

# **Aporte a la preservación de la tradición oral a través de la adaptación de Mitos y Leyendas a un Juego de Rol. Estudio de caso: Espantos, juego de rol sobre mitos y leyendas del departamento de Nariño en Colombia.**

**Germán-Alonso Arturo-Insuasty**  
*Universidad de Nariño - Colombia*  
germanarturo@udenar.edu.co

## **Resumen**

Espantos, el juego de rol, es un proyecto de diseño desarrollado en la Universidad de Nariño en Colombia, compuesto por la investigación, la aplicación y la adaptación de los mitos y las leyendas del departamento de Nariño - Colombia, a un sistema de reglas estándar (sistema dado veinte) y su sistema de representación gráfica y presentación visual.

De acuerdo con lo anterior, la investigación tuvo como objetivo principal conocer y definir los juegos de rol, los mitos y las leyendas del departamento de Nariño, así como la posible utilización de estos relatos tradicionales en un sistema de juego; la aplicación se realizó buscando que éste sea sencillo y regional, pero que pueda ser jugado en espacios globales. La adaptación tuvo como objetivo contextualizar las reglas y el género, de acuerdo al comportamiento de los seres sobrenaturales nariñenses, generando así al finalizar este primer momento la conceptualización del juego.

El desarrollo gráfico buscó una dinámica visual que genere soluciones lúdico - didácticas que sean de ayuda para los jugadores no solo en la parte comprensiva del juego, sino en la comodidad y facilidad de transporte del mismo.

Espantos es un juego del género de terror e investigación. En el desarrollo del mismo los jugadores crean sus propios personajes, los cuales son humanos que realizan cualquier actividad considerada dentro del juego como profesión y se

encaminan en una aventura donde estarán envueltos en una historia de investigación, misterio y mucha diversión.

**Palabras clave:** Mitos y Leyendas, Juego de Rol, Principiantes.

**Línea de investigación:** Diseño y desarrollo de contenido.

## **Introducción**

Espantos, es un proyecto de diseño que aborda la creación de un juego de rol, a partir de la investigación y adaptación de mitos y leyendas del departamento de Nariño en Colombia.

El departamento de Nariño, está ubicado al suroeste del País, sobre la frontera con Ecuador y con orillas en el océano Pacífico. Nariño presenta una geografía diversa y tres regiones físico gráficas: Región Andina atravesada por la cordillera de los Andes; la llanura del Pacífico y la vertiente amazónica al oriente del departamento. En épocas precoloniales el territorio estaba poblado por una gran cantidad de tribus indígenas, de las cuales algunas se conservan hasta la actualidad. En el departamento en el mes de enero, se desarrolla el Carnaval de Negros y Blancos, declarado Patrimonio Inmaterial de la Humanidad, el día 6 de enero, el día principal del Carnaval se desarrollan carrozas (carros alegóricos) en gran parte fundamentadas conceptualmente en mitos y leyendas regionales.

Esta ponencia pretende compartir la metodología de diseño, investigación y adaptación utilizada para desarrollar el juego de rol, como aporte a la preservación de la tradición oral de los pueblos.

## **Contenido**

El concepto inicial del proyecto fue desarrollar un sistema de piezas gráficas que generen recordación en la población juvenil, acerca de la tradición oral nariñense (Mitos y Leyendas), planteando el uso de la didáctica de los juegos de mesa como

mecanismo lúdico para generar recordación, se centró la atención en los juegos de rol para mesa, por ser contemporáneos y novedosos en la región.

La investigación propuesta comprendió la realización del análisis hermenéutico - comparativo de la información sobre los mitos y leyendas de Nariño para su aplicación a un juego de rol para principiantes. Para el efecto se tomaron fuentes documentales, entrevistas, matrices de análisis de los mitos y leyendas y juegos de rol.

Siguiendo con el concepto inicial del proyecto, se realizó el proceso de investigación, donde se analizaron los mitos y las leyendas de Nariño en dos de las tres zonas del departamento (zonas Andina y Pacífica) desde sus posibilidades de adaptación a un juego de rol, se buscó reconocer los personajes de las leyendas más adecuados para estos juegos; identificar las características espaciales de los mitos nariñenses y establecer los aspectos gráficos, semióticos, expresivos y técnicos de la adaptación de un juego de rol a un contexto regional.

