



# Storyca

## Lo medieval, lo carnavalesco y la religión en el juego de rol: *Baldur's Gate e Inquisitor*

FRANCISCO J. LÓPEZ ARIAS  
*Universidad de Tallin*

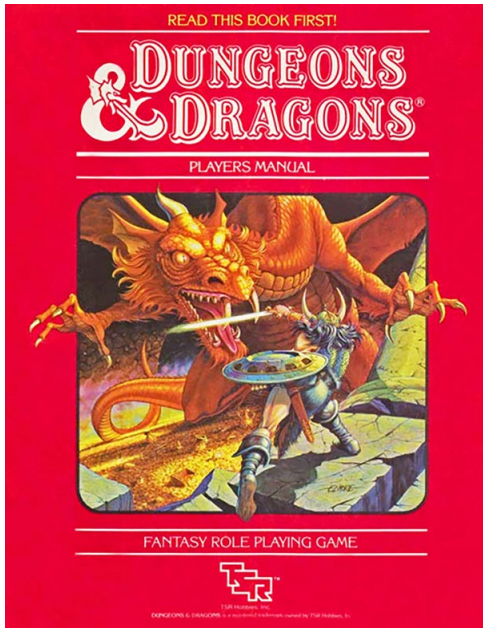
### 1. Introducción

Una de las obsesiones del que fue uno de los grandes teóricos literarios del siglo XX, Mijail Bajtín, era el carnaval y lo carnavalesco. En su análisis de los escritos de este polémico literato, Tzvetan Todorov (1984) definió la concepción bajtiniana del carnaval como «la expresión más pura de la cultura popular cómica» (79), que se caracteriza por «una concepción de la vida material y corpórea; desprecio y descrédito y, por lo tanto, parodia; ambivalencia: confusión de la muerte con el renacer, la relación necesaria con el tiempo y con lo apropiado» (79, traducciones mías). Además, Todorov menciona explícitamente que, si hay un periodo en el que esas características se pueden observar, ese es la Edad Media.

Ninguna sociedad es ajena a las obsesiones colectivas. Durante la segunda mitad del siglo XX, una de las obsesiones colectivas de las sociedades del primer mundo, casi rayando en la histeria, fueron los juegos de rol (en



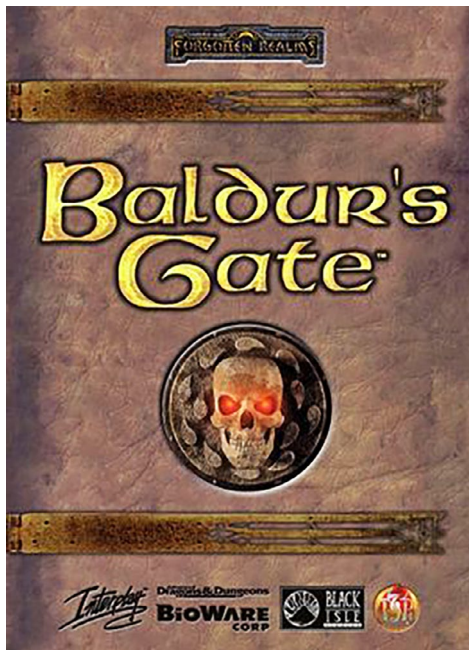
inglés, role-playing game o RPG). Con la publicación en 1974 de *Dungeons & Dragons* por Gary Gygax y Dave Arneson se dio el pistoletazo de salida a



*Dungeons & Dragons*  
Gary Gygax y Dave Arneson

un género que, si bien fue imparable en su conquista del *mainstream* ayudado por su casi inmediato salto a ordenador y luego a las consolas (*computer role-playing game* o CRPG), no estuvo exento de polémica, especialmente desde ciertos sectores conservadores y religiosos. Este género es fecundo en historias fuertemente inspiradas en la Edad Media, la mayor parte de las veces incorporando también elementos fantásticos, y además cumpliendo punto por punto con las características básicas de la concepción bajtiniana del carnaval. Si Bajtín hubiera vivido lo suficiente para ver *Dungeons & Dragons* y la revolución que este juego supuso, no hubiera escrito *Rabelais and His World*, hubiera escrito Gygax, Arneson, and *Their World*.

Por otro lado, en diseño de videojuegos, si hay una mecánica que se pueda considerar que tenga estatus de universal, esa es la mecánica de la salud. No hace falta estar muy familiarizado con un determinado juego en concreto para saber que, si en pantalla aparecen una barra de vida o un contador de HPs, estos van a ser determinantes para la supervivencia de

