidad de Minnesota) especializado en lengua urdu y en estudios sobre el Sur de Asia, por lo que no es de extrañar que, frente a las influencias de las mitologías europeas presentes en la Tierra Media de Tolkien, en Tékumel primen otras referencias a India, Oriente Medio, e incluso Mesoamérica; además de la innegable influencia de las obras de Lovecraft, Moorcock o Anderson, que le dan un carácter exótico, original, y más oscuro. Si la Tierra Media de Tolkien, en la que se desarrolla *El señor de los anillos*, está inspirada en Europa, el mundo de Barker se basará en India, teniendo un clima más húmedo y cálido. Por su parte, la religión de los cinco grandes imperios de Tékumel estará basada en la existencia de dioses de la estabilidad (los Tlomitlányal) y dioses del cambio (los Tlokiriqáluyal). *Vid.* Laycock, 2015, p. 64. En 2004 Zottola Publishing editó dos volúmenes sobre la religión de Tékumel (uno referente a los dioses de la estabilidad y otro a los del cambio), escritos por Robert Albert y el propio M. A. R. Barker.

¹⁸ Ver al respecto la charla *Literatura fantástica y juegos de rol: mismo lenguaje, distinta narrativa*, emitida a través de YouTube por Pablo Jaime Conill («Zonk PJ Demonio Sonriente») el 15 de febrero de 2014.

¹⁹ Pese a que las investigaciones sobre juegos de rol han estado más centradas por lo general en el ámbito pedagógico, esta relación que se establece con otros medios narrativos hace de ellos un campo de estudio con grandes posibilidades dentro del ámbito comunicacional (Rangel Jiménez, 2015).

²⁰ En español editado en el mismo 2008 por Devir Iberia.

sea frecuente que autores de juegos de rol pasen a trabajar en empresas de videojuegos y autores de videojuegos pasen a trabajar en editoriales de juegos de rol, lo que va unido a la importancia cada vez mayor de la narrativa no lineal²¹ en los videojuegos (por supuesto videojuegos de rol, pero también en otros géneros como el *sandbox*, las novelas visuales o las aventuras gráficas). Esta relación también se da con otros ámbitos de la cultura popular como pueden ser el cine, los cómics o la televisión²², y no solo afecta a los autores profesionales (escritores, editores, ilustradores, etc.), sino que los jugadores de juegos de rol son a la vez tanto consumidores de todo tipo de productos culturales basados en los propios juegos como ‘prosumidores’, creadores de diversos tipos de contenidos (tanto narrativos, como de sistemas de juego, ilustración, etc.). Esta elaboración de contenidos por parte de los jugadores siempre ha estado presente, pues la creatividad es, junto al componente lúdico, lo que define a los juegos de rol, como ya señalamos anteriormente, y la aparición de nuevas tecnologías y entornos digitales, lejos de poner freno o sustituir a estas formas de expresión, las han potenciado, respetando su esencia y permitiendo expandir los universos transmedia²³, como pone de manifiesto Asensio Duarte (2015).

4. MITOLOGÍAS EN LOS JUEGOS DE ROL

Teniendo en cuenta este diálogo que se establece entre diversos medios, vamos a tratar de analizar la relación directa entre juegos de rol y mitología, destacando en primer lugar la creación en estos a partir de mitologías propias. Autores y jugadores de juegos de rol se convierten en auténticos demiurgos de sus propios mundos. Como ocurre con la fantasía épica y con la Espada y Brujería, es frecuente en las ambientaciones de los juegos de rol (de estos y otros géneros) la creación de toda una cosmovisión que incluye las divinidades, los héroes y sus cultos.

Ya desde el propio origen de *Dungeons & Dragons*, la religión y la mitología tuvieron un lugar destacado, hasta el punto de que una de las clases básicas de personajes que se podía elegir era la de los clérigos, que irán armados con mazas, recordando a los obispos descritos por T. H. White en su saga *Camelot*²⁴, quienes también blandirán

²¹ Sobre narrativa no lineal, *vid.* Gil Vrolijk, 2002.

²² Un buen ejemplo de ellos puede ser la serie de ciencia ficción *Babylon 5*, que supuso una importante innovación a la hora de concebir desde un principio las tramas y metatramas de sus cinco temporadas, y en la que tuvo un gran peso, junto a Michale Strackzynski, Lawrence G. DiTillio, conocido autor de juegos de rol, como el módulo «Las Máscaras de Nyarlathotep», de *La Llamada de Cthulhu*, o «La Isla de Darksmoke», para *Tunnels & Trolls*. *Vid.* Conill, 2014.

