

# De narrativa no lineal y géneros populares: confluencias de la aventura y la fantasía en la ficción lúdica contemporánea. La importancia de *Dragones y mazmorras*

Nonlinear narrative and popular genres: the confluence of  
adventure and fantasy in contemporary gaming fiction. The  
importance of *Dungeons & Dragons*

María FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ

Universidad Rey Juan Carlos

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9865-8200>

[maria.frodriguez@urjc.es](mailto:maria.frodriguez@urjc.es)

**Recibido:** 27/09/2025

**Aceptado:** 05/11/2025

**Cómo citar:** Fernández Rodríguez, María. De narrativa no lineal y géneros populares: confluencias de la aventura y la fantasía en la ficción lúdica contemporánea. La importancia de *Dragones y mazmorras*. *Neomedieval*, 4, 2025, pp. 83-98. <https://doi.org/10.33732/nmv.4.122>

**Copyright:** El/La Autor/a.

Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución 4.0.



**Resumen:** En las últimas décadas hemos venido presenciando un cambio en las técnicas narrativas que no podemos dejar de lado. Sumadas al fuerte carácter intermedial y transmedial de las diferentes disciplinas artísticas en boga, han surgido, frente a la clásica linealidad propia de la narración tradicional literaria y cinematográfica, nuevas formas de contar historias en la cultura popular que rompen con las mecánicas convencionales de narrativa.

Estos cambios vienen también de la mano del auge de ciertos géneros que optan por las tramas no realistas —en el sentido de que incluyen elementos sobrenaturales o especulativos en sus universos diegéticos—; especialmente, la fantasía o la ciencia ficción. Tales modalidades han dado lugar a otros intereses, más participativos o incluso interactivos, por los que los receptores/consumidores (de igual modo, no podemos obviar ese doble papel del público) se implican no solo en el desarrollo del argumento, sino también en el funcionamiento de ese mundo.

Tampoco olvidemos el último factor: el impacto que los juegos de rol, especialmente *Dungeons & Dragons* (1974), y posteriormente —influidos por ello— los videojuegos, han tenido en el desarrollo de estas nuevas narrativas, estos géneros y estas nuevas formas de entender la ficción en la actualidad.

**Palabras clave:** narrativa, aventura, fantasía, ludonarrativa, *Dragones y mazmorras*.

**Abstract:** In recent decades, we have witnessed a shift in narrative techniques that cannot be overlooked. Alongside the strong intermedial and transmedial character of contemporary artistic practices, new ways of telling stories in popular culture have emerged. These break away from the classical linearity of traditional literary and cinematic narration, moving beyond conventional narrative mechanics.

This transformation is also linked to the rise of certain genres that favor non-realist plots—meaning they include supernatural or speculative elements in their diegetic worlds—most notably fantasy and science fiction. Such approaches have fostered new forms of engagement, more participatory or even interactive, in which receivers/consumers (we must stress this dual role of the audience) become involved not only in the unfolding of the plot but also in the very workings of that world.

Finally, we must highlight one more factor: the impact of role-playing games, especially *Dungeons & Dragons* (1974), and later—strongly influenced by it—video games. Both have played a decisive role in shaping these new narratives, genres, and ways of understanding fiction today.

**Keywords:** narrative, adventure, fantasy, ludonarrative, *Dungeons & Dragons*.

## 1. Introducción. Narrativas intermediales

La capacidad, el gusto e incluso la necesidad de contar historias son aspectos innegables del ser humano, que nos acompañan como raza desde el inicio mismo del lenguaje (Fargallo Calvo). Como bien sabemos, la narración puede ser, simplemente, un acto comunicativo más, usado en el día a día en intercambios lingüísticos cotidianos, la forma “más elemental de transmisión y conservación de la cultura y de la experiencia” (Lomas 42) o, por otro lado, puede ser un proceso estructurado y estetizado que forma parte de la producción artística humana desde siempre.

Desde esta última idea, podemos sostener que el género narrativo está presente desde muy pronto en la literatura, y sigue estándolo en la actualidad, puesto que a menudo el ser humano organiza y explica el mundo a través de relatos: desde la mitología y la epopeya, pasando por los cuentos y llegando a la compleja novela, hombres y mujeres hacemos uso de la historia contada para comprender nuestra realidad. Las formas de hacerlo desde la literatura han cambiado con el tiempo, y seguirán haciéndolo conforme avancen los procesos tecnológicos y estos permeen no solo en nuestra forma de percibir el mundo, sino también de elaborar productos artísticos. Ya ocurrió en el siglo XIX, cuando tras la invención del cinematógrafo surgió un nuevo arte narrativo capaz, al igual que la literatura pero con otras herramientas—lingüísticas, semióticas y técnicas—, de plasmar las inquietudes humanas a través de relatos audiovisuales.