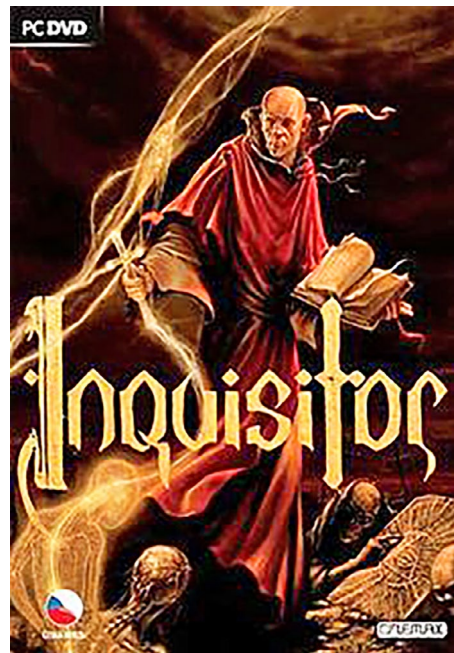


*Baldur's Gate*

tu personaje. Es una mecánica que todo jugador tiene interiorizada. Sin embargo, debido a sus características intrínsecas, el género en el que esta mecánica es más importante probablemente sean los RPG. Tal y como mencionan McGuire y Jenkins, «la característica central de un RPG es la construcción del personaje» (219, traducción mía), y por tanto la mecánica de salud presenta un contrapunto que obliga al jugador a mantener un equilibrio entre velocidades de desarrollo del personaje y de desarrollo de la historia. Llama la atención que en la mayoría de los RPG's y CRPG's medievales, la principal clase encargada de la sanación de los cuerpos y evitadores de la muerte de los otros personajes no sea un doctor, sino una clase relacionada con la religión (sacerdote,

clérigo, etc.), en contraposición al papel que asumen en la vida real como sanadores de almas y facilitadores de la muerte, cumpliéndose así una de las características de la ambivalencia en lo carnavalesco: la confusión entre la muerte y el renacer.

Dadas estas consideraciones, merece la pena entrar en profundidad en la relación que hay entre la mecánica de salud, la religión y lo carnavalesco en los CRPG de corte medieval. Para ello, es necesario primero exponer ciertas nociones teóricas e histórico-contextuales respecto al género y a las mecánicas de salud, para después analizar, desde una óptica bajtiniana, un clásico del género como es *Baldur's Gate* (1998), y un juego independiente, que si bien es bastante oscuro, probablemente sea una de las instancias más representativas de esa relación: *Inquisitor* (2009).



Inquisitor

## 2. El desarrollo del CRPG

Definir lo que es un juego de rol no es tarea baladí. Para Sarah Lynne Bowman (2010), un juego de rol tiene que contar con tres elementos diferenciados: establecer un sentido de comunidad a través de la narración ritualizada y compartida de una historia; contener un sistema de juego que funcione como marco para la creación de escenarios específicos y para la resolución de problemas en ellos; y permitir la alteración del sistema primario de identidad del jugador para desarrollar un yo alternativo (11).

En 1974, el primer juego que engloba estas tres características, y por tanto el que da comienzo a la historia del RPG moderno aparece cuando, en un pequeño pueblo de Wisconsin, se lanza al mercado la primera edición de un juego de mesa titulado *Dungeons & Dragons* (D&D), obra de Gary Gygax y de Dave Arneson. Aunque rodeado de polémica y de constantes ataques desde grandes sectores del conservadurismo estadounidense, el juego consiguió, primero, hacerse un hueco entre ciertos nichos especializados en *wargaming*, y luego, saltar al *mainstream* del país de las barras y estrellas, y de ahí, al de todo el mundo. La base del éxito de *D&D* radicó en una combinación muy equilibrada de elementos extraídos de nuevos hobbies que ya estaban empezando a despuntar entre las generaciones más jóvenes, que iban desde el teatro improvisacional, el *wargaming*, o el gusto por el género fantástico, unida a la introducción de elementos de diseño completamente novedosos en el mundo de los juegos, como las razas, las clases, los puntos de experiencia o el nivel de personaje. Una de las innovaciones que llevaron a semejante éxito fue, en concreto, el uso de los puntos de salud como mecánica clave. Jon Peterson, en su *Playing at the World*, asegura que los «puntos de salud introducen incerteza y varianza [...] En *Dungeons & Dragons*, incluso cuando las posibilidades de recibir un ataque son casi absolutas, el dado de daño

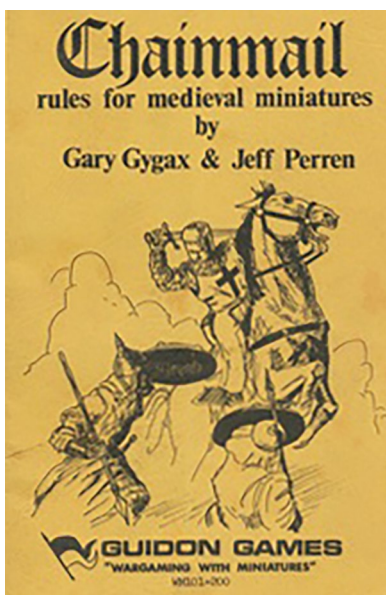


añade otro potencial mecanismo de supervivencia a través de la resistencia física, otra manera de prevenir la muerte e incrementar el drama del combate» (X, traducción mía).

Aun siendo así, la mecánica de los puntos de salud no fue una invención de Arneson y Gygax. Arneson relata en una entrevista que cuando estaba creando el wargame *Chainmail* (1971), un juego en el que o el jugador mata al monstruo o el monstruo lo mata a él, no tardó en darse cuenta de que

los jugadores creaban vínculos con sus personajes, y querían algo más detallado de lo que ofrecía *Chainmail*. [...] Adapté las reglas de un juego sobre la Guerra Civil Americana que había creado previamente, *Ironclad*, que tenía clases de armaduras y puntos de salud. Significaba que los jugadores tenían puntos de salud de los que llevar la cuenta, porque solo tenían que llevar cuentas de pequeños registros detallados de un personaje y no tenían que intentar llevarlos para un ejército entero. No les importaba si podían matar a un monstruo de un golpe, pero no querían que el monstruo los matara a ellos de un golpe (Rausch 2004, traducción mía).

