

INTRODUCCIÓN

Este proyecto nace de una convicción que me ha acompañado durante mis años de experiencia docente: los juegos de rol son una eficaz herramienta educativa no sólo dentro del aula, sino también fuera de ella. Se trata de una tesis que se ha ido reforzando a través de diversas experiencias llevadas a cabo en los espacios externos al aula: actividades programadas en jornadas culturales, talleres en horario extraescolar, breves sesiones durante los recreos..., espacios siempre fecundos pero necesariamente limitados por el contexto organizativo de un centro escolar. Por ello, a la referida convicción hay que añadir un deseo: el de ampliar el alcance de este tipo de experiencias, emplazando el uso de juegos de rol (y de otras herramientas relacionadas con la narrativa o ficción interactiva) en otros contextos educativos que permitan ampliar las potencialidades didácticas de estos recursos. La ASA ofrece un marco propicio para ello, en tanto que desarrolla talleres de largo recorrido, en unas óptimas condiciones materiales y organizativas, y que tienen como usuarios a jóvenes de altas capacidades.

Los juegos de rol constituyen una actividad cultural poco exigente: como ocurre con la lectura o la música, no está restringida a una élite intelectual, sino que es accesible para un amplio espectro de la población. Sin embargo, los juegos de rol, como espacio de creación, son, por otra parte, notablemente generosos: según las competencias culturales de quienes hagan uso de ellos, el resultado presenta perfiles muy diversos, pero que pueden alcanzar altas cotas de ingenio y de creatividad, con resultados que no disten mucho de la calidad artística presente en obras de éxito del mercado editorial o de la industria cinematográfica. Por ello, los (y las) jóvenes con altas capacidades pueden encontrar en los juegos de rol una prolífica plataforma en la que exteriorizar su energía creativa. A lo que hay que añadir algo fundamental: la actividad creadora no se realiza en solitario sino mediante la socialización con otros jóvenes que no necesariamente pertenecen a su entorno escolar. De este modo, los juegos de rol, a través de una gratificante experiencia de ocio compartido (ocio que además es alternativo a otro tipo de producto más mayoritario, tales como el de carácter digital), pueden proporcionar a los (y las) jóvenes un marco de relaciones interpersonales que favorezca su integración social y que afiance su autoestima.

Por último, cabe considerar otra motivación más que me impulsa a emprender este proyecto. Mi formación académica articula el ámbito de la filosofía (al que se dedica fundamentalmente mi labor docente) con el ámbito de la teoría de la literatura. Como no podría ser de otra manera, la literatura se ha convertido en una amigable intrusa en el oficio

de enseñar filosofía. Los juegos de rol están vinculados, aunque en parte, a ciertos aspectos del fenómeno literario (especialmente a la narración y a la interpretación teatral). Por ello, y como era de esperar (pues así se completa el nexo bidireccional filosofía-literatura), entiendo que su uso como herramienta educativa debe estar ligado a la reflexión crítica y, en particular, a la ética y la formación en valores morales.

PARTICIPANTES: Un máximo de 7 en cada grupo (dos grupos). Edades: Grupo 4 y Grupo 5 de edades (las dos categorías de edades se corresponden con los dos grupos de participantes).

OBJETIVO

Este Taller tiene como principal finalidad el desarrollo de las capacidades que hacen posible el pensamiento creativo en contextos colaborativos o de trabajo en equipo. Para ello se emplean los juegos de rol como principal recurso didáctico, estimulando, a través de este medio lúdico, habilidades vinculadas con la creatividad, la interacción personal y la reflexión crítica. El potencial motivador de este tipo de juegos facilita la puesta en práctica de mecánicas con las que trabajar estas habilidades: la improvisación teatral, la creación colaborativa de una estructura narrativa o la resolución de problemas son sólo algunos de estos procedimientos. El goce que es intrínseco al desarrollo de una narración —sea literaria, cinematográfica o de cualquier otra índole— está presente en los juegos de rol, que además, lo transforman en un placer compartido y construido a través de la interacción entre iguales, lo cual constituye un elemento revulsivo no sólo de las capacidades creativas individuales, sino también —y muy especialmente— de las habilidades sociales.