A partir de la investigación, se determinaron cuatro tipos de leyendas:

- *Históricas*, las cuales parten de un hecho real que ha sido modificado resultando la coexistencia de los hechos verdaderos con los ficticios.
- *Religiosas*, las cuales se refieren a milagros, santos o seres sobrenaturales a favor de los seres humanos.
- *Etiológicas*, que explican el por qué de las cosas de la naturaleza.
- *De Seres Sobrenaturales*, las cuales tratan acerca de seres fantásticos y sobrenaturales como el diablo, las brujas, los duendes, entre otros.

Estas últimas tomadas como objeto de estudio por tratarse de seres fantásticos regionales. El mito como relato de orden cultural-histórico fue agrupado en tres bloques temáticos: *Fabulosos* (proezas de un héroe); *históricos* (elementos fantásticos sobre un fondo histórico); y *religiosos* (el ser humano y sus preguntas fundamentales acerca de lo divino), los que se subdividieron en:

- *Los Cosmogónicos, Teogónicos y de Origen*: que refieren a la creación del mundo y al nacimiento de los dioses o seres y de origen de civilizaciones, pueblos etc. son probablemente los más antiguos dentro de las tradiciones de los pueblos.
- *Los Etiológicos o Explicativos*: que narran costumbres, fenómenos que llamaron la atención o hazañas de los héroes de una cultura.
- *Los Mitos estelares o solares*: que narran acontecimientos de carácter natural que ocurrieron en los tiempos antiguos.

Se delimitó el estudio a los mitos históricos de tipo cosmogónico, teogónico y de origen. Simultáneamente se analizaron diversos juegos de rol para identificar tendencias, tipos y características propias.

Con el proceso investigativo se determinó que los seres sobrenaturales de las leyendas eran perfectamente aplicables como personajes (espantos) al juego y los mitos servirían para generar el trasfondo y la narrativa del mismo, además a partir del desarrollo del juego se puede reforzar los conocimientos y generar recordación de estos personajes, replanteando así el proyecto hacia la búsqueda de mecanismos que permitan a los jugadores entender más fácilmente los juegos de rol. El nombre del juego surgió por la denominación común que en el departamento de Nariño se hace de los seres sobrenaturales de las leyendas.

A su vez, para facilitar el análisis de la investigación, se clasificaron los juegos de rol en tres grandes bloques: **Medieval-Fantásticos**, como Calabozos y Dragones, El Señor de los Anillos, Aquelarre, Elric, Ars Magica, 7º Mar y la leyenda de los cinco anillos; **de ciencia ficción** como Star Wars, Cyberpunk, Traveller, Fading Suns, Shadowrun, Redención y Heavy Gear; **de otros temas** como Kilt, Unknown Armies, Warcraft, Zombie, la llamada de Cthulu, Vampiro, Hombre lobo, entre otros.

Por la gran cantidad de juegos encontrados se analizaron únicamente dos, uno medieval-fantástico como Calabozos y Dragones basado en la literatura de J.R. Tolkien, teniendo en cuenta que fue el primer juego de rol y uno de los mas

representativos y otro de terror como la llamada de Cthulu, basado en la literatura de lovecraft donde los personajes pierden la cordura hasta enloquecer al encuentro con monstruos propios del juego.

La similitud en algunas de las normas y bases existentes, permite plantear el aprovechamiento de estos elementos estandarizados, para ayudar a la comprensión de los mecanismos de juego, aportando las bases para que una persona que juegue en uno de ellos, esté en la capacidad de comprender y practicar en un nivel básico otros tipos de juego de rol similares. Es así como en el año 2000 Wizards of the Coast <sup>1</sup>publicó con la tercera edición de Calabozos y Dragones<sup>2</sup>, un sistema de juego sencillo, funcional y con licencia abierta, llamado “sistema dado veinte (d20)”, que puede ser aplicado a cualquier juego de rol no necesariamente de fantasía medieval, el cual plantea un sistema estandarizado para determinar el éxito o el fracaso de cualquier tarea dada, el cual fue utilizado para el desarrollo de Espantos.