Por tanto, vemos que el predecesor del uso de los puntos de salud en el juego de rol es el wargame, descendiente directo del ajedrez a través de

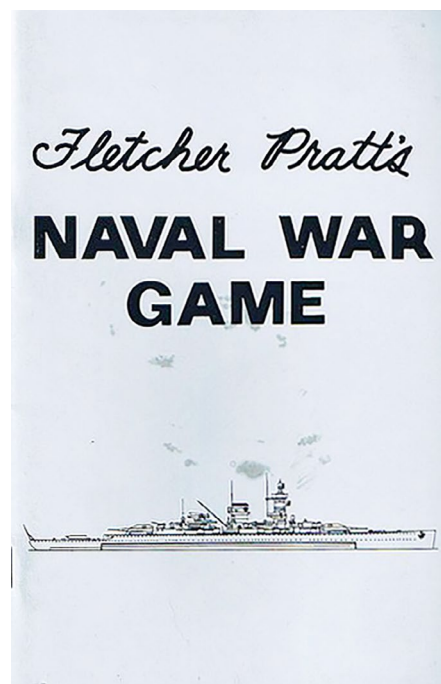


Chainmail, Gary Gygax y Jeff Perren

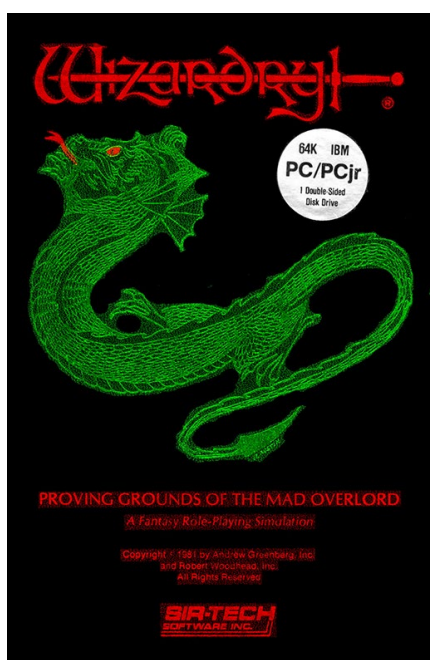
los *kriegspiels* usados para el entrenamiento de oficiales del ejército prusiano en el siglo XIX, y que a principios del siglo XX se extendieron a muchos de los ejércitos de las grandes potencias. Durante el periodo de entreguerras, y dándose cuenta de que un único impacto de proyectil generalmente no era suficiente para hundir un navío, la Marina de Estados Unidos experimentó con el uso de puntos de salud en sus wargames, asignando una cantidad determinada de puntos a cada clase de navíos (Zimm, 2009). En 1940, el historiador y escritor de ciencia ficción Fletcher Pratt publicó su *Naval Wargame*, el primer wargame comercial que incluía los puntos de salud para los navíos y que lo convertiría casi en un estándar del género, y del cual, una «versión ligeramente modificada» (Bothwell 9, traducción mía) sería adoptada por el

Colegio de Guerra Naval americano en 1943. Teniendo en cuenta el trabajo previo de Arneson y Gygax en el campo de los wargames, no puede resultar extraño que recurrieran a ciertos elementos de diseño, como los puntos de salud, a la hora de crear su obra cumbre, *D&D*. Y si hay puntos de salud, y teniendo en cuenta su filosofía de diseño, que primaba la supervivencia del jugador, debe de haber una manera de curarlos. Por tanto, introdujeron la clase de personaje clérigo, especializado en sanación de personajes, y que fue volviéndose más complejo en sus características con el transcurrir de las ediciones.

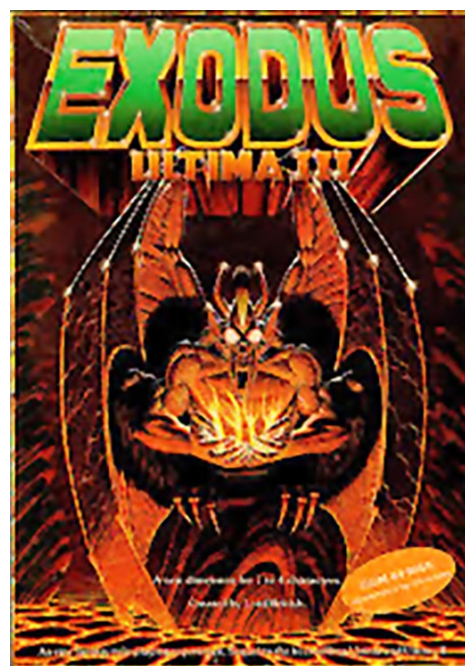
Visto el éxito que Arneson y Gygas cosecharon, no tardaron en aparecer adaptaciones para ordenador. Ya en 1975, las primeras adaptaciones no oficiales comenzaron a aparecer en Estados Unidos, normalmente programadas por estudiantes universitarios con acceso a *mainframes*. Sin embargo, no sería hasta principios de los 1980, con el lanzamiento de *Wizardry* (1981) y especialmente de *Ultima III* (1983) para el sistema Apple II y aun fuertemente influenciados por *D&D*, que, a través de una fuerte capacidad de experimentación pero encajonados por las bajas capacidades tecnológicas de los equipos de la época, se ponen los cimientos del CRPG y se empieza a establecerlo como un género comercial viable.