En la siguiente sección se detalla el modo en que los juegos de rol contribuyen al desarrollo de diversas capacidades de interés didáctico.

BENEFICIOS DIDÁCTICOS DE LOS JUEGOS DE ROL

Prevención y resolución pacífica de conflictos

Los juegos de rol se presentan como una herramienta de notable utilidad en el aprendizaje acerca de la prevención y resolución de conflictos. Por un lado, al diseñar, desarrollar e interpretar un personaje de ficción se está potenciando la toma de conciencia y la reflexión acerca de diferentes factores que intervienen en el comportamiento y en la interacción social. Por otro lado, las situaciones que aparecen representadas en la narración de un juego de rol sirven también para anticipar, al modo de una simulación, circunstancias que los (y las) participantes en el juego vayan a experimentar en su cotidianidad. De esta

manera, escenas de diálogo e interacción, en las que un jugador o una jugadora decide qué palabras emplea su personaje al relacionarse con otros en el marco de ficción en el que se desarrolla la narración, sirven para comprobar las reacciones y consecuencias que puede generar una determinada actitud ante un interlocutor o interlocutora (provocadora, temerosa, colaboradora, conciliadora...).

Toma de decisiones

En un juego de rol, los (y las) participantes tienen continuamente que tomar decisiones acerca de los actos realizados por sus personajes. El director (o la directora) de juego o narrador/narradora describe las consecuencias que se derivan de las decisiones tomadas por los jugadores y las jugadoras participantes en el juego. Estas consecuencias son determinantes para la marcha de la historia, que no está prefijada como ocurre con una obra literaria o un guión cinematográfico, sino que se desarrolla en un sentido u otro en función de las acciones llevadas a cabo por los personajes que interpretan los jugadores y las jugadoras. Los hechos narrativos que establezca el director (o la directora) de juego como respuesta a los “movimientos” de los personajes jugadores han de ser coherentes con el universo de ficción en el que se desarrolla la historia, y, en general, deben guardar una cierta lógica narrativa y dramática. Aunque el mundo real no se ajuste a dicha lógica narrativa, este aspecto de los juegos de rol estimula la reflexión sobre la conexión existente entre actos y consecuencias, y entrena a jugadores y jugadoras en la toma de decisiones.

Creatividad y resolución de problemas

En las aventuras por las que pasan los personajes interpretados por los jugadores y las jugadoras, hay escenas puramente descriptivas o cuya función en la historia se reduce a proporcionar información útil o dar color a la narración. En otras escenas, sin embargo, los jugadores y las jugadoras tienen que afrontar problemas de diverso tipo e intentar solucionarlos interpretando a sus personajes y dirigiendo sus acciones: resolver un puzle, planificar una estrategia, gestionar recursos escasos, coordinar habilidades y acciones de diferentes personajes... En muchos casos, no se trata de problemas que presenten una única vía de solución, sino que pueden ser replanteados desde los propios presupuestos de partida, abriendo vías de solución que surjan de la creatividad y la reflexión crítica. En tales casos, los jugadores y las jugadoras pueden desarrollar ideas no previstas inicialmente por el director (o la directora) de juego, lo cual exige de un juego de rol que posea una estructura flexible y abierta al ingenio de sus participantes.

Trabajo en equipo

Los juegos de rol no se juegan en solitario. Además del director (o la directora) de juego o narrador/narradora, es preciso que se produzca la concurrencia de, al menos, un

jugador o una jugadora, aunque lo habitual es que participen dos o más. Los diferentes jugadores y jugadoras interpretan personajes que forman un grupo de “aventuras”. Los miembros de ese grupo son, por lo general —aunque depende de la historia que se desarrolle en particular—, amigos o compañeros, o, por lo menos, aliados unidos por las circunstancias o por un interés común. Las adversidades por las que pasen en el marco ficcional las afrontarán en equipo, combinando las diferentes habilidades y potenciales de sus personajes (que, por lo general, suelen presentar perfiles competenciales de carácter complementario). El trabajo en equipo es, pues, necesario para superar los retos que se plantean en el desarrollo de narración. Pero, además, la propia naturaleza del juego de rol es la de un trabajo de creación colectiva: su finalidad última es construir entre todos los y todas las participantes un espacio de ficción personal y original, y una narración que se despliegue en dicho marco. Esto es algo que se pone de relieve en el hecho de que no hay ganadores ni perdedores tras una sesión de juego, ni se establece ninguna competición, ni siquiera entre el director(o directora) de juego y el resto de los (y las) participantes.