Las relaciones entre literatura y cine han quedado plenamente demostradas por los estudiosos (Bordwell, Pérez Bowie, Stam), y más o menos aceptadas por el público general, que espera encontrar en cualquier película—salvo excepciones—ser receptor de una historia. La asunción del carácter narrativo del cine fue un proceso paulatino que ocupó buena parte del siglo XX, y que, a efectos prácticos, supone ya un universal innegable. No ocurre lo mismo, sin embargo, con otras artes un poco más recientes, nacidas de otras revoluciones tecnológicas—concretamente, la digital—, o incluso coetáneas al cine—como el cómic—, que han transitado diferentes derroteros en su búsqueda de la legitimación como disciplina artística, y han quedado relegadas—pese a sus intentos—en la siempre controvertida etiqueta de “cultura popular”, o en el vasto nicho del entretenimiento.

En este sentido, los juegos de rol y los videojuegos, principalmente en las últimas décadas del siglo XX y en las primeras del XXI, han venido a demostrar que los mecanismos narrativos no se han agotado, sino que aún es posible el surgimiento de nuevas técnicas en la relación de historias de ficción. Esto se debe principalmente a su carácter interactivo, así como performativo (MacKay), ya que si algo caracteriza a los relatos que nos ofrece la ludonarrativa (sea esta digital o no) es que dejan en manos de los jugadores muchas de las decisiones que los actantes de la narración deben tomar para hacer progresar la trama. Tanto en su versión analógica como electrónica, la ludonarrativa suele presentar una estructura no lineal,

rompiendo con la manera convencional de contar historias en la milenaria literatura e incluso en el cine, donde los argumentos siempre avanzan de manera orgánica y unilateral. Por su lado, en la ludonarrativa —al igual que ocurre en la narración verbo-icónica; esto es, la propia del cómic— la linealidad no es siempre necesaria, dado que el progreso de la trama va a verse alterado en múltiples ocasiones: interrupciones extradiegéticas —que pausan durante un tiempo indefinido y mayor o menor el desarrollo argumental—, momentos dedicados a la exploración del escenario y de otros personajes, cambios en la atención a las tramas principales y secundarias y, en definitiva, un sinfín de contingencias que, lejos de funcionar en detrimento del carácter narrativo del relato, sencillamente lo disponen de una forma alternativa a la convencional<sup>1</sup>.

La mención a todas estas plataformas artísticas y narrativas —literatura, cine, cómic, (video)juego— no ha sido un capricho trivial, sino que corresponde a una realidad que los estudios académicos no pueden obviar, y que hace ya tiempo Henry Jenkins apodó la “cultura de la convergencia”, donde “chocan los viejos y los nuevos medios, donde los medios populares se entrecruzan con los corporativos, donde el poder del productor y el consumidor mediáticos interaccionan de maneras impredecibles” (*Convergence* 14), y donde la línea entre “alta” y “baja” cultura se ha difuminado por completo. Se trata de un cambio de paradigma, favorecido en buena medida por las tecnologías de la comunicación —los medios—, en el que, efectivamente, todo converge y se *contagia*. De este modo, no solo la literatura dio al cine sus mecanismos narrativos para contar sus historias —sus temas, sus tópicos, sus personajes y arquetipos...—, sino que también el cine aportó a nuestra forma de comprender la realidad nuevas formas y lenguajes —el audiovisual—, que son compartidas y asumidas por el cómic y el (video)juego, los cuales, a su vez, presentan las suyas propias y ofrecen a las otras artes más consolidadas —o, al menos, más aceptadas entre la élite

---

<sup>1</sup> Como bien señala Bartual a propósito del cómic, lo que caracteriza a la narrativa convencional —literatura, cine— es tanto la linealidad como la secuencialidad, pues “cualquier narración ha de ser secuencial por fuerza”. No obstante, lo que le ocurre al tebeo —y a la ludonarrativa— es que carece de linealidad imperativa: el cómic, por su estructura visual en viñetas, no alcanza el mismo nivel de linealidad que un libro o una película, aunque sí mantiene su secuencialidad —la acción avanza hacia adelante— (25). Por su parte, el (video)juego ofrece una experiencia similar, unido a su carácter interactivo y performativo antes anotado.

cultural— nuevas maneras semióticas de dar sentido al mundo a través de procesos narrativos y estéticos.