En un primer momento del proceso de diseño, se buscó realizar una adaptación de los mitos y leyendas a un juego existente, como C&D, sin embargo los personajes, monstruos, genero y contexto histórico no eran acordes con la región, pues C&D es un juego basado en literatura fantástica medieval, sus personajes (Magos, Guerreros, Bardos, Ladrones, etc.) no concuerdan con los personajes a los que se aparecen los seres sobrenaturales y las luchas épicas medievales no se ajustan al entorno nariñense, de esta forma no se realizó una adaptación a un juego existente, sino que se aplicaron los seres de la tradición oral nariñense al sistema de juego estándar, logrando así un nuevo juego, con una temática específica, contextualizado regionalmente, perteneciente al género de terror e investigación y con una mecánica de juego que hace posible sea jugado en otras latitudes.

---

<sup>1</sup> Página Web de Wizards of the Coast <http://www.wizards.com>

<sup>2</sup> TWEET Jonathan, COOK Monte y WILLIAMS Skip, Dungeons & Dragons, tercera edición: Manual del Jugador, Devir Iberia, Barcelona, edición en español: junio de 2001

De acuerdo con uno de los objetivos del proyecto que buscaba la comprensión de los juegos de rol en el contexto local, se simplificaron procesos de acuerdo a la corriente minimalista, unificando las habilidades y los dotes en bloques temáticos que faciliten en juego, así por ejemplo las habilidades de saltar, correr, esconderse, escuchar, buscar, etc. utilizadas en el sistema d20, se aplican en Espantos en una sola habilidad denominada Ubicación/Acción.

Se determinó que el juego tuviera una sola raza, la humana; en cuanto a las clases, los jugadores tendrían la oportunidad de escoger la profesión que quisieran, siempre y cuando se apasionen por la investigación de lo sobrenatural, que en el fondo convierte a la investigación como profesión común. El espacio-tiempo del juego se desarrolla en tres escenarios posibles: Actualmente, que representa el hoy, con la tecnología y todo lo que se conoce, desarrollado en un espacio conocido y cercano; Otros tiempos, que muestra un lugar que se conoce pero que se desarrolla en el pasado o el futuro; finalmente el Inmaterial, que representa un tiempo presente, pasado o futuro de un lugar desconocido que puede ser real o fantástico.

Los personajes que el jugador crea, tienen la posibilidad de realizar magia mediante hechizos inexistentes en la realidad, pero que dentro del juego son validos. Para los monstruos (espantos) contra los que los personajes luchan, se manejaron seis seres sobrenaturales de las leyendas nariñenses, cuyo proceso de selección se realizó de acuerdo a las posibilidades de adaptación y formas de actuar de estos, sin embargo se les asignaron poderes o cualidades especiales que en algunos casos el relato original no tiene, esto para darle mayores posibilidades al director del juego para hacer una aventura divertida y contextualizar los personajes a un juego de rol.

Como es un juego de investigación y terror, los personajes no van a “matar” a los espantos, pues estos en realidad no mueren dentro del juego, sino que buscan descifrar los misterios, rescatar victimas u objetos mágicos o ir al encuentro de un espanto, la investigación no es tomada desde el punto de vista del estereotipo de

detective, sino que es más bien una búsqueda de conocimientos acerca de lo sobrenatural.

Al ser Espantos, un juego de la corriente minimalista del rol, donde se busca que la mayor carga y responsabilidad recaiga sobre una persona experimentada como es el Director del Juego y se simplifiquen reglas para una mayor diversión, se buscaron elementos gráficos y conceptuales que le faciliten la dirección del juego y la interacción con los jugadores principiantes. Para esto se unificaron las reglas en un solo manual de juego, se planteó la búsqueda de elementos gráficos que ayuden al jugador principiante, no solo a comprender mejor la mecánica de este, sino a realizar una transición de un juego de mesa tradicional a uno de rol, siendo estos, elementos gráficos como tableros y fichas que en algunos casos son utilizados también en los juegos de rol y la recopilación de una serie de preguntas frecuentes que se hacen sobre estos. Al aplicar estos elementos al proyecto no solo el jugador podrá conocer más de los juegos antes de empezar la partida, sino que dentro de ésta el director podrá tener referentes visuales que ayuden a dirigir una partida con jugadores principiantes.