Fantasía

Aunque existen infinidad de géneros en los que se enmarcan los juegos de rol (casi tantos como géneros literarios o cinematográficos), lo más frecuente es que estén emplazados en las coordenadas de la fantasía o la ciencia-ficción. Como es sabido, estos géneros son muy adecuados a la hora de estimular la imaginación de quien los consume como lector o espectador. Del mismo modo —y quizás con más razón— la labor de la construcción colectiva de una narración, propia de un juego de rol, es una fuente inagotable para la imaginación y la fantasía de los (y las) participantes en él. El trabajo de creación narrativa, realizado en grupo, resulta estimulante para cada participante individualmente no sólo porque sus ideas sean fuente de disfrute para los demás, sino también porque cada uno o una, por su cuenta, debe generar elementos ficcionales a partir del trabajo realizado por los demás, procediendo, así pues, de forma colaborativa. Por otra parte, el resultado de este proceso de creación colectiva es un universo de ficción (y una serie de historias enmarcadas en él) totalmente original, que, si bien puede compartir elementos con alguna obra literaria o cinematográfica conocida, presenta, desde luego, una dimensión personal y propia de la que son autores y responsables, en exclusiva, el grupo de jugadores y jugadoras, y el director o directora de juego.

Desarrollo de las competencias básicas: principalmente (y sin prestar atención a la temática en particular de un determinado juego de rol), se potencian las siguientes competencias básicas:

- Competencia en comunicación lingüística, por el constante uso del lenguaje, de forma escrita, pero especialmente de modo oral, al describir, explicar, relatar... y, desde luego, al interpretar un personaje.
- Competencias sociales y cívicas, a través de la interacción y el diálogo.
- Aprender a aprender, dado el constante uso de información que hay que gestionar, así como por el trabajo colaborativo que tiene que darse dentro del grupo.
- Conciencia y expresiones culturales, por el contacto con una universo de ficción, que por lo general remite a tradiciones mitológicas, literarias o históricas; también por el uso de iconos culturales y por su expresión narrativa, plástica y musical (en ocasiones se emplean o producen ilustraciones, y, por otro lado, se recurre a la música para ambientar ciertas escenas).

De forma secundaria se desarrollan también estas otras:

- Competencia digital, por el posible uso de software y aplicaciones auxiliares al juego (creación y edición de mapas, diseño de personajes, documentación para el trasfondo ficcional...), aunque estos recursos no son estrictamente necesarios para un juego de rol.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, por la teoría de la probabilidad implícita en el conjunto de reglas sobre las tiradas de dados empleadas en cualquier juego de rol.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, según la temática desarrollada en el marco de la ficción y los retos afrontados, o, también, por el trabajo en equipo.

CONTENIDO Y PERIODIZACIÓN DEL TALLER:

Las sesiones del Taller albergarán diversas actividades unidas por la construcción colectiva de una narración que funciona como hilo conductor. Estas actividades estarán engarzadas unas con otras de tal manera que en muchas ocasiones apenas serán diferenciables para los (y las) participantes en el Taller. Los procedimientos y actividades que más habitualmente están asociados a un juego de rol son: diseñar un personaje con ayuda de un sistema de reglas de juego, diseñar elementos de ficción que contextualicen el personaje (su lugar de origen, su cultura, su entorno geográfico, sus allegados...), participar de modo interactivo (como espectador de un relato oral) en el desarrollo de una narración, resolver problemas que se planteen en el curso de la narración (dilemas morales, problemas de lógica o ingenio), tomar decisiones que guíen las acciones de los personajes, interpretar a los personajes improvisando un texto teatral, describir diferentes elementos (objetos, lugares, emociones...), planificar estrategias, administrar recursos escasos en el