Este panorama, entre otros muchos nombres, puede recibir el de *intermedialidad*; término tan amplio que es necesario matizar: “Aquellas relaciones y trasvases de otra índole —temática, genérica, estética, semiótica, genética, histórica— habidas entre distintos medios” (Gil González y Pardo García 32)<sup>2</sup>; esto es, una suerte de “interartisticidad” (Patti 31) que es característica del mundo contemporáneo. Estudiar la narrativa, en cualquiera de sus formas —más o menos elevada, más o menos popular— y de sus intenciones —estética, comunicativa, puramente lúdica— implica, necesariamente, atender al hecho innegable de que todos los medios narrativos o potencialmente narrativos están en contacto unos con otros, retroalimentándose de manera constante y cambiando nuestra forma de percibir y comprender el pasado, el presente y el futuro. Es por este motivo por el que el presente estudio llama la atención sobre esa convivencia interartística e intermedial de la actualidad, puesto que:

Resulta poco operativo plantear en la actualidad cualquier estudio literario, sobre todo el ámbito de la contemporaneidad, que permanezca ajeno a las vinculaciones interculturales entre la literatura y el resto de medios artísticos y de expresión, cada vez más próximos y dialogantes en un mundo globalizado y en permanente comunicación que no se puede entender sin tener en cuenta las relaciones interarísticas, los fenómenos de transmedialidad o el impacto del paradigma digital (Sánchez Zapatero 123).

Pero no podemos obviar tampoco la grandísima importancia y participación que un fenómeno cultural como *Dragones y mazmorras* ha tenido en este cambio de paradigma.

## 2. Un hito insoslayable

*Dungeons & Dragons*, *Dragones y mazmorras*, *D&D*; da igual como lo denominemos; lo cierto es que este juego, creado en 1974 por Gary Gygax y Dave

---

<sup>2</sup> Si se quiere profundizar en la problemática sobre la inaprensible amplitud del término *intermedialidad*, así como en una posible solución para emplearlo de manera más acotada en el ámbito de las humanidades o ciencias sociales, puede leerse Fernández Rodríguez (“Pirata” 400-428).

Arneson, ha supuesto un antes y un después en muchos aspectos de la cultura popular y, se podría decir, de la producción narrativa y estética en general desde su aparición.

Y es que, en opinión de algunos estudiosos (Garín y Pérez Latorre; Pérez Latorre; Vu), desde hace unos años los mecanismos de narración han experimentado una serie de cambios cruciales; principalmente, en lo que respecta a la linealidad<sup>3</sup>. De manera tradicional, un relato, aun con sus *in medias res*, analepsis y demás estrategias de alteración temporal, siempre se ha recibido de manera lineal: hay un inicio y un desenlace, independientemente de qué pasos hacia atrás o hacia delante se ejecuten en los episodios intermedios; el discurso transita de manera homogénea y unívoca.

Sin embargo, con la irrupción —y el éxito— del juego (ya sea analógico o digital) en nuestras vidas y en la cultura popular desde las últimas décadas del siglo XX, la relación de historias, así como los efectos estéticos de los espacios diegéticos creados, han ido adoptando otras formas de desarrollo. En lo referente a estos escenarios narrativos recién mencionados —asunto nada baladí—, cabe aludir a la propuesta que el ya citado Jenkins (“Game”) hizo también sobre la “narrativa ambiental” (“environmental storytelling”), la cual había alcanzado su cumbre con los parques temáticos de atracciones. El estudioso describe cómo en un entorno lúdico o, al menos, de esparcimiento y ocio, los usuarios de dichos parques encuentran en una serie de decorados todo un torrente de estímulos que, si bien no le narran una historia de manera tradicional, sí son capaces de suscitar en ellos todo un imaginario narrativo de tal u otra temática. El mejor ejemplo, quizá, es la atracción “Pirates of the Caribbean” de DisneyWorld, en Anaheim (California), donde con un simple paseo en un barco mecanizado los viajeros pueden atender a pequeñas viñetas de minúsculos relatos que evocan todos los motivos atribuidos no al pirata histórico, sino al de ficción, al popular, al que todos tenemos en mente, al de pata de palo, parche en el ojo y cara de malo: batallas navales, saqueos a ciudades, hallazgo de tesoros malditos... (Fernández Rodríguez, “Pirata”). Todos estos elementos, presentes en nuestra mente colectiva por unos y otros motivos, fueron recogidos por Walt Disney y sus colaboradores, y cristalizados en el parque temático y en