²³ Sobre el concepto de narración transmedia, *vid.* Jenkins, 2003.

²⁴ En inglés, *The Once and Future King*, en alusión a la inscripción que, en la obra de Thomas Malory, *Le Morte d'Arthur* (1485), será grabada sobre la lápida sobre la tumba del rey Arturo: «Hic iacet Arthurus, rex quondam, rexque futurus». La saga, una pentalogía, será iniciada en 1938 con *La espada en la piedra* (*The Sword in the Stone*).

mazas de metal al no estarles permitidos, por sus votos religiosos, derramar sangre. En *Dungeons & Dragons* los hechizos serán de dos tipos bien diferenciados, los propios de los magos, obtenidos a través del estudio, y los propios de los clérigos, que canalizarán los poderes de la divinidad a través de sus oraciones, lo que puede recordar en cierta manera a la novela *Tres corazones y tres leones* (*Three Hearts and Three Lions*), de Poul Anderson, publicada en 1961 (Laycock, 2015, p. 61), de la que beberá directamente la obra de M. Moorcock. También el sistema de alineamientos de esta obra influiría notablemente en *Dungeons & Dragons*²⁵, donde la moralidad y religiosidad del personaje girará en torno a dos ejes: Ley/Caos por un lado, y Bien/Mal por el otro, obteniendo de esta manera nueve alineamientos posibles²⁶ (Tabla 1).

Legal Bueno	Legal Neutral	Legal Malvado
Neutral Bueno	Neutral	Neutral Malvado
Caótico Bueno	Caótico Neutral	Caótico Malvado

Tabla 1. Alineamientos de los personajes en *Dungeons & Dragons*.

A partir de estos nueve alineamientos éticos se crea toda una cosmovisión en la que tendrán cabida los diversos panteones de los mundos en los que se desarrollarán las tramas. En los comienzos de *Dungeons & Dragons* no se describía demasiado la religión, por lo que, cuando el grupo de jugadores de Gygas quería saber a quién rezaban sus clérigos, este decidió crear a San Cuthbert, directamente basado en el patrón de Northumbria, San Cuthbert de Lindisfarne (c. 634-687), hasta el punto de que, en una aventura escrita por Robert Schroeck y publicada en el número 100 de la revista *Dragon*, en agosto

²⁵ No es de extrañar esta influencia de la obra de Anderson debido a la gran importancia del autor en la literatura de fantasía y ciencia ficción, pero conviene quizás recordar además aquí que Anderson estudió en la universidad de Minnesota, al igual que Dave Anderson (creador junto a Gygas de *Dungeons & Dragons*), universidad en la que trabajaría M. A. R. Barker, creador de *Tékumel* y en la que ha día de hoy es posible estudiar historia utilizando las mecánicas de los juegos de rol (<<https://www.mnstate.edu/history/roleplayinggames.aspx>>. Recuperado el 24 de marzo de 2016). El contexto, sin duda, era adecuado para el nacimiento de *D&D*. Otras influencias importantes, además de la de Anderson (y evidentemente la de Tolkien) fueron, según el propio Gygas, Robert E. Howard, L. Sprague de Camp, Fletcher Pratt, Fritz Leiber, A. Merritt y H. P. Lovecraft y, en ligera menor medida, entre otros, Roger Zelazny, E. R. Burroughs, Michael Moorcock, Philip Jose Farmer (Gygas, 1985).

²⁶ En un primer momento se incorporó solamente el eje Ley/Caos, añadiéndose posteriormente, en *Advanced Dungeons & Dragons* (1977), el eje Bien/Mal. En la cuarta edición de *Dungeons & Dragons* (2008) se decidió simplificar estos alineamientos, eliminando legal malvado y caótico bueno, sugiriéndose, conscientemente o no, que quien actual según la ley no puede ser malvado y quien actúa contra ella no puede ser bueno, olvidando de este modo aquella lapidaria sentencia de Agustín de Hipona (*De libero arbitrio*, I, 15, 11): *Mihi lex esse non videtur, quae justa non fuerit* (Parece que, lo que es injusto, no es ley). En la quinta edición del juego se ha decidido recuperar los nueve alineamientos, introduciendo un décimo (no alineado) para monstruos y animales que actúan movidos más por el instinto que por valores morales.