Naval Wargame, Fletcher Pratt



Wizardry



Ultima III

En 1983, con la crisis de los videojuegos provocada por la saturación del mercado de consolas y que casi lleva a la desaparición a la industria, el desarrollo de CRPG se paraliza casi por completo. Sin embargo, en 1985 y una vez superada la crisis tras una reorganización orgánica del sector, el género entra en lo que Matt Barton (2008), historiador especializado en videojuegos, define como la Edad de Oro del CRPG, que dura hasta 1995. En ella, el género ya había salido de los nichos más próximos a los jugadores de *D&D* y

entrado en el imaginario popular, y, además, las innovaciones tecnológicas introducidas por el lanzamiento del IBM PC y sus sucesores permitieron una experimentación aún mayor y un desvío de los modelos establecidos por *Ultima* y *Wizardry*, incluso dentro de esas propias sagas. Títulos como *Ultima IV* (1985), *Might & Magic* (1986), la serie Gold Box de la desarrolladoraSSI, o *Wasteland* (1988), y la primera adaptación de uno de los predecesores temáticos más inmediatos del género, *The Lord of The Rings* (1985), si bien todos basados en un ambiente medieval fantástico, establecieron diferentes aproximaciones temáticas y conceptuales al género que todavía impactan el diseño de los CRPG's actuales.

Es en esta época también cuando, aprovechando la popularidad del género y el lanzamiento de sus poderosas nuevas consolas, las compañías japonesas SEGA y Nintendo empiezan a publicar juegos de rol, provocando así la primera división en un género, hasta ahora, casi monolítico. La SEGA MegaDrive, y, especialmente, la Super Famicom (Super Nintendo en Europa) empezaban a recibir títulos como *The Legend of Zelda* (1986), *Final Fantasy* (1987), *Dragon Quest* (1985), *Secret of Mana* (1993) o *Phantasy Star* (1987). Aunque todos los elementos clásicos del CRPG estaban presentes en los títulos japoneses, Barton anota que estos eran más tácticos y lineales, y que sacrificaban el efecto del jugador en la narrativa, lo que permitía un desarrollo de personajes y de estructura narrativa mucho más complejo, amén de cambios estéticos notables adaptados a los gustos del público del país del Sol Naciente (208). A partir de ahí, empezó la distinción entre juegos de rol japoneses (*japanese role-playing games*, JRPG) y juegos de rol occidentales (*western role-playing games*, WRPG). Hoy en día esta distinción se ha difuminado ligeramente, si bien ha caracterizado el género desde entonces.

En 1995, y siempre según Barton, las tres grandes desarrolladoras de CRPGs hasta el momento (SSI, Interplay, y Origin) empezaron a bajar la calidad de sus títulos a niveles insospechados, lo que provocó primero la indiferencia del jugador, después, su ira, y por último, el abandono de los juegos que publicaban y, por extensión, del género por completo debido a la desconfianza generada (271). Eso no quiere decir que no hubiera otras compañías llamadas a destronar a las tres grandes, y, a partir de 1997, el surgimiento de desarrolladoras como Bethesda, Blizzard, BioWare, y el renacimiento de Interplay trajeron títulos clásicos como *Diablo* (1997), *Fallout* (1997), el remake de *Neverwinter Nights* (2002), o *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (1996) o *Baldur's Gate* (1998). Esta época estuvo marcada por la introducción del 3D, y de la posibilidad de juego online, lo que provocó que el coste de producción aumentara (287). Los JPRG también siguieron ofreciendo una altísima calidad, siendo *Final Fantasy VII* (1997) y *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) no solo los mejores exponentes de la época, sino, probablemente, de todo el subgénero, mientras que *Pokémon* (1996) demostraba su capacidad de atracción comercial.

Si esta época introdujo el juego online como complemento del juego de un jugador característico hasta el momento, a partir de 2004, el lanzamiento de *World of Warcraft* lo cambió todo, y llevó el género de cabeza a la era de Internet gracias a la popularización del juego de rol multijugador masivo

en línea (Massively Multiplayer Online Role Playing Game, MMORPG). Si bien no fue el primero en el género, pronto se convirtió en uno de los juegos más exitosos de la historia, y probablemente, junto con *Dungeons & Dragons*, el RPG que más impacto ha tenido en la cultura popular occidental. Barton cita la transición hacia el MMORPG, así como la ganancia de supremacía de las consolas sobre el ordenador, y el cambio de foco desde la predominancia narrativa hacia la acción como las tres características definitorias de la etapa actual del CRPG (366). Sin embargo, el MMORPG no ha sido capaz de eliminar por completo el CRPG clásico. Franquicias como *Fallout*, *Mass Effect*, *The Elder Scrolls* o *Monster Hunter* siguen demostrando la capacidad del CRPG de vender millones de copias sin reducir la calidad esperada por el público y crítica.