---

<sup>3</sup> La cual, como hemos visto, no hay que confundir con secuencialidad.

las muchas ficciones posteriores —ya fueran literarias, cinematográficas o (video)lúdicas— que se produjeron y siguen produciéndose a día de hoy. Una influencia determinante muy similar a la que *Dungeons & Dragons* realizará sobre el género fantástico, pues la fantasía actual es absoluta deudora de este universo (Garín y Pérez Latorre, Vu).

Este tipo de narrativa no lineal, que para nada remite a las estrategias convencionales y aristotélicas de la narración tradicional, es cada vez más frecuente y está cada vez más presente en nuestras vidas; sobre todo, desde la llegada de lo digital y del hipertexto. La navegación figurada por diferentes espacios virtuales ha derivado en un cambio cognitivo y —por qué no— también epistemológico sobre cómo recibimos y procesamos información. La linealidad, otrora forma nuclear de comprensión de la realidad, si bien no está extinta, empieza a ser una forma más, junto a otras alternativas. Más allá de la narrativa ambiental que mencionaba Jenkins, Garín y Pérez Latorre hablan de una “narrativa potencial” o “interactiva” que es, además, característica propia del medio lúdico y videolúdico.

Sin embargo, antes de escudriñar los intrincados caminos de esta nueva narrativa, debemos hacer una escala en uno de sus mayores antecedentes, y reconocer la labor que *Dungeons & Dragons* ha ejecutado para ello.

### 3. La party rompe el molde

Hemos de admitir que, mucho antes de esa década de los 70 en la que *Dungeons & Dragons* y *mazmorras* se convirtió en el hito que hoy es, los mecanismos narrativos se han ido modificando con el tiempo. Solo hay que echar un vistazo a las diferencias técnicas de la epopeya clásica, los cantares de gesta medievales o las novelas idealistas de caballeros y viajes bizantinos renacentistas hasta llegar al complejo *Quijote* (1605-1615) para observar que, como todas las prácticas humanas, el arte de contar historias no ha permanecido igual durante los siglos.

De esta manera, algunos estudiosos, y según recoge Vu, apuntan que los atisbos de una nueva narrativa que perdura hasta hoy ya estaban presentes a finales del siglo XIX<sup>4</sup>. Autores como Rider-Haggard, Wells, Stoker y Stevenson se alzan con la mayor aportación para el desarrollo de

---

4 O, si apuramos, en el género gótico (principalmente británico) de fines del XVIII (Vu 273).

una “new romance” o “nueva novela”, en opinión de Saler, que con el tiempo acabaría derivando en la “genre narrative” o, en términos españoles, “novela de género” o “novela popular”. Este nuevo tipo de novelas las engloba Vu bajo el término eslavo *fantastyka* —que, ya usado por Clute, albergaba los subgéneros de la fantasía (*fantasy*), la ciencia ficción y el horror—.

Tales cambios y conceptos se antojan claves para entender que, en la década de los 70 del siglo XX, apareciera un fenómeno —lúdico, social y popular— como es *Dungeons & Dragons*. En este sentido, apunta Vu que, si algo caracteriza principalmente a los subgéneros de la *fantastyka* —cuya mayor eclosión, por cierto, se dio después de las dos guerras mundiales—, es el interés por cómo funciona el mundo diegético (274). Esta característica es propia de todo género de novela/narrativa/ficción popular, y puede servirnos de punto de comparación respecto a la “alta literatura”, donde la construcción del espacio y de la “historia” del universo narrativo están, *a priori*, en un segundo plano o, incluso, ausentes. Es el interés por la *worldness* —en términos de Klastrup y Pajares Tosca—, la entidad del mundo, la *cosmicidad* —como lo traduce Pérez Latorre— lo que marca, principalmente, las diferencias entre estos dos tipos de manifestaciones narrativas, y el rasgo distintivo de esta literatura o ficción de género.