de 1985²⁷, los personajes debía viajar hasta la Tierra del siglo xx para conseguir la maza de San Cuthbert del Museo de Londres, lo que implica que el San Cuthbert de *D&D* y el de Lindisfarne son el mismo (Laycock, 2015, p. 62). Junto a este San Cuthbert (dios legal bueno/neutral), Gygax crearía al dios solar Pholtus (legal bueno)²⁸. Poco a poco las mitologías de *Dungeons & Dragons* irían creciendo y ganando complejidad, tanto en Falcongrís (*Greyhawk*), el escenario predeterminado, como en el resto de mundos (escenarios de campaña) en los que se desarrollan las diversas aventuras (*Al-Qadim*, *Birthright*, *Blackmoor*, *Sol Oscuro*, *Dragonlance*, *Eberron*, *Mystara*, *Planescape*, *Ravenloft*, *Reinos Olvidados*, *Spelljammer*...). En los panteones de estos mundos es fácil encontrar referencias a varias mitologías, pues se incluyen tanto dioses propios nacidos de diversa inspiración, como dioses directamente extraídos de las mitologías antiguas; sirva de ejemplo *Reinos Olvidados*, donde aparecen regiones como Mulhorand, cuyo panteón está formado por dioses de la mitología egipcia (Anhur, Geb, Hathor, Horus-Re, Isis, Neftis, Osiris, Sebek, Set, Thot), o Unther, cuya religión se basa en la mitología sumeria y babilonia, (con dioses como Inanna, Marduk, Utu o Nergal).

Al igual que *Dungeons & Dragons*, la mayoría de juegos de rol de ambientación fantástica contarán con apartados dedicados a la mitología, frecuentemente de creación propia, como puede ser el mundo de Tékmel, de M. A. R. Barker (*vid.* Nota 17) o Glorantha, de Greg Stafford, el mundo en el que se ambientan las partidas de *RuneQuest*²⁹, en el que la mitología tendrá un peso aún mayor que en *Dungeons & Dragons*. Cabe destacar también aquí, por su originalidad, el mundo de Rokugan, el imperio ficticio en el que se desarrolla el juego de rol de *La leyenda de los cinco anillos*³⁰, cuya mitología estará inspirada en mitos japoneses (Amaterasu, diosa del sol sintoísta es, de hecho, una de las principales divinidades del juego), así como en otras tradiciones asiáticas, pero otorgándoles un carácter propio, hibridando las tradiciones orientales con las occidentales³¹.

²⁷ *The City Beyond the Gate*, pp. 45-68. Puede accederse a la revista electrónicamente en: <<http://annarchive.com/files/Drmg100.pdf>>.

²⁸ El alineamiento de San Cuthbert variará según las ediciones entre Legal Bueno y Legal Neutral, pero en todo caso siempre preocupado por preservar la ley y el orden, lo que le llevará a ser enemigo de dioses malignos como luz (Caótico Malvado) o Vecna (Neutral Malvado), y a mantener una rivalidad con Pholtus, más inclinado hacia el bien. Poco a poco se va creando una mitología con vínculos entre las divinidades cada vez más complejos.

²⁹ Cuya primera edición fue publicada por Chaosium en 1978 (la primera edición en España fue editada por Joc International diez años después, en 1988).

³⁰ *Legend of the Five Rings Roleplaying Game*, cuya primera edición fue publicada por Alderac Entertainment Group en 1997 (en español por La Factoría de Ideas en 1998), basado en el juego de cartas coleccionables homónimo (1995), y del que también derivó un juego de tablero, aparecido en 2008, así como una serie de novelas.

³¹ Así por ejemplo, el mito del origen de las principales divinidades remite a la mitología griega. La historia de Onnotangu (Señor Luna) devorando a sus hijos recuerda sin duda al mito de Cronos/Saturno; uno de ellos, el *kami* Hantei, será salvado, y se enfrentará a su padre y logrará liberar a sus hermanos y hermanas, emulando así la historia de Zeus/Júpiter.

Del mismo modo, los juegos de rol basados en obras literarias como las de J. R. R. Tolkien, H. P. Lovecraft, R. E. Howard, M. Morcoock, T. Pratchet, o G. R. R. Martin, por citar algunos de los más célebres, retomarán y desarrollarán sus ricas mitologías.