### 3. Lo carnavalesco y el CRPG

En la introducción al presente artículo, citábamos a Todorov (1984) en su explicación de las teorías bajtinianas del carnaval y lo carnavalesco. Sin embargo, hay que entender que la concepción bajtiniana del carnaval no es la concepción moderna, en la que hay participantes y observadores, sino más bien la concepción medieval del carnaval, en la que, durante el periodo de celebración, la ruptura de las estrictas normas sociales era consentida, y en la que todo el mundo participaba. Bajtín veía como la cumbre de la celebración la coronación y la «decoronación» del Rey del Carnaval, y señalaba el hecho de que no pueda existir una acción sin la otra, ni la otra sin la una, como el ejemplo perfecto de la ambivalencia permitida en estas celebraciones hacia estructuras sociales absolutas y permanentes, como es, en este caso, el poder. Bajo esta óptica, no es casualidad entonces que tanto *Baldur's Gate* como *Inquisitor* tengan como elemento central de sus historias la muerte y coronación de nuevos monarcas. Y es que, si bien Bajtín, por razones obvias, no tenía en mente el juego de rol en el transcurso del desarrollo de sus ideas sobre el Carnaval, el CRPG se ha revelado como una de las demostraciones modernas de ellas más completas que se puedan imaginar.

Para averiguar el porqué, es necesario disgregar la definición de Todorov y analizar cada uno de sus componentes. La primera característica citada por intelectual búlgaro-francés es que lo carnavalesco presenta «una concepción de la vida material y corpórea». En cualquier CRPG típico, la vida de los personajes no se mide por desarrollo espiritual o mental, se mide por los HPs, que representan la cantidad e intensidad de ataques que un personaje puede soportar en combate. Si el contador de HPs llega a cero, el personaje muere, y se termina la partida para el jugador. Por tanto, el cuerpo equivale a la vida. Incluso los mecanismos de recuperación de HP apuntan a esta concepción materialista. La más directa es el uso de ítems para curación, que implica el uso de un objeto físico (normalmente pociones o brebajes, pero también camas o tiendas de campaña) para sanar el cuerpo. Sin embargo, la que se podría considerar como la forma de curación más espiritual, o, al menos,



menos física, las magias o conjuros, suelen tener también una manifestación física en el mundo del juego, normalmente expresada como luces, chispas o diseños especiales. Estos elementos físicos son una consecuencia directa de los elementos básicos de diseño de videojuegos, ya que el jugador necesita tener cierta retroalimentación sobre las acciones escogidas para su personaje, así como sobre su aplicación y su efectividad, lo que los convierte en elementos intrínsecos al mundo físico del personaje.

La segunda característica es el «desprecio y descrédito y, por lo tanto, parodia». Desde la parodia de determinados aspectos del mundo real a través del diseño del mundo de la historia, hasta dogmas ideológicos y religiosos, cualquier elemento o concepto puede ser objeto de parodia en los CRPGs. Es más, por norma general, la parodia en los CRPGs no se restringe a un solo elemento, sino que es multidimensional. Por ejemplo, generalmente los RPGs de fantasía, como veremos con *Baldur's Gate*, suelen parodiar el sistema feudal y las concepciones religiosas, mientras que juegos como *Final Fantasy VIII* parodian los sistemas de servicio militar obligatorio y, a la vez, las historias románticas prevalentes en el manga y anime japonés. Sin embargo, si bien estas parodias sirven para criticar esos elementos, no siempre son humorísticas ni resultan en sátira.

La tercera y última característica es la «ambivalencia: confusión de la muerte con el renacer, la relación necesaria con el tiempo y con lo apropiado». Quizá esta sea la característica más obvia del videojuego en general, y del CRPG en particular, en lo que a lo carnavalesco se refiere. Si bien son ya escasos los videojuegos que nos despiden al acabar la partida de manera insatisfactoria con un gran Game Over en mitad de la pantalla, la muerte del personaje controlado por el jugador es, probablemente, el mecanismo más utilizado para señalar la derrota del jugador durante el juego. Y cada vez que el personaje muere, al jugador se le da la opción de hacerlo renacer, ya sea desde un punto de guardado, ya sea desde el comienzo del juego. Los CRPGs no son una excepción a esto. Por tanto, la máxima de Bajtín, «el nacimiento está preñado de muerte, la muerte, de un nuevo nacimiento» (182), es el mecanismo definitivo del videojuego, y, por extensión, del CRPG.

Si bien las características de lo carnavalesco aparecen reflejadas perfectamente también en el RPG, también hay una diferencia a tener en cuenta. Bajtín contemplaba lo carnavalesco como una lectura cómica, paródica, de, por encima de todo, las estructuras sociales que normalmente se consideran inamovibles e inalienables, como las estructuras de poder, las estructuras religiosas, y las normas sociales. Lo que no contemplaba es que esta parodia se llevara a cabo fuera del mundo en el que vivimos, del mundo real. Aquí es donde está la gran diferencia: los CRPGs suelen reflejar estas características, y parodiar estas estructuras no solo disfrazando al jugador de personaje en el juego, sino también disfrazando al mundo real dentro del mundo electrónico. Igual que el jugador se disfraza del clérigo o de ladrón en *Inquisitor*, la Península Ibérica se la época medieval se disfraza del Reino de Ultherst, y desde ese disfraz se lanza la parodia.