marco de la ficción, elaborar explicaciones de fenómenos que aparezcan en el curso de la narración, interpretar planos y mapas (y otros recursos gráficos), producir textos escritos e ilustraciones... En un nivel competencial mayor, los (y las) participantes en el Taller tendrán la oportunidad de asumir funciones propias del narrador/narradora o director/directora de juego, diseñando un trasfondo de ficción, relatando una historia, preparando un guión, seleccionando música para ambientar escenas, materiales gráficos de apoyo... Además de estas actividades, se emplearán procedimientos habituales en el marco de la formación relativa a las habilidades sociales, la reflexión crítica y la educación en valores.

El conjunto de sesiones del Taller estará dividido en dos bloques, cada uno de ellos dedicado a desarrollar una narración de distinta temática, empleando diferentes mecánicas, recursos y materiales. Aunque en ambos casos se trata de temáticas pertenecientes al género de la ciencia-ficción futurista o de anticipación, presentan importantes diferencias en cuanto al estilo y tono empleados, así como en lo tocante a los procedimientos narrativos a los que se recurrirá. Las siguientes secciones detallan el contenido de ambos bloques.

De modo orientativo, puede considerarse que el número total de sesiones se repartirá por igual entre ambos bloques, si bien el paso del primero al segundo estará marcado por la evolución del grupo de participantes en el Taller. En función de la experiencia acumulada en la primera parte, de su interés por continuar la narración desarrollada (o de pasar a una nueva), y de otras diversas circunstancias, se adelantará o demorará en el calendario el comienzo de la segunda parte.

ADAPTACIÓN AL PERFIL DE CADA GRUPO: Los dos grupos participantes en el Taller desarrollarán las actividades a un ritmo y con unas particularidades que se adapten a su perfil de grupo, atendiendo especialmente al grado de madurez de sus miembros. Aunque —eso sí— dentro de un mismo marco temático, la narración construida con cada uno de ellos será diversa, y lo serán también, por tanto, las actividades asociadas a la creación de una narración colectiva. Por otra parte, hay algunas actividades de ampliación cuya realización estará condicionada por el perfil del grupo, siendo, en principio, más adecuadas para el grupo 5.

BLOQUE I. AÑO CERO: TRAS EL FIN DE LA CIVILIZACIÓN

El mundo civilizado tal y como lo conocemos ha desaparecido como consecuencia de una terrible catástrofe, fruto de la irracionalidad bélica, la inestabilidad económica, la irresponsabilidad medioambiental o todos estos factores combinados. Los personajes interpretados por los jugadores y las jugadoras han nacido tras el “año cero”, en las ruinas

de la civilización, y, para ellos, el antiguo mundo es desconocido y misterioso. Como el resto de la escasa población planetaria, viven en una reducida comunidad, protegidos por algún tipo de refugio y luchando día a día por sobrevivir y por reconstruir la sociedad. Sus medios, así como sus conocimientos tecnológicos y científicos, son paupérrimos, y los artefactos que encuentran entre las ruinas del viejo mundo se les presentan casi como objetos mágicos.

Los personajes jugadores emprenderán aventuras fuera de su refugio para obtener diversos tipos de bienes (comida y agua no contaminadas, artefactos, información sobre el pasado, conocimientos...) pero también participarán en la construcción social y política de su comunidad. De este modo, las historias desarrolladas durante las sesiones de juego tendrán como escenario, alternativamente, el refugio donde se desarrolla la vida cotidiana de la comunidad a la que pertenecen los personajes jugadores, y el peligroso mundo exterior, en el que efectuarán expediciones esporádicas para explorar lo desconocido en busca de diversos recursos y bienes necesarios para la sociedad.