5. SERES MONSTRUOSOS

También las criaturas fantásticas de diversas mitologías sabrán hacerse un hueco en el imaginario de los juegos de rol, en los que encontramos toda una serie de bestiarios que beben directamente de las fuentes clásicas. Así, criaturas como el minotauro, el dragón, la quimera, el basilisco, la hidra o la mantícora son muy conocidas entre los jugadores de rol, pues sus personajes probablemente se las habrían tenido que ver con ellas en más de una ocasión. Del mismo modo, todo tipo de demonios aparecerán en las páginas de los juegos de rol, así como las criaturas que pueblan las historias de terror gótico como momias, hombres lobo y, sobre todo vampiros. Lugar destacado tendrá el universo de ficción creado por Lovecraft, por la importancia del juego de rol que toma el nombre del relato *La Llamada de Cthulhu*³² y que está basado en los mitos ideados por el escritor de Providence y desarrollado por el círculo literario que se reunió en torno a su obra.

En un primer momento, los monstruos serán enemigos a derrotar, pero con el tiempo se crearán historias más complejas en las que los protagonistas serán los propios monstruos, luchando, en ocasiones, por conservar su moralidad y mantener lo que les queda de humanos. Es de destacar en este aspecto la aparición de *Vampiro: la mascarada*³³, de Mark Rein-Hagen, que supuso un cambio importante en la historia de los juegos de rol, no solo por su innovador sistema de juego, sino, sobre todo, por el atractivo de su ambientación ‘gótico-punk’ (que supone la hibridación de la estética de la cultura suburbana con la propia de las historias de terror gótico del siglo XIX) y por la revitalización del sugerente mito del vampiro. La originalidad de *Vampiro: la mascarada* residió en que, frente a los sistemas anteriores, más enfocados en los elementos lúdicos y de combate, este daba mayor importancia a los aspectos narrativos (Herrera Pintado, 2015, pp. 69-71); este fenómeno de pasar de la mera exploración de calabozos a crear historias centradas en personajes más complejos explica también el que los juegos de rol se ampliasen

³² El relato (*The Call of Cthulhu*) fue publicado en *Weird Tales* en febrero de 1928 y propulsaría las historias de los mitos de Cthulhu, diversas novelas y relatos escritos por el propio H. P. Lovecraft, así como por el ‘Círculo Lovecraft’, un conjunto de amigos del escritor, como Clark Ashton Smith, Robert Bloch, August Derleth o Robert E. Howard (el creador de personajes populares como Conan el Bárbaro, Kull de Atlantis o Solomon Kane). El juego de rol, creado por Sandy Petersen y Lynn Willis, fue publicado en 1981 por la editorial Chaosium; en España Joc Internacional traduciría al castellano la tercera edición del juego en 1988. Sobre el juego de rol *La Llamada de Cthulhu*, vid. Sevillano 2008, pp. 407-437.

³³ *Vampire: The Masquerade*, publicado por White Wolf en 1991, y en español en 1993 por Diseños Orbitales (la segunda edición, que tendría mayor difusión, sería publicada un año después por La Factoría de Ideas).

a un público más adulto (incluyendo, claro está, a los que crecieron jugando con *Dungeons & Dragons* y otros juegos similares) y empezasen a también integrar cada vez más a jugadoras, más interesadas en este tipo de historias y antes prácticamente excluidas de los juegos de rol, que hasta ese momento habían constituido una forma de ocio eminentemente masculina (Pérez Miranda y Carbó García, 2010, pp. 174-175). *Vampiro* formaría parte del denominado *Mundo de Tinieblas* (*World of Darkness*), que ambientaría diferentes juegos de terror gótico, además del propio *Vampiro*, dando cabida a todo tipo de criaturas sobrenaturales, licántropos, magos, momias, etc.³⁴, que se relacionarán entre sí de diversas maneras, normalmente conflictivas. Cada una de las criaturas que pueblan el *Mundo de Tinieblas* presenta varias subdivisiones o facciones (clanes de vampiros, tribus de hombres-lobo, tradiciones de magos, etc.) inspiradas en diversas fuentes, tanto mitológicas³⁵ como literarias, siendo por supuesto referentes fundamentales obras como *Drácula* de Bram Stoker, *El vampiro* de John William Polidori o *Carmilla* de Joseph Sheridan Le Fanu (Herrera Pintado, 2015, pp. 74-79), pero obras también más actuales, como las sagas literarias *Crónicas vampíricas* de Anne Rice³⁶, o *La saga del Necroscopio*³⁷ de Brian Lumley, y por supuesto diversas películas (*vid.* Konzack, 2015, pp. 119 ss.), desde *Nosferatu* (1922, de F. W. Murnau) hasta las películas de vampiros de los años 80, como *El ansia* (*Hunger*, 1983, de Tony Scott), *Los viajeros de la noche* (*Near Dark*, 1987, de Kathryn Bigelow), o *Jóvenes ocultos* (*Lost Boys*, 1987, de Joel Schumacher). Pero lo realmente sorprendente de *Vampiro: la mascarada* no es que supiese recoger y reinterpretar todo tipo de influencias, haciendo cierto aquello que decía Umberto Eco (1986, p. 291), a propósito de Casablanca: «Dos clichés producen risa. Cien, conmueven. Porque