#### 4.- *Inquisitor* (2009) y *Baldur's Gate* (1998)

---

La historia detrás del desarrollo de *Inquisitor* (2009) no está falta de tropiezos. Cinemax, una compañía independiente establecida en Praga, capital de la República Checa, comenzó el desarrollo del juego en 1999, con vistas a su publicación en 2002. Sin embargo, varios retrasos en la fecha de lanzamiento hicieron temer por su cancelación a más de uno, hasta que en 2009 fue publicado en lengua checa. La traducción al inglés tardaría tres años más, y la versión en castellano llegaría aún más tarde, gracias al esfuerzo de un grupo de fans que iniciaron la traducción de forma *amateur*, y a los que, tras contactar con la distribuidora, se les ofreció soporte oficial.

Tras la pertinente fase de creación del personaje, en el que se da la elección entre las clases paladín, sacerdote y ladrón, *Inquisitor* sumerge al jugador en su mundo con un video introductorio en la que se nos presenta una adaptación libre de una cita bíblica extraída del Apocalipsis (20:7), y atribuida a una profecía de San Ezequiel. Después, se explica que, en el año 1221, comenzaron una famina y una epidemia de peste negra que aniquilaron a gran parte de la población del ficcional reino feudal de Ultherst, cuyo mapa guarda algo más que un cierto parecido con el de la Península Ibérica. En 1223, el año en el que transcurre la acción, una lluvia de meteoritos arrasa con la mitad de los pueblos y de las ciudades del reino. El sufrimiento que todos estos sucesos conllevan se atribuye a brujas y herejes, así que la Inquisición arrecia sus esfuerzos y, en la mejor tradición de la Leyenda Negra, quema y ejecuta a un incontable número de personas. El video termina con la insinuación de que la Tierra se ha abierto en algún lugar del reino, y de que hay bestias infernales campando por él.

Es en esta situación en la que la historia comienza. Tras una *quest* que sirve como *sandbox* de práctica, entramos en la ciudad de Hillbrandt, donde el jugador, como parte del Santo Oficio, tiene que investigar el asesinato de un mercader local. Durante el curso de su investigación, el protagonista descubre la existencia de una secta satánica secreta en el seno de la Santa Madre Iglesia. Esta secta se convierte en el foco del juego, y, entre misión paralela y misión paralela, la indagación lleva al protagonista a otra ciudad del Reino, Glatzburg, donde es testigo de la invocación de un demonio, y finalmente a la capital, Alvaron. En esa ciudad, que está aún de luto por la muerte del Rey, el cometido del protagonista es encontrar al líder de la secta, que pretende ser coronado como nuevo rey y quien le da la elección de enrolarse en ella. El jugador puede elegir entre unirse o enfrentarse a ella, y según la decisión tomada, el jefe final será el Arcángel Gabriel o el Ángel Caído Azrael. Tras la victoria, el final también varía dependiendo de la elección tomada.

Una vez jugado el juego, es fácil comprender el porqué de la tardanza de las adaptaciones: *Inquisitor* es un RPG, que si bien está basado también en un sistema de juego muy parecido al de *Dungeons & Dragons*, es eminentemente narrativo, y la influencia de las aventuras conversacionales de los 80 y 90 es más que patente. *Inquisitor* presenta una tercera gran influencia de *El nombre de la*

rosa de Umberto Eco (1980), quedando así también emparentado de manera temática y en la acción con uno de los grandes videojuegos españoles, *La abadía del crimen* de OperaSoft (1987), aunque el vínculo entre ambos títulos probablemente sea casual.

Sin embargo, si bien en *El nombre de la Rosa* Eco no dejaba lugar a dudas de la relación de los personajes con la Iglesia Católica, en *Inquisitor* esa relación se deja implícita. Desde la imaginaria hasta la jerarquía eclesiástica presente, pasando por los ritos y tradiciones, se apunta, implícitamente pero sin lugar a dudas, a la Iglesia Católica. No obstante, ninguno de los nombres utilizados en el juego especifican claramente ese vínculo. Por ejemplo, para referenciar a Jesucristo, la narración utiliza "el Primer Profeta", o para referirse a la Iglesia Católica, usa "Santa Madre Iglesia". Unido a la utilización de un mapa muy similar a la Península Ibérica como representación gráfica del reino de Ultherst, esto ayuda a los desarrolladores, y por ende al jugador, a introducir un pequeño nivel de abstracción que permite la introducción de elementos fantásticos en un videojuego pseudohistórico sin sacrificar ni la sensación de inmersión en su increíblemente complejo mundo, ni, lo que es más importante, la suspensión de la incredulidad del jugador al experimentarlo. Al mismo tiempo, desde el punto de vista literario, ese nivel de abstracción permite introducir el elemento paródico que Bajtín relacionaba con lo carnavalesco, y que en el caso de *Inquisitor* se basa en la crítica del papel de la Iglesia Católica como bastión moral de los feligreses a la vez que ejercía de centro de enriquecimiento individual para algunos de sus miembros.