La comunidad funciona de modo asambleario, por lo que, en el juego, tendrán lugar escenas en las que los jugadores y las jugadoras interpreten a sus personajes participando en las reuniones de toda la población para defender un nuevo proyecto (la construcción de un molino de viento, de una torre vigía...) o tomar alguna decisión de interés general. Estos asuntos de carácter político y social tendrán su extensión en otras diversas interacciones con miembros de la comunidad: antes y después de la asamblea para preparar y desarrollar propuestas de proyectos, sondear otras corrientes de opinión o establecer pactos con otras facciones políticas...

Por otro lado, los personajes jugadores organizarán y emprenderán expediciones a la zona exterior a su refugio, para procurarse diverso tipo de bienes materiales necesarios para la subsistencia, o para buscar información o artefactos de la antigua civilización, o bien con cualquier otra finalidad que se establezca en la asamblea de la comunidad. Estas expediciones ofrecerán a los personajes todo tipo de peligros y retos, y plantearán a los jugadores y a las jugadoras constantes decisiones que tomar y problemas que resolver en equipo. En el desarrollo de estas escenas de exploración y aventuras, se utilizará material gráfico que sirva como apoyo a las descripciones del narrador o narradora: mapas, dibujos y fotografías de lugares, objetos y personajes. Las ruinas y lugares explorados estarán inspirados en la ciudad de Málaga (una versión postapocalíptica, claro está), pero de este hecho no se informará inicialmente a los (y las) participantes en el Taller, de modo que tendrá que ser algo que descubran por su cuenta.

Para desarrollar esta primera parte del Taller, se utilizará como material de base el manual *Mutant: Year Zero*, un juego de rol de origen sueco y publicado recientemente (2016) en España por la editorial Nosolorol, del cual se proporcionará un resumen a los (y las) participantes. Se trata de un juego que ha cosechado rápidamente un gran éxito en el mercado editorial de los juegos de rol (incluso se prevén adaptaciones fuera de dicho mercado), y que sintoniza sin dificultad con un público joven, gracias en parte a las ilustraciones empleadas, pero especialmente por el enfoque proporcionado a la temática postapocalíptica, ya que emplea un estilo narrativo muy inclinado hacia el género fantástico y de aventuras. Por otro lado, es una opción muy adecuada para iniciar a jóvenes en los juegos de rol, puesto que las reglas empleadas son fácilmente asimilables, además de que presentan un hábil equilibrio entre mecánicas innovadoras y tradicionales. Sobre la base de este material (tanto el libro publicado en España como otras ampliaciones que aún no se han traducido), se irá añadiendo el trabajo personal del director de juego. También se utilizará material procedente de otros juegos de rol de temática similar pero inéditos en nuestro país: *Gamma World* o *Twilight 2000*, por ejemplo.

En esta primera parte del Taller hay que considerar algunos beneficios didácticos que se añaden a los que anteriormente fueron expuestos en relación con los juegos de rol en general, o bien que los concretan o matizan:

- Las escenas narrativas relacionadas con las asambleas de la comunidad a la que pertenecen los personajes jugadores son un excelente medio para trabajar contenidos, procedimientos y actitudes concernientes a la educación cívica y a la formación en valores. Aunque en un medio ficcional, los jugadores y las jugadoras estarán poniendo en práctica las técnicas de oratoria y procedimientos de argumentación, además de reforzar la conciencia de pertenencia a una comunidad, así como la reflexión sobre el bien común, puesto que tendrán que involucrarse en la puesta en marcha de proyectos que mejoren o refuercen diferentes aspectos de su sociedad.
- Los episodios narrativos en los que los personajes hallan viejos artefactos ocultos entre las ruinas de la antigua civilización (y luego los examinan como misteriosas reliquias) ofrecen una oportunidad única para que los jugadores y las jugadoras reflexionen críticamente sobre los objetos de consumo que empleamos cotidianamente en nuestra sociedad. Al interpretar a sus personajes examinando los antiguos artefactos encontrados (una tostadora, un reloj, unas gafas de sol...), tendrán que improvisar un discurso en el que establezcan hipótesis sobre cuál podría ser su finalidad, el modo de usarlo o de repararlo..., imaginando que piensan

y hablan como sus personajes, es decir, analizando los objetos desde el punto de vista de alguien que pertenezca a una sociedad tecnológicamente rudimentaria. Este ejercicio (que al fin y al cabo coincide con la técnica literaria del *extrañamiento*, tal y como la denominaban los formalistas rusos) propicia la práctica del distanciamiento y alimenta la capacidad de asombro, ambos factores esenciales en la reflexión filosófica sobre el mundo que nos rodea. Para favorecer la puesta en escena de estos episodios, se puede contar, en las sesiones del Taller que lo requieran, con la presencia física del objeto en cuestión.