³⁴ *Hombre lobo: el apocalipsis* (*Werewolf: The Apocalypse*, 1992), sobre licántropos; *Mago: la ascensión* (*Mage: The Ascension*, 1993), de magos y hechiceros; *Wraith: el olvido* (*Wraith: The Oblivion*, 1994), sobre fantasmas; *Changeling: el ensueño* (*Changeling: The Dreaming*, 1995), sobre hadas tradicionales del folclore europeo; *Momia: la resurrección* (*Mummy: The Resurrection*, 1992), sobre momias egipcias; *Cazador: la venganza* (*Hunter: The Reckoning*, 1999), sobre humanos que combaten a las criaturas sobrenaturales; *Demonio: la caída* (*Demon: The Fallen*, 2002), sobre seres demoniacos.

³⁵ Hay muchas referencias a mitos judeo-cristianos, empezando por la historia de Lilith y Caín. Este aparecerá en *Vampiro: la mascarada* como el primero de los vampiros, que aprendería de Lilith a utilizar sus poderes. Este tipo de referencias judeo-cristianas pueden ser explicables, entre otras influencias, por el hecho de que Rein-Hagen es hijo de un pastor luterano de Minnesota (estado que, como ya hemos visto, tiene un peso fundamental en la historia de los juegos de rol); de hecho Mark-Rein Hagen comenzó a jugar a juegos de rol con su padre (*vid.* Larsen, 2015). Pero en *Vampiro* aparecerán referencias a todo tipo de mitologías, desde la egipcia (uno de los Clanes se denomina Hijos de Set; del mismo modo que Baal dará lugar a la línea de sangre Baali) hasta las asiáticas (el libro *Estirpe de Oriente*, *Kindred of the East*, publicado en 1998, presentará toda una serie de linajes de vampiros asiáticos, los Kuei-jin) o americanas (el Barón Samedi, loa del vudú, dará lugar a su propia línea de sangre vampírica, los Samedi). Incluso aparecerán personajes de la mitología griega, como Minos, Menelao o Helena de Troya, convertidos en poderosos vampiros

³⁶ *The Vampire Chronicles*, iniciada con la novela *Entrevista con el vampiro* (*Interview with the Vampire*, 1976; originalmente traducida como *Confesiones de un vampiro*).

³⁷ *Necroscope*, iniciada con la novela homónima en 1986.

se percibe vagamente que los clichés hablan entre sí y celebran una fiesta de reencuentro», sino que supo proyectarse mucho más allá de los juegos de rol, contribuyendo, y de una manera decisiva, a adaptar el mito del vampiro al cambio de milenio. De *Vampiro: la mascarada* no solamente derivó un novedoso sistema de Rol en Vivo (*Mind's Eye Theatre*, 1993), un juego de cartas coleccionables (*Vampire: The Eternal Struggle*, 1994), una serie de televisión (*Kindred: The Embraced*, 1996), varios videojuegos (*Vampire: The Masquerade – Redemption*, 2000; *Hunter: The Reckoning*, 2002; *Hunter: The Reckoning – Wayward*, 2003; *Hunter: The Reckoning – Redeemer*, 2003; *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*, 2004), una saga de novelas, varios cómics, e incluso un álbum de música (*Music from the Succubus Club*, 2000), sino que además influyó, directa o indirectamente, en la forma de entender el mito del vampiro en la actualidad (Konzack, 2015), hasta el punto de llegar a poder encontrarse referencias en los ‘vampiros’ y ‘hombres lobo’ de la saga *Crepúsculo* (*Twilight*) de Stephenie Meyer (iniciada en 2005), sin que la autora tuviese ningún conocimiento acerca de los juegos de rol, pudiéndose presuponerse que la escritora absorbería elementos propios del *Mundo de Tinieblas* ya presentes en la cultura popular a través de diversas fuentes, como pueden ser las películas y serie sobre *Blade*³⁸ o la saga *Underworld*³⁹ (Konzack, 2015, pp. 122-125).