Por otro lado, sentencia Vu, no es de extrañar que *Dragones y mazmorras* optara por el género popular que más atención presta a la *worldness*: la fantasía. La atención a los comportamientos del universo de ficción creado es un rasgo distintivo de esta modalidad y, junto a otros —como un aumento de la acción y la espectacularidad, así como la inspiración y base en la mitología, el folclore medieval y el imaginario creado por J. R. R. Tolkien—, logran establecer una fórmula que ha perdurado desde que Gygax y Arneson perfeccionaron su obra ludonarrativa.

A este respecto, cabe señalar que, antes de la fantasía, podría hablarse de un género narrativo —también nacido en el siglo XIX, de la mano de esa nueva novela antes aludida— que, podríamos aseverar, se encuentra en la base de toda la ficción popular: la aventura. Frecuentemente denostada por la crítica de la alta cultura —se le asocia con lo infantil, con lo fácil, con lo intrascendente; en última instancia, con el juego—, y sobre todo olvidada en la actualidad en favor de otros géneros de mayor acogida —como la propia fantasía, la ciencia ficción o el negro—, la aventura ha

sido relegada desde hace unas décadas a un género relativamente obsoleto que, quizá, alcanzó su último cenit en la década de los 90 y principios de los 2000, pero que ha ido cayendo poco a poco en el desuso. Héroe y heroína como Phileas Fogg, Allan Quatermain, Indiana Jones o Lara Croft, ya indelebiles de la cultura popular, si bien no han sido obliterados de la concepción global, comienzan a tener un regusto clásico que los aleja del candelero de la ficción contemporánea.

No obstante, y remitiéndome a los estudios de Cawelti sobre las fórmulas narrativas de la ficción popular, es cierto que, en la base de todos ellos, reside la aventura. Cawelti resume las características de la aventura en una abundante peripecia en la que está presente “a combination of danger, significance, and interest”, junto con “the hero—individual or group—overcoming obstacles and dangers and accomplishing some important and moral mission” (39-40). Si a este cóctel le añadimos las indicaciones básicas del viaje del héroe campbelliano, así como el proceso de aprendizaje de habilidades físicas e intelectuales que supone todo viaje iniciático y de aventura (Fernández Rodríguez, “Pirata” 244-54; Fernández Rodríguez, “Aventura” 245-247), ¿no es este, en esencia, el esquema de toda historia de consumo actual? ¿No son estos los ingredientes que todo lector/espectador/jugador, ávido de una historia que le emocione, busca en cualquier ficción? Al género negro, la fantasía, la ciencia ficción y, por qué no, a las campañas de *D&D* subyace siempre una aventura.

#### 4. De géneros populares y entidad cósmica

Sumado a todo esto, retomemos la idea de que a los géneros populares actuales les caracteriza, además, el proceso de *worldbuilding*; esto es, la construcción meticulosa del *mythos*, el *topos* y el *ethos* de todo universo diegético<sup>5</sup>, que aporta detalles y mayor coherencia a las acciones desarrolladas. Aunque aplicado a la ciencia ficción—en cualquier caso, a un género narrativo no realista<sup>6</sup>—, Garín y Pérez Latorre llaman la atención sobre cómo los procedimientos narrativos más modernos y, generalmente, pensados

---

<sup>5</sup> Tomo los conceptos del antes mencionado estudio de Klastrup y Pajares Tosca.

<sup>6</sup> En el sentido de que incluye tramas con elementos sobrenaturales o especulativos que no pueden encontrarse, al menos aún, en la realidad presente.

para el placer y el consumo —en definitiva, populares— plantean un interrogante claro: más allá del *qué pasará*, los lectores se preguntan *cómo funciona el mundo* que sostiene la ficción. En términos que toman de McHale, durante la recepción de obras narrativas se producen dos dominantes: la epistemológica —que responde a la pregunta *qué pasará*, y que es distintiva, por ejemplo, del género policiaco— y la ontológica —que responde a la pregunta *cómo funciona este mundo*—. En efecto, esta es una tónica de recepción que se ha asentado en las últimas décadas en cualquiera de las plataformas de ficción que queramos considerar —literatura, cine, series de televisión y, por supuesto, juegos, ya sean analógicos o digitales— y que, en términos más comerciales, es lo que se conoce de forma popular como *lore*, que tanto emociona a los *fans* y consumidores (¿o prosumidores?) en las redes y en internet. Dado que cada mundo ficticio, independientemente de la disciplina artística a la que pertenezca, crea sus propias normas autorreferenciales (Llovet *et al.*), tales mundos son susceptibles de ser analizados, comprendidos y expandidos por los usuarios/consumidores/lectores/espectadores o jugadores de estas narrativas.