- La interacción lúdica con el entorno físico real (el área urbana de Málaga, transmutada en un escenario postapocalíptico) alimenta también la reflexión sobre la ciudad como *espacio vital*. Una vez que los (y las) participantes en el Taller descubran que el mapa de juego corresponde a la ciudad de Málaga, tendrán la oportunidad de observar su entorno urbano con otra mirada. Para empezar, prestarán mayor atención a elementos urbanos que quizás antes pasaban desapercibidos. Pero además, se habituarán a practicar el ejercicio de tomar distancia sobre los lugares cotidianos, dando rienda suelta a su imaginación y visualizando cómo podría ser su estado en un futuro postapocalíptico. Por último, en tercer lugar, podrán proponer el uso de sus propias localizaciones para el desarrollo de la narración en futuras sesiones, aportando si lo desean material gráfico para ello (fotografías, planos de calles o edificios...). Esta interacción lúdica con el entorno geográfico tiene evidentemente un valor literario, pero también alimenta la reflexión crítica sobre el espacio urbano en tanto que favorece el distanciamiento y el análisis del medio que nos rodea.
- El enfoque que recibe la temática principal (el mundo tras el hundimiento de la civilización) brinda a los (y las) participantes en el Taller la posibilidad de experimentar la tensión dramática entre la dureza de la supervivencia y la ilusión de un proyecto común. En el tono de la narración se combinan estos dos elementos: los retos de la subsistencia en un mundo hostil y peligroso tienen como contrapunto la confianza en la reconstrucción (aunque sea lenta y paulatina) de la civilización. Los personajes son supervivientes sujetos a constantes amenazas, pero también pertenecen a una comunidad que lucha por fines que son irreductibles a la mera satisfacción de necesidades perentorias. Hay una meta última que persiguen los personajes del juego: recuperar el esplendor perdido de la humanidad. O quizás incluso mejorar la vieja civilización evitando cometer los mismos errores. Puede que la sociedad que está emergiendo en el contexto ficcional del juego no sea ya

humana, sino que se sitúe en el marco de lo que se conoce como *transhumanismo* (tema filosófico muy en boga en nuestros días). La respuesta, en todo caso, depende de los (y las) participantes en el Taller.

Actividades opcionales o de ampliación:

- Los jugadores y las jugadoras van asumiendo de modo rotativo (y gradual) funciones de narrador/narradora o director/directora de juego: buscan localizaciones y las preparan (con la debida labor de documentación y apoyo gráfico: dibujos, fotografías, mapas...), crean personajes secundarios e incluso toman las riendas de la narración para alguna escena.
- Se produce una interacción entre los dos talleres. Ambos grupos de participantes han desarrollado sus historias en el mismo marco ficcional, desplazando a sus personajes por el mismo mapa de juego, aunque comenzando su andadura desde puntos distintos (y distantes) de éste. Si las circunstancias son propicias y la evolución de cada grupo así lo recomienda, se podrá organizar una sesión (o parte de una de ellas) donde se produzca un encuentro entre los dos grupos de personajes (es de esperar que en el desarrollo narrativo previo se hayan ido revelado a cada grupo ciertos indicios de la presencia y acciones de los otros personajes).