Finalmente, se inició el proceso gráfico definiendo el contenido visual del proyecto, dividido en dos partes, una denominada *básica*, de la que hacen parte la caja del juego y el manual de reglas, y otra *de apoyo*, como son unas fichas, un tablero y un set de cartas con preguntas frecuentes. Teniendo en cuenta que los personajes que el jugador puede crear son ilimitados, se decidió que no tendrían una interpretación visual dentro del juego, únicamente se realizarían ilustraciones de los elementos fijos, como son los espantos elegidos y los elementos de ambientación que intervienen en el juego.

Para el desarrollo gráfico del manual, se resolvió iniciar con las ilustraciones de los espantos, que se aplicarían no solo al capítulo destinado para estos, sino que estarían en las piezas de apoyo del juego. Se desarrolló el estudio de los personajes en su estado "natural" o aterrador, de acuerdo con las narraciones encontradas en el proceso investigativo, esto para reconocer los aspectos físicos más relevantes de cada uno y poder realizar una adecuada interpretación de los

mismos. Las ilustraciones se resolvieron utilizando herramientas digitales, inicialmente se experimentó con ilustraciones en 3d retocadas en Photoshop, sin embargo se resolvieron con dibujo manual intervenido digitalmente basadas en el estilo utilizado en el comic japonés o manga.

## **Resultados y conclusiones**

Las características de los personajes de los mitos y las leyendas nariñenses, son propicias para ser adaptadas a un juego de rol, puesto que por su carácter fantástico se adecuan a este tipo de juegos. De esta forma, siguiendo las matices de análisis propuestas en esta investigación es posible replicarlo en diferentes ciudades latinoamericanas.

Existen leyendas que aunque se refieren al mismo personaje, cambian de acuerdo a la zona de narración, las cuales conservan quizá algunos de sus rasgos comunes. Las leyendas pretenden lograr unos comportamientos adecuados de las personas, mediante narraciones metafóricas que son asimiladas y aplicadas en los pueblos. Es importante, preservar la narración oral como forma de conservar la historia de los pueblos.

Los juegos de rol analizados, fueron creados a partir de una literatura fantástica y mitológica europea, aprovechan al máximo el papel que desempeña el rol dentro de la lúdica y el aprendizaje. Teniendo en cuenta lo anterior, la literatura de los mitos y leyendas latinoamericanas tiene un gran potencial para ser aplicada en estos juegos y al ser diseñados en micro contextos, es posible construir una nueva visión de los personajes desde la perspectiva latinoamericana.

Las similitudes en algunas de las normas y las bases existentes en estos juegos, permite plantear el aprovechamiento de estas reglas básicas comunes, para adaptar los mitos y las leyendas zonas latinoamericanas, a un juego para principiantes. Si se logra la contextualización de un juego de rol a una región específica, con temas, personajes y conceptos que se conocen, es posible desde el diseño aportar al conocimiento o la recordación de nuestras creencias populares.



La adaptación de los mitos y las leyendas a un Juego de Rol para principiantes, requiere la intervención del Diseñador Gráfico, ya que el diseño hace parte importante del juego, pues los jugadores se deleitan con las narraciones gráficas que los manuales originales poseen, su buen diseño y su contextualización de acuerdo con el tema del juego, además del sentido comunicacional que estos manuales poseen.

## **Referencias**

### **Textos y Libros**

Hernandez Rosales, H. (1999). *La creación de Tumaco y otros relatos del Pacífico*. Nariño: Editorial Yo mismo.

Granda, O. (SA). *Leyendas de Nariño*. SE.

Mueses, C. (2002). *Mitos, leyendas y relatos de la Cocha*. SE.