*Inquisitor* no fue un gran juego en lo que a recepción comercial se refiere, si bien ha desarrollado un pequeño seguimiento y puede ser considerado como juego de culto. Hay dos grandes razones para ello. La primera, la tardanza en la traducción desde el checo al inglés y, por tanto, a otros idiomas. Y la segunda, su condición de juego de rol basado en *D&D*, pero publicado en un momento en el que el CRPG, y el mundo del videojuego en general, estaba huyendo de la complejidad excesiva en elementos y mecánicas de juego que provocaban un aumento en el coste de producción y desarrollo del juego. La de *Baldur's Gate* es otra historia. Tal y como vimos hace unas secciones, a mediados de los años 90, el prestigio del CRPG en el mundo occidental se encontraba por los suelos. Una de las principales culpables de la debacle de un género que, hasta poco tiempo atrás se encontraba en boga y vanguardia del mundo de los videojuegos no fue otra que Interplay, otrora una de las grandes desarrolladoras de CRPGs y que, durante esos años, se dedicó a lanzar títulos que no llegaban a cumplir con los estándares de calidad que los jugadores habituales esperaban. Para Interplay, la situación era desesperada. Al borde de la bancarrota, la compañía se vio obligada hacer radicales cambios estructurales y de personal, incluyendo una apresurada salida a bolsa. Sin embargo, no todo fueron malas noticias. Los lanzamientos de *Fallout* (1997) y, sobre todo, la adquisición de los derechos de distribución de *Baldur's Gate* (1998, programado por BioWare), dieron un respiro a la compañía. *Baldur's Gate*, en concreto, se convirtió en un más que inesperado éxito comercial

al que, en retrospectiva, se le acredita el hecho de haber salvado al WRPG como un género comercial viable (Lindbergh, 2018).

*Baldur's Gate* tiene lugar en el universo de *Forgotten Realms*, un escenario de campaña para *D&D*, originalmente creado por Ed Greenwood para uso personal. Tras la publicación de varios artículos detallando ciertos aspectos del universo de fantasía creado por Greenwood en revistas especializadas, TSR, la empresa dueña de *D&D*, publicó de manera oficial los primeros manuales de *Forgotten Realms* en 1987. El escenario no tardó mucho en convertirse el más importante y comercialmente exitoso de todos cuantos han sido publicados para *D&D*, hasta el punto de que muchas personas legas en el juego tienden a identificar ambos como la misma cosa.

En ese contexto, el jugador de *Baldur's Gate* comienza manejando a un personaje anónimo, que en la mejor tradición de *D&D* es completamente personalizable, y del que solo sabemos que ha sido criado por el mago Gorion. La historia comienza in medias res, cuando Gorion, temiendo por nuestra vida y sin ninguna explicación, nos conmina a escapar de la ciudad de Candlekeep. Esa misma noche, Gorion es asesinado en una emboscada con el objetivo de capturar al personaje del jugador, pero este consigue escapar. Con la capital del reino, *Baldur's Gate*, cerrada debido a ataques de forajidos y sin un lugar seguro al que ir, el personaje principal decide investigar la crisis que afecta a la producción de hierro del reino, que se ha vuelto endeble y de baja calidad. A través de sus investigaciones, el personaje principal va descubriendo una conspiración que, si bien al principio solo parece tener el objetivo de monopolizar el comercio de hierro, se revela mucho más profunda según la historia progresa: provocar una guerra entre *Baldur's Gate* y el vecino reino de Amn, permitiendo al líder de la conspiración, Sarevok, provocar una crisis de tal calado que le lleve a ser coronado Gran Duque de *Baldur's Gate*, tomando así el poder absoluto. La oposición del jugador será la única barrera entre Sarevok y el trono, siendo nuestra responsabilidad desarticular la conspiración y derrotarlo.

Desde el punto de vista del jugador, *Baldur's Gate* comienza con la creación del personaje, un proceso de que está tomado directamente de *Dungeons & Dragons*. Tras elegir la apariencia física y la raza del personaje, el juego nos pide elegir su clase de entre cuatro disponibles: luchador, mago, pícaro y sacerdote. Aunque todas las clases son interesantes, dados los propósitos de este artículo, nos vamos a centrar en la última de estas. La clase sacerdote, al igual que las otras tres, cuenta con varias subclases disponibles, y, en este caso, podremos elegir entre clérigo y druida en el *Baldur's Gate* original, a los que en la *Enhanced Edition* (2012) se le añadió el chamán. Hay dos características comunes a estas cuatro subclases, derivadas del agrupamiento dentro de la clase sacerdote: tienen importante restricciones en cuanto al equipo que pueden llevar, especialmente en lo referido a armamento y armaduras, y están enfocados hacia habilidades de curación.

No es casualidad que tanto *Baldur's Gate* como *Inquisitor*, bebiendo de *D&D*, usen profesiones religiosas como vehículos para la curación física de los personajes a través de una representación numérica, como son los Puntos



de Salud. Desde el punto de vista de lo carnavalesco, no deja de ser una subversión del orden tradicionalmente establecido para sacerdotes como sanadores del alma, como transmisores de un elemento intangible como es la paz del alma, trasladándolo así al plano físico desde el espiritual. Además, si las religiones tienen la cualidad de facilitadores de la muerte, en estos dos CRPGs los sacerdotes funcionan como ahuyentadores de esta, poseyendo el poder de resucitar personajes y así evitar el fin del juego.