BLOQUE II. LA CONQUISTA DE LAS ESTRELLAS

En un próspero proceso multiseccular, la humanidad se ha extendido por millones de mundos en el Espacio exterior. Los viajes espaciales se han convertido en un forma habitual de desplazamiento entre los millones de mundos habitados por el ser humano. Las sociedades estelares presentan una gran diversidad cultural, económica y política, y reaccionan de modo distinto ante la visita de viajeros. La expansión humana por la Galaxia se ha desarrollado durante un espacio de tiempo tan vasto que nadie puede ya indicar a ciencia cierta cuál es el origen de nuestra especie o si ésta procede de un único planeta. Sucesivas oleadas migratorias, así como la infinidad de alianzas y de guerras interestelares que se han producido, han desdibujado la historia de la humanidad, impulsando a algunas sociedades hacia el desarrollo y la evolución, pero hundiendo otras en el aislamiento y el olvido.

Los personajes jugadores son viajeros y viajeras estelares que recorren mundos de todo tipo, pero especialmente aquellos más recónditos o aislados, pues éste es el terreno más abonado para la aventura. Conforman la tripulación de una astronave que viaja de planeta en planeta en busca de conocimiento, de oportunidades para el comercio o la

exploración... Sus propósitos son diversos pero les impulsa un interés común: el inagotable afán de aventura. La ruta que siga este grupo de aventureros y aventureras será resultado de las decisiones que tomen los (y las) participantes en el juego; en sus manos estará el destino de estos personajes de ficción, los cuales habrán sido diseñados y desarrollados en el espacio narrativo atendiendo a sus intereses, sueños y esperanzas, entre otros rasgos de personaje. Así, pues, el curso de la narración —como no podría ser de otra manera tratándose de un juego de rol— será trazado por los (y las) participantes en el Taller, quienes dirigirán el destino de sus personajes a través de los viajes estelares.

Las narración oscilará entre escenas (más o menos reposadas) de naturaleza preparatoria (los prolegómenos de un viaje, los espacios de tiempo durante el trayecto, las operaciones rutinarias de la astronave...), y aquellas otras en la que exploren un mundo desconocido y afronten los peligros y desafíos que les aguardan en su nuevo destino: el contacto con la población nativa, si la hay, los encuentros —pretendidos o no— con la fauna local, en caso de que esta se dé, la exploración de la superficie planetaria, viéndoselas con condiciones atmosféricas, geológicas o de cualquier otra índole que se revelen como más o menos exóticas... Cada mundo presentará unas características singulares, y el recorrido por los sucesivos destinos proporcionará a las sesiones del Taller un ritmo y una variedad inagotables.

Las rutas de exploración serán organizadas y ejecutadas por los jugadores y las jugadoras sobre el marco de un vastísimo mapa estelar, que irá definiéndose y adquiriendo sus propios matices conforme los personajes lo recorran y dejen su huella allá por donde pasen. Además del mapa principal de juego, se utilizarán otros planos, mapas y recursos gráficos a distintas escalas (desde un sistema planetario hasta un terreno de varios cientos de metros) con el objetivo de que aporten, al hilo de la narración, el realismo y el rigor que son característicos de la ciencia-ficción. Los (y las) participantes en el Taller interaccionarán con estos documentos como parte de la construcción narrativa, e incluso podrán elaborar sus propios materiales si asumen la función de narradores y narradoras.

Como material de base se empleará *Traveller*, publicado originalmente en EEUU en 1977 (por tanto, uno de los primeros juegos de rol), y luego traducido en España en 1989, que cuenta con infinidad de ediciones (las más recientes de 2016) y que no ha dejado, en ningún momento de su larga trayectoria, de ser considerado como el decano de los juegos de rol de ciencia-ficción. Uno de los factores de éxito de *Traveller* es su sistema para diseñar, de modo asequible pero con un alto nivel de realismo, las diferentes localizaciones que sirven como escenario para el desarrollo narrativo: sistemas solares, asteroides, satélites, planetas, sociedades y culturas de índole muy heterogénea... Por otra parte,

ofrece un sistema de reglas y recursos narrativos de gran flexibilidad, que permite adaptar el juego al estilo o tono que deseen los (y las) participantes, siempre dentro del amplio marco de la ciencia-ficción de temática espacial. Además, los cuarenta años de andadura de *Traveller* proporcionan una gran cantidad de material publicado (aunque la inmensa mayoría inédito en España) con el que complementar el manual básico.