6. JUEGOS DE ROL BASADOS EN MITOLOGÍA

Además de la creación de mitologías propias, más o menos inspiradas en otras mitologías, directamente o a través de la mediación de obras literarias, cabe destacar también la existencia de gran cantidad de juegos o suplementos basados directamente en la mitología⁴⁰, o en periodos históricos donde esta tenía gran importancia, lo que hace

³⁸ *Blade* es una trilogía cuyas películas (*Blade*, 1998, dirigida por Stephen Norrington; *Blade II*, por Guillermo del Toro; *Blade Trinity*, 2004, por David S. Goyer) están basadas, con grandes variaciones, en el personaje de cómic de la editorial Marvel creado por Marv Wolfman y Gene Colan en 1973. La serie de televisión, *Blade: la serie* (*Blade: The Series*, 2016, creada por David S. Goyer) estaría basada en la trilogía cinematográfica, tomando, al igual que esta, elementos del universo creado por Rein-Hagen.

³⁹ *Underworld*, dirigida por Len Wiseman, se estrenaría en 2003, y está centrada en una guerra entre vampiros y hombres lobo que recuerda tanto a los juegos de rol de *Mundo de Tinieblas* que daría lugar a un proceso legal por violación de los derechos de autor (cerrado por un acuerdo económico confidencial). La segunda película *Underworld: Evolution*, 2006, sería dirigida igualmente por Len Wiseman, mientras que la tercera película (*Underworld: La rebelión de los licántropos*, *Underworld: Rise of the Lycans*, 2009) y la cuarta (*Underworld: El Despertar*, *Underworld: Awakening*, 2012) serían dirigidas por Patrick Tatopoulos y por Måns Mårilind y Björn Stein respectivamente. Está también prevista una quinta película, *Underworld: Blood Wars*, dirigida por Anna Foerster, cuyo estreno se espera en octubre de 2016, así como una sexta película y una serie de televisión que dan cuenta de que, a pesar de las malas críticas recibidas, el tema presenta un gran atractivo para el público.

⁴⁰ Un listado muy completo de juegos de rol sobre mitología y folclore está disponible en: <<http://rpggeek.com/rpggenre/161/mythology-folklore>>.

sin duda, entre otras cosas, que estos juegos tengan un gran potencial para la didáctica de la historia (Carbó García y Pérez Miranda, 2010; Martínez Parra, 2012).

Algunos de los principales juegos de rol han tenido expansiones que permiten ambientar las partidas en escenarios mitológicos. El propio *D&D* contó en 1980 con una ampliación, *Deities and Demigods*, con descripciones sobre todo tipo de divinidades y criaturas legendarias de diferentes fuentes. Posteriormente aparecerían otros suplementos específicos sobre diferentes culturas (v.g. los celtas: *Celts Campaign Sourcebook*, de 1992). En el caso de la Grecia mítica es de destacar *Age of Heroes* (1994), de Nicky Rea, un escenario de campaña de *Advanced Dungeons and Dragons* que permite ambientar las aventuras tanto en la Grecia histórica como en la legendaria, siendo esta última más cercana al estilo del *D&D* original.

También algunos de los juegos más populares de la primera época de los juegos de rol, como *Tunnels & Trolls (T&T)*⁴¹, *Rolemaster* o *GURPS*⁴² contaron con suplementos sobre mitología griega: *Labyrinth* (1977), para *T&T*; *Mythic Greece: Age of Heroes* (1988), para *Rolemaster* y *Greece* (1995) para *GURPS*,

Además de estos suplementos de los juegos más extendidos, a principios de los años 80 vieron también la luz algunos juegos sobre mitología como *Heroes of Olympus*, de B. Dennis Sustare (publicado por Task Force Games en 1981), sobre la expedición de los Argonautas, o *Man, Myth & Magic*, diseñado por James Herbert Brennan (editado por Yaquinto Publications en 1982), que daba a los jugadores la oportunidad de meterse en la piel de personajes vinculados a diversas mitologías, como pueden ser un chamán oriental, una sibila griega, o un druida celta.

En España hubo que esperar hasta 1992 para que viese la luz un juego, de no demasiada calidad y de escaso éxito editorial, sobre mitología griega, *Oráculo, el juego de rol mitológico*, escrito por Joaquim Micó y publicado por Joc Internacional, que contaría con un suplemento, *Atlántida* (1994).

Pese a que sí existe un importante número de libros de rol sobre mitología griega, es cierto que ni esta ni las mitologías de otras culturas han tenido un impacto equiparable al del imaginario del género de fantasía medieval dentro de los juegos de rol. Esto llevaba a Paul Elliot [Mithras] a preguntarse, en un artículo aparecido 2002 en rpg.net, cómo habrían sido los juegos de rol si Gary Gygax y Dave Arneson se hubiesen inspirado en fuentes como *Furia de titanes*, wargames de romanos y mitos clásicos (*vid.* Cruz, 2007).