No obstante, esta circunstancia parece atañer, sobre todo, a los géneros populares no realistas, como son la ciencia ficción y el fantástico. Y, si algo tiene *Dragones y mazmorras*, es fantasía. Ahora bien, se trata de un tipo de narrativa fantástica relativamente particular, pues nos devuelve a las nociones de esa nueva narrativa: aquella que no es lineal.

## 5. D&D y la narrativa interactiva

Me remito ahora solamente a Pérez Latorre para seguir profundizando en esta idea. Si bien —dice el estudioso— la narrativa tradicional había optado por la linealidad en la mayoría de sus manifestaciones, a partir de la aparición de *Dragones y mazmorras* empezó a entenderse la narrativa no solamente como un constructo cerrado y secuencial, sino también como una actividad sujeta a la improvisación, el azar —mediante el uso de mecanismos lúdicos como los dados— o la interpretación que se le daba a un personaje creado para tal narración —añadiendo, así, otras características literarias pero, asimismo, espectaculares y escénicas; en este caso, las del teatro improvisado, pero también las de los juegos de tablero—.

Precisamente, y como bien sabemos, este último punto es el que lleva a catalogar como “de rol” al juego de Gygax y Arneson.

Por otra parte, Pérez Latorre continúa su descripción: la aparición de un fenómeno como *Dragones y mazmorras* es resultado de la confluencia de varios acontecimientos, tanto literarios como lúdicos; principalmente, el auge en el último tercio de siglo XX de los juegos de simulación de batallas o *wargaming* —cuya antigüedad se remonta al ajedrez— y el imaginario creado por Tolkien (270), reconocido padre de la fantasía moderna y, más concretamente, épica. La grandísima novedad que trajo *D&D* al panorama narrativo fue sustituir los ejércitos propios de los juegos de simulación bélica por personajes individuales —al estilo de Frodo de *El señor de los anillos* (*Lord of the Rings*, 1954)— que, al igual que los personajes del universo tolkieniano, podían agruparse posteriormente en compañías (Pérez Latorre 270). Se trata, pues, “de una experiencia de narrativa colaborativa”, que permite, además, participar en un mundo ficcional mediante un proceso de inmersión más que patente (271).

El impacto de los juegos de rol y, concretamente, de *D&D* desde su año de publicación hasta hoy ha sido innegable e, incluso, todos los estudiosos mencionados comparten la idea, aun por diferentes caminos, de que la obra de Gygax y Arneson ha dado una vuelta clara a los mecanismos narrativos actuales con una de sus características más evidentes: la narrativa potencial o interactiva —en cualquier caso, no lineal—. Favorecida por el género no realista —la fantasía, en este caso— al que decidieron acogerse los autores, la narrativa potencial que ofrece *Dragones y mazmorras* consiste en “un sistema ficcional abierto” basado esencialmente en la experiencia del usuario (Garín y Pérez Latorre 1-2) y en procesos de “despiece” en la dimensión formal de la obra, de modo que, de manera aislada, todos los agentes del relato en cuestión —no solo los escenarios, sino también los personajes, la atmósfera y la propia acción— acaban “diseminándose en variables narrativas y elementos jugables”. En definitiva, el juego de rol ofrece a los usuarios una “estrategia de aislamiento de los componentes de cualquier ficción” para “promover así la reelaboración de éstos en historias posibles” (3-4). Terminan Garín y Pérez Latorre añadiendo que estas mismas características ludonarrativas las comparte, por su propia naturaleza, el videojuego.

## 6. D&D y videojuegos

En efecto, si atendemos a las características del videojuego como medio, podremos hallar múltiples similitudes entre este jovencísimo arte y las técnicas de la nueva narrativa de la ficción popular y del juego de rol<sup>7</sup>. Si aceptamos la idea de que todo relato de género está regido por una fórmula, y una fórmula es, en esencia, una serie de normas, no es de extrañar que los videojuegos hayan acogido tan de buen grado la narrativa popular.