## 5. Conclusión

---

A la vista está que el juego de rol es mucho más complejo y profundo de lo que podría parecer a simple vista. Si lo enfocamos desde la óptica bajtiniana de lo carnavalesco, y teniendo en cuenta el carácter subversivo de este, parodia por excelencia de las relaciones de poder en una sociedad, se entiende que cierta parte de la sociedad, la más adepta al poder subvertido, rechace el juego de rol e incluso luche activamente contra su diseminación. No es casualidad que los principales críticos cristianos del juego de rol le adjudiquen las etiquetas de «hereje» y «satánico», máxime cuando la sociedad estadounidense, lugar de origen del juego de rol, estaba bajo la influencia de lo que algunos historiadores definen como el cuarto gran despertar religioso, con denominaciones cristianas, como la Convención Baptista Sureña, aumentando rápidamente su número de feligreses.

Sin embargo, todas esas críticas, muchas veces calificadas como realizadas desde el fundamentalismo religioso, no han evitado que el RPG haya entrado en el *mainstream*, y cada vez tenga una presencia más y más fuerte en la cultura popular. Al fin y al cabo, la comercialización capitalista del carnaval tradicional no provoca que las necesidades que dieron razón de ser a su origen desaparezcan, solo que se trasladen a otros ámbitos de actuación. Como hemos visto, los videojuegos, y en concreto el juego de rol, es uno de esos ámbitos. Su éxito comercial es ya innegable, hasta el punto de que, por ejemplo, Google ha elegido *Baldur's Gate 3* como uno de sus juegos estrella para el lanzamiento de su futura plataforma de videojuegos, Google Stadia, que está previsto para 2020. Nadie puede predecir el futuro, pero, desde luego, el del CRPG parece brillante.

## Bibliografía

---

- BAJTÍN, Mijail M. (2003), *Problemas de la poética de Dostoievski*. Fondo de Cultura Económica, México DF, México.
- BARTON, Matt (2008), *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*, Wellesley, A K Peters, Natick, Massachusetts.
- BOTHWELL, John Henry, «Foreword», *Fletcher Pratt's Naval Wargame: Wargaming with Model Ships 1900-1945*, ed. John Curry. Wargaming.co, 2011.
- BOWMAN, Sarah Lynne (2010), *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. McFarland, Jefferson, Carolina del Norte.
- LINDBERGH, Ben (2018), «How 'Baldur's Gate' Saved the Computer RPG», *The Ringer*.
- MCGUIRE, Morgan y Odest Chadwicke JENKINS (2008), *Creating Games: Mechanics, Content, and Technology*. A K Peters/CRC Press, Boca Raton, Florida.
- PETERSON, Jon (2012), *Playing at the World*. Unreason Press, San Diego, California.
- RAUSCH, Allen (2004), «Gary Gygax Interview – Part 1», *GameSpy*, 2004.
- TODOROV, Tzevetan (1984) *Mikhail Bakhtin: The Dialogical Principle*. University of Minnesota Press, Minneapolis.
- ZIMM, Alan D. «American Calculations of Battleline Strength 1941-2», *The Northern Mariner/le marin du nord*, XIX No. 3, (July 2009), 291-317.

LÓPEZ ARIAS, Francisco J., «Lo medieval, lo carnavalesco y la religión en el juego de rol: *Baldur's Gate e Inquisitor*», *Aula Medieval Monografías - Edición Storyca 3* (2019), pp. 101-115.

## Resumen

---

Los juegos de rol, especialmente en su forma de videojuego, están infranalizados desde una perspectiva académica. Este artículo pretende remediar ligeramente esa falta de atención, aportando, primero, una breve historia del desarrollo del videojuego de rol moderno, para, después, analizar el juego de rol desde una perspectiva bajtiniana, poniendo mayor énfasis en el concepto de lo Carnavalesco y en su manifestación en el RPG. Para ello, nos serviremos de dos videojuegos de corte medieval, *Baldur's Gate* (1998) e *Inquisitor* (2009), para analizar la relación existente entre la religión, lo carnavalesco y una mecánica clásica del RPG como son los puntos de salud y la curación de los mismos. La conclusión es que, especialmente en los CRPG, usar la Edad Media como vehículo para lo carnavalesco se convierte en medio de sátira, e incluso a veces crítica, de las estructuras del poder religioso activas en la actualidad.

## Palabras clave

---

CRPG  
Carnavalesco  
Juego de rol  
Religión  
Edad Media  
Videojuego

## Abstract

---

Role-playing games, especially in its video game form, are underanalyzed from an academic approach. This paper intends to slightly remedy that lack of attention by, first, providing an overview of the history of the development of the modern role-playing videogame in order to, later on, analyze the CRPG from a Bakhtinian perspective, especially focusing on his concept of Carnavalesque and its manifestation within the role-playing games. To achieve that goal, we will use two videogames set on the Middle Ages: *Baldur's Gate* (1998) and *Inquisitor* (2009). The relationships amongst religion, the carnivalesque, and a classic game mechanic

## KeyWords

---

CRPG  
Carnavalesque  
Role-playing game  
Religion  
Middle Ages  
Videogame



of the RPG, the Health Points and their healing, will be analyzed. Our conclusion is that, especially on the CRPGs, using a Middle Ages setting as a vehicle for the carnivalesque becomes a medium for satire, and sometimes even negative critique, of the religious power structures that are currently active.