⁴¹ *Tunnels & Trolls (T&T)* de Ken St. Andre, publicado en 1975 por Flying Buffalo fue, sin llegar a tener su mismo éxito, el primer gran competidor *D&D*.

⁴² *GURPS (Generic Universal RolePlaying System)* es un sistema creado y publicado por Steve Jackson en 1986 que, como su propio nombre señala, pretende ser genérico, pudiéndose utilizar para las más diversas ambientaciones y dando lugar a múltiples suplementos como este que señalamos.

Olivier Legrand recogería esta propuesta para llevar a cabo el proyecto de desarrollar un juego similar a *D&D* partiendo de esta premisa y creando de este modo *Mazes & Minotaurs* (2012), un juego de rol completamente gratuito de inspiración mitológica y carácter ‘retro’⁴³, llegando incluso a crear una historia ficticia para el propio juego, según la cual habría sido realizado en 1972 (dos años antes que el propio D&D) y revisado en 1987 (dos años antes que la segunda edición de D&D), siendo posible acceder a la versión ‘original’ de 1972 a través de la web <<http://mazesandminotaurs.free.fr/>>. Traemos el ejemplo de *Mazes & Minotaurs* a colación porque es significativo de un hecho fundamental y es que los juegos de rol no se limitan a las publicaciones comerciales, sino que una cantidad ingente de material es realizada por los propios jugadores, a la vez creadores y consumidores (‘prosumidores’) de este tipo de ocio. Este hecho, que es cierto en el caso de los juegos de rol de mesa, en los que nos hemos centrado en este artículo, es aún más evidente en el caso de los juegos de rol en vivo, donde existen pocos manuales y aventuras comerciales, siendo la mayoría de las partidas creadas por los propios directores de juego⁴⁴, lo que, entre otros factores, los convierten en un interesante campo de estudio, por su potencial narrativo y pedagógico, que esperamos poder abordar en futuras investigaciones.

7. A MODO DE CONCLUSIÓN

No podemos dejar de mencionar tampoco una relación evidente entre rol y mitología, y es que frecuentemente los personajes de los jugadores son héroes y no es de extrañar que su viaje sea similar al descrito por Joseph Campbell (quien divide el viaje en partida, iniciación y regreso) en *El héroe de las mil caras* (2001), apareciendo en todas sus fases, desde los comienzos, la llamada a la aventura, las reticencias iniciales, el encuentro con el mentor, etc.

Son comunes las historias en juegos de rol que comienzan como un viaje iniciático de los jóvenes que pasan a la edad adulta a lo largo de una larga serie de aventuras en las que, según la mecánica de juego, ‘suben de nivel’, adquieren experiencia y se hacen más poderosos, y según la trama maduran, mostrando una personalidad cada vez más compleja, fruto de las muchas historias vividas. Y al igual que los mitos permiten revivir y aprender de las historias de los héroes y dioses, algo de la madurez y experiencia adquirida por los personajes de los juegos de rol queda en los jugadores que les han imaginado y dado vida. Los mitos, sin lugar a duda, constituyen una potente herramienta de

⁴³ Existe versión española, editada por Carlos de la Cruz: <<http://mazesandminotaurs.free.fr/spanish.html>>.

⁴⁴ En lo que respecta a mitología podemos señalar, a modo de ejemplo, la edición de 2014 de *Z de Zombies* (un juego de rol en vivo de temática zombi realizado por la asociación homónima <<http://www.zdezombies.com/>>), que fue ambientado en la mitología griega, o la de 2016, inspirada en el Ragnarök vikingo.

socialización y de creación de identidades que no puede entenderse sin tener en cuenta el contexto cultural; algo similar podemos aplicar a los juegos de rol. Como expone Copier (2005, p. 11), en los juegos de rol, y también en su vida diaria, los jugadores construyen constantemente relaciones intertextuales entre mundos fantásticos, historia, religión, experiencias de la vida cotidiana, etc., no solo construyendo o conectando mundos o espacios, sino también identidades y significados.