Estupiñan Bravo, R. (SA). *Caminando por el Sur. Historias y leyendas de Nariño*. Pasto: Edinar.

Ospina, A.; Hernandez, H. (1996). *Manito Manopla y otros cuentos populares de Tumaco*. Bogotá: Premios Nacionales Colcultura.

Müller-Brockmann, J. (1982). *Sistema de retículas*. Barcelona: Gustavo Gili.

Carrillo, O. (2003). *Calabozos y Dragones para dummies*. Dragones del Sur.

Fondo Mixto de Cultura. (1996). *Gracias a Dios y un poquito al diablo*. Pasto: Fondo Mixto de Cultura.

Academia Nariñense de Historia. (2001). *Nariño: Valores humanos e identidad (tomo 1)*. Pasto: Academia Nariñense de Historia.

Tweet, J.; Cook M. y Williams S. (2001) *Dungeons & Dragons, tercera edición: Manual del Jugador. Edición en Español*. Barcelona: Devir Iberia.

### **Revistas y Periódicos**

Montenegro Pérez, L.

\_(1987). “Cruces de agua entre mito e historia”. *Revista Reto. Diario del Sur. Edición 164.*

\_(1988). “En las vueltas de los mitos”. *Revista Reto. Diario del Sur. Edición 215.*

\_(1988). “El anónimo del duende”. *Revista Reto. Diario del Sur. Edición 231.*

García Castaño, R. (1993). “El pensamiento mágico religioso”. *Revista Reto. Diario del Sur. (n.d.)*

Zúñiga Benavides, G. (1993, enero 18). “Rastreado los mitos y leyendas del Galeras”. *Diario del Sur.*

Diario del Sur. (2005, julio 18). “Disurgrama gigante”. *Diario del Sur.*

### **Fuentes Electrónicas**

Jiménez, C. (n,d) “Hacia la construcción del concepto de lúdica”. Extraída el 5/1/2017 desde [http://www.neuropedagogialudica.com/ensayos\\_ludica.html](http://www.neuropedagogialudica.com/ensayos_ludica.html)

Jiménez, C. (n,d) “Lúdica Caótica”. Extraída el 5/1/2017 desde [http://www.neuropedagogialudica.com/ensayos\\_ludica.html](http://www.neuropedagogialudica.com/ensayos_ludica.html)

## Anexo 1. Tipos de Mitos.

	<b>Tipo</b>	<b>Descripción</b>	<b>Subtipo</b>	<b>Descripción</b>
<p>Mito: Relato cultural-histórico sobre el origen.</p>	Fabulosos	Son los que cuentan las proezas de un héroe o heroína.	Etiológicos o Explicativos	Estos mitos narran costumbres, fenómenos que llamaron la atención o hazañas de los héroes o heroínas de una cultura.
	Históricos	Contienen elementos fantásticos sobre un fondo o transfondo histórico.	Cosmogónicos, teogónicos y de origen	Los cosmogónicos se refieren a la creación del mundo, los teogónicos al nacimiento de los dioses o seres, y los de origen al origen de civilizaciones, pueblos.
	Religiosos	Tratan sobre el ser humano y sus preguntas fundamentales acerca de lo divino.	Mitos Estelares o Solares	Narran acontecimientos de carácter natural que ocurrieron en los tiempos antiguos, especialmente relacionados con los astros, el universo o los planetas.

## Anexo 2. Tipos de Leyendas.

	Tipo	Descripción	Subtipo	Descripción
Leyendas	Históricas	Parten de un hecho real que ha sido modificado, resultando la coexistencia de los hechos verdaderos con los ficticios.		
	Religiosas	Las cuales se refieren a milagros, santos o seres sobrenaturales a favor de los seres humanos.		
	Etiológicas	Explican el por qué de las cosas de la naturaleza.		
	De seres sobrenaturales	Tratan acerca de seres fantásticos y sobrenaturales.	Cambios Físicos	La Tunda, La Turumama, El Padre descabezado
			Humano – Animal	El chutún La Mujer Mula
			Pocos cambios humanos	El duende