Los aspectos didácticos reseñables de esta segunda parte del Taller son los siguientes:

- En este caso se trata de un universo de ficción más realista: los personajes son personas corrientes con una preparación adquirida tras duros años de estudio o entrenamiento, y que emprenden la aventura de viajar por las estrellas en busca de una meta existencial que varía según el caso. Los mundos y sociedades que encuentran en sus viajes presentan una amplia heterogeneidad, pero siempre dentro de los marcos de la tradición literaria y cinematográfica de la ciencia-ficción *hard* o realista. El cambio de tono con respecto al primer bloque del Taller sirve como contrapunto con el que renovar las energías creativas de los (y las) participantes, pero también les hace conocer otras posibilidades narrativas dentro del contexto de los juegos de rol.
- El género de ficción escogido para esta segunda parte del Taller proporciona la oportunidad para trabajar ciertos conceptos y contenidos en el marco de diversos saberes que tienen su correlato en el marco de la Educación Secundaria: astronomía, geología, biología, por una parte, pero también ciencias sociales tales como la antropología cultural, la sociología o la historia. No se trata de ofrecer un espacio para la profundización académica en el estudio de estos contenidos, sino de proporcionar un acercamiento lúdico a estas cuestiones que active o alimente, en los (y las) participantes del Taller, la motivación y el interés hacia dichos temas.
- El contacto con otras culturas y formas de organización política y social promueve el análisis (y, por tanto, el conocimiento y la comprensión) de nuestras propias fuentes de identidad cultural. El desarrollo narrativo de otras culturas, por más que se trate de ficciones, permite estimular el análisis crítico de los rasgos que perfilan la nuestra. De nuevo —ya se indicó más arriba— la capacidad de asombro y la actitud de distanciamiento gnoseológico con respecto a nuestro entorno, favorece la reflexión crítica sobre éste. Los (y las) participantes en el Taller no sólo tendrán la oportunidad de efectuar una interacción narrativa con la diversidad cultural en el marco de la ficción, sino que también les será posible diseñar, como autores literarios o

guionistas cinematográficos, sus propias creaciones fantásticas acerca de sociedades y culturas diversas.

- La inmensa amplitud del marco ficcional (una vasta extensión que abarca multitud de mundos y sociedades interestelares) proporciona a los personajes de los jugadores y de las jugadoras una infinidad de posibilidades para su desarrollo narrativo. Cuáles sean las metas de estos personajes estará determinado por las decisiones de los jugadores y de las jugadoras que los controlan e interpretan, y estas decisiones se tomarán a partir del material narrativo que vaya desarrollándose en las sucesivas sesiones. Si bien esto es algo característico en los juegos de rol, en este caso la libertad de movimientos es mayor de lo habitual, lo cual proporciona a los (y las) participantes una mayor oportunidad para dar rienda suelta a su imaginación y para desarrollar con especial profusión la iniciativa propia a la hora de dar vida a sus personajes. Aunque las metas que se escojan para los personajes tengan, en principio, un carácter individual, estarán inevitablemente insertas en el proyecto común del grupo de personajes desarrollados por el conjunto de los (y las) participantes en el Taller.

Actividades de ampliación:

A las actividades indicadas anteriormente (que se mantienen activas en este segundo bloque del Taller: asumir funciones propias del narrador o narradora, y efectuar interacciones entre los dos grupos de participantes), hay que añadir, en este caso, la siguiente. Si las circunstancias son propicias, los (y las) participantes en el Taller diseñarán el trasfondo del mundo de ficción en el que se desarrolle la narración. Con la premisa narrativa de la ciencia-ficción como marco de base, los detalles sobre la historia de la humanidad en la conquista de las estrellas serán creados colectivamente por el grupo de participantes. El sistema para ello será el que proporciona *Microscope* (2011), un juego de rol *fractal*, que proporciona eficaces herramientas para crear, de modo colaborativo, un trasfondo de juego, en un breve espacio de tiempo y sin que sea necesario más material que un conjunto de tarjetas de cartulina o papel.