Como vemos, los juegos de rol se mueven entre las tradiciones más ancestrales, contando una vez más las historias que siempre han fascinado al ser humano, y la innovación más actual, pues, pese al reducido peso que tienen en el mundo editorial (Sevillano Pareja, 2008; 2010), hay que reconocer que han tenido una gran influencia en la manera de contar estas historias, actualizando las formas de narrar los viejos relatos de la tribu y ocupando un espacio dentro de la cultura popular actual.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asensio Duarte, P. (2015). El jugador de rol en el entorno digital: Una nueva audiencia para las narrativas transmedia. *Sphera Publica*, 15(1-2), 34-56.
- Campbell, J. (2001). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica [edición original: 1949].
- Carbó García, J. R., y 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.
- Conill, P. J. [Zonk PJ Demonio Sonriente]. (2014, 15 de febrero). *Literatura fantástica y juegos de rol: Mismo lenguaje, distinta narrativa* [archivo de video]. Recuperado el 1 de abril de 2016, de <<http://www.youtube.com/watch?v=sv14Ajh0ICI>>.
- Copier, M. (2005). Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle. En *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Online. Recuperado el 1 de abril de 2016, de <<http://www.digra.org/dl/db/06278.50594.pdf>>.
- Cruz, C. de la (2007, 12 julio). Mazes & Minotaurs. *Frikoteca*. Recuperado el 1 de abril de 2016, de <<http://frikoteca.blogspot.com.es/2007/07/mazes-minotaurs.html>>.
- Eco, U. (1986). *La estrategia de la ilusión*. Editorial Lumen, Barcelona.
- Elliott, P. [Mithras] (2002, 1 de noviembre). The Gygax - Arneson Tapes. En *Tempus Fugit: History for Games*, RPGnet. Recuperado el 1 de abril de 2016, de <<https://www.rpg.net/news+reviews/collists/tempus.html>>.

- Gigax, G. (1985). On the Influence of J. R. R. Tolkien on the D&D and AD&D games. *The Dragon*, 95, 12-13.
- Gil Vrolijk, C. (2002). *Estructuras no lineales en la narrativa (literatura, cine y medios electrónicos)* (Tesis doctoral). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Herrera Pintado, A. (2015). Cheating Death: Analysis of the Literary Vampires in Role Playing Games. *JACLR: Journal of Artistic Creation and Literary Research*, 3(2), 67-82.
- Jenkins, H. (2003, 15 de enero). Transmedia Storytelling. *MIT Technology Review*. Recuperado el 1 de abril de 2016, de <<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>>.
- Konzack, L. (2015). Mark Rein-Hagen's Foundational Influence on 21st Century Vampiric Media. *Akademisk kvarter*, 11, 115-128.
- Laycock, J. (2015). *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-playing Games Says About Play, Religion and Imagined Worlds*. Oakland, California: University of California Press.
- Larsen, J. (2015). Meet Mark Rein-Hagen, Tbilisi's Resident Game Master. En *Georgia Today* (04 junio 2015). Recuperado el 1 de abril de 2016, de <<http://georgiatoday.ge/news/197/Meet-Mark-Rein-Hagen,-Tbilisi%E2%80%99s-Resident-Game-Master>>.
- Martínez Parra, D. (2012). La potencialidad didáctica de los juegos de rol para la enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales. Desarrollo de un caso práctico en Educación Secundaria Obligatoria (Trabajo de Fin de Máster). Universidad de Almería, España.
- Pérez Miranda, I., y Carbó García, 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.
- Rangel Jiménez, M. (2015). Los juegos de rol, herramienta comunicativa generadora de narrativas hiperreales interactivas. (Avance de investigación, estado del arte). En Solís E. Hernández, y R. Domínguez Cortina (coords.), *Historias y aportes sociales de la investigación de la comunicación en México: ¿Cuáles son los acuerdos mínimos del núcleo disciplinario? Memorias XXVII Encuentro Nacional de la AMIC, Querétaro*. Recuperado el 1 de abril de 2016, de: <http://amic2015.uaq.mx/docs/memorias/GI_11_PDF/GI_11_Los_juegos_de_rol.pdf>.

- Rodríguez Martínez, M. (2011). Tolkien y la mitología griega: puntos de convergencia y diferenciación en el tratamiento de la mujer. *Estel. Revista oficial de la Sociedad Tolkien Española*, 70, pp. 2-7.
- Sevillano Pareja, H. (2008). *Estudio del sector editorial de los juegos de Rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor* (Tesis doctoral). Universidad de Salamanca, España.
- Sevillano Pareja, H. (2010). El perfil del editor de juegos de rol. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 205-225.
- Sevillano Pareja, H. (2012). Historia de una publicación periódica: el caso de la revista *Dragón* (edición norteamericana). *El Futuro del Pasado*, 3, 503-521.
- Veyne, P. (1987). ¿Creyeron los griegos en sus mitos? Ensayo sobre la imaginación constituyente. Barcelona: Gránica.