Y es que, por naturaleza, los constructos lúdicos —sean digitales o no—, más allá de su intención o temática, en esencia requieren de un conjunto de reglas para funcionar. Los juegos son, al fin y al cabo, una “actividad libre, separada, de resultado incierto, improductiva, *reglamentada* y ficticia” (Caillois, resaltado mío). Por otro lado, cualquier título videolúdico lleva al mismo interés que los géneros no realistas por parte del receptor en comprender cómo funcionan los mundos posibles que las narraciones han creado; es decir, cuáles son los patrones de comportamiento de tales ficciones, su *worldness* o cosmicidad. En palabras más llanas, y ejemplificando con la fantasía épica, los jugadores se preguntan cuál es la *cultura* e *historia* de ese mundo, cuáles son las causas de que en el presente jugable existan tantas razas con tales interrelaciones, en qué consiste el uso de la magia y qué habilidades requiere, o qué fuerzas del mal hay que combatir.

No obstante, hemos de reparar en que los géneros de los videojuegos no se quedan en los no realistas, sino que, al igual que la literatura, el cómic o el cine, el medio videolúdico construye sus relatos desde cualquier planteamiento temático. Con todo, no por ello pierde sus rasgos esenciales: podríamos definir el componente lúdico de la historia relatada por un videojuego como la “consecución de una meta solucionando problemas en función de unas reglas” (Gil González 71). Tal definición se parece, en buena medida, a la de la fórmula del género de la aventura que nos daba Cawelti y a la que antes aludí, y que podría resumirse en una “interrupción brusca de la cotidianidad” que se traduce en abundante acción y peripecia y por la que se “introduce un desorden por el que la muerte se hace posible” (Tadié 7). Una definición que bien podría servir para explicar lo que es

---

<sup>7</sup> En aquellos títulos videolúdicos que decidan contar una historia, pues no todos los videojuegos se centran en un relato.

un juego o un videojuego. De ahí que quisiera referir anteriormente que, en la base de todo género narrativo popular, subyace el macrogénero de la aventura que, además, confluye esencialmente con los mecanismos del (video)juego: como modalidad formularia, está sujeta a unas reglas; existe en ella abundante peripecia, suspense, emoción; se produce un perfeccionamiento—físico y moral— del protagonista, quien debe superar una serie de obstáculos de cada vez mayor dificultad para alcanzar un objetivo final—a menudo, personificado en un villano o villanos concretos—. En el camino, deberá procurar no morir en el intento. Igual que cualquier protagonista de una ficción popular y, por supuesto, igual que un personaje-jugador de *D&D*.

## 7. Conclusiones

En este sentido, el éxito de *D&D*, así como su solidez como constructo lúdico, ha nutrido enormemente la experimentación narrativa y es, en buena medida, uno de los agentes “culpables” de la revitalización de ciertos géneros narrativos que han podido desdeñarse por unos u otros motivos—asociación a lo comercial, lo *pulp*, lo popular, las clases bajas, la literatura “para pobres”...; en definitiva, la “paraliteratura”—, pero que han demostrado ser tan útiles como la “alta” literatura para ensayar, mediante sus arcos argumentales y sus personajes, complejas reflexiones sobre conflictos humanos universales.

Y es que, ¿no tiene la narrativa, en parte, cierto componente lúdico? Decía Robert Louis Stevenson que “la ficción es al adulto como el juego al niño” (188). Leer (o ver) una ficción comparte, en muchos aspectos, función y funcionamiento con el juego: crear, además de diversión y placer, unas expectativas, un suspense; un misterio sin resolver—literalmente en la ficción criminal; figuradamente, en cualquier trama con el interrogante *¿cómo acabará?*—; simular situaciones que nunca alcanzaremos en nuestra cotidianidad, o crear mundos diferentes que no solo nos ayudan a evadirnos de la realidad, sino también a comprenderla mejor. ¿No es la narrativa, en fin, una forma elaborada de juego?

## Bibliografía

Bartual, Roberto. *Narraciones gráficas. Del códice medieval al cómic*. Madrid, Ediciones Marmotilla, 2013.

- Bordwell, David. *La narración en el cine de ficción*. Traducido por Pilar Vázquez Mota, Barcelona, Paidós, 1996.
- Caillois, Roger. *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. Traducido por Jorge Ferreiro, Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica, 1986.
- Cawelti, John G. *Adventure, Mystery, and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago, IL, University of Chicago, 1976. <https://bit.ly/3zSHY8l>.
- Clute, John & John Grant (eds.). *The Encyclopedia of Fantasy*. Londres, Orbit Books, 1997. <https://sf-encyclopedia.com/fe/>. Accedido el 5.11.2025.
- Fargallo Calvo, Lucía. “La narrativa como herramienta pedagógica” (Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Valladolid), 2019. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/38985>. Accedido el 5.11.2025.
- Fernández Rodríguez, María. “El pirata de ficción. Historia y teoría de un mito transmedial” (Tesis doctoral, Universidad de Salamanca), 2021. <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do>. Accedido el 15.9.2025.
- Fernández Rodríguez, María. “Una aventura de piratas fantástica: aportaciones de Monkey Island al imaginario popular y a la narrativa intermedial”. *Fantasía, Aventura y Sociedad: Perspectivas Contemporáneas*. Editado por José María Mesa Villar *et al.* Madrid, Los Libros de la Catarata, 2025, pp. 243-257.
- Garín, Manuel & Óliver Pérez Latorre. “Entre mundos e historias: ciencia ficción y experiencia de juego”. *Formats. Revista de comunicació audiovisual*, n. 5, 2009, pp. 1-22. <https://shorturl.at/HROXb>. Accedido el 5.10.2024.
- Gil González, Antonio J. “Narrativa aumentada”. *1616: Anuario de Literatura Comparada*, n. 5, 2015, pp. 45-74.
- Gil González, Antonio J. & Pedro Javier Pardo García. “Introducción. Intermedialidad. Modelo para armar”. *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*. Editado por Antonio J. Gil González y Pedro Javier Pardo García, París, Orbis Tertius, 2018, pp. 11-38.
- Gygax, Gary & Dave Arneson. *Dungeons and Dragons*. Lake Geneva, WI, Tactical Studies Rules, 1974.

- Jenkins, Henry. "Game Design as Narrative Architecture". *Computer*, v. 44, n. 3, 2004, pp. 118-130.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Traducido por Pablo Hermida Lazcano. Barcelona, Paidós, 2008.
- Klastrup, Lisbeth & Susana Pajares Tosca. "Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design". *Proceedings International Conference on Cyberworlds*. Los Alamitos, IEEE Computer Society, 2004, pp. 409-413. <https://doi.org/10.1109/CW.2004.67>
- Llovet, Jordi, et al. *Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*. Barcelona, Ariel, 2005.
- Lomas, Carlos. *Cómo enseñar a hacer cosas con las palabras: teoría y práctica de la educación lingüística*. Barcelona, Paidós, 1999.
- MacKay, Daniel. *The Fantasy Role-Playing Game. A New Performing Art*. Jefferson, NC | Londres, McFarland & Company, 2001.
- McHale, Brian. *Postmodernism and Fiction*. Corsham, Methuen, 1987.
- Patti, Emanuela. "Pasolini, artista intermedial". *Ficciones nómadas. Procesos de intermedialidad literaria y audiovisual*. Editado por Antonio J. Gil González y José Antonio Pérez Bowie, Madrid, Pigmalión, 2017, pp. 29-53.
- Pérez Bowie, José Antonio. *Leer el cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica*. Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2008.
- Pérez Latorre, Óliver. "Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso" (Tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra), 2010. <https://repositori.upf.edu/handle/10230/11835>. Accedido el 20.4.2021.
- Saler, Michael. *As If: Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*. Oxford, Oxford University Press, 2012.
- Sánchez Zapatero, Javier. "Paradigmas digitales e intermediales: nuevos marcos de estudio para la teoría literaria". *Literatura em Debate*, v. 12, n. 22, 2018, pp. 122-131.

- Stam, Robert. *Teoría y práctica de la adaptación*. Traducido por Florencia Talavera. Ciudad de México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2009.
- Stevenson, Robert Louis. “Charla sobre la novela”. *Ensayos literarios*. Traducido y editado por Beatriz Canals y Juan Ignacio de Laiglesia, Madrid, Hiperión, 1998, pp. 174-191.
- Tadié, Jean-Yves. *La novela de aventuras*. Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica, 1989.
- Vu, Ryan. “Fantasy Ater Representaion. *D&D, Game of Thrones, and Post-modern World-Building*”. *Extrapolation*, v. 58, n. 2-3, 2017, pp. 273-301. <https://doi.org/10.3828/extr.2017.14>