

Newark, NJ (EE.UU.) | 29 - 31 de julio de 2026

10TH

INTERNATIONAL COLLOQUIUM ON ROLE-PLAYING GAME STUDIES

Organiza Red de Investigadores
de Juegos de Rol



PONENCIAS Y PANELES

Formato híbrido



Introducción

Libro de resúmenes

Newark, Nueva Jersey, Estados Unidos | 29–31 de julio de 2026

El 10.º Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol constituye un momento significativo en la consolidación de los estudios sobre juegos de rol como un campo internacional, interdisciplinario y crecientemente transdisciplinario. A lo largo de sus diez ediciones, el coloquio ha evolucionado desde un espacio de encuentro entre personas investigadoras y practicantes hasta convertirse en una infraestructura colaborativa que articula comunidades académicas, educativas, editoriales, creativas y culturales interesadas en comprender los juegos de rol como fenómenos complejos de comunicación, aprendizaje, diseño, identidad y producción colectiva de conocimiento.

Este Libro de resúmenes reúne las contribuciones seleccionadas para el programa académico de la décima edición. Los trabajos representan una diversidad de perspectivas teóricas, metodológicas y aplicadas, e incluyen investigaciones sobre juegos de rol de mesa, LARP, prácticas híbridas, diseño narrativo, educación, psicología, comunicación, filosofía, estudios culturales, historia, comunidades, archivos de juego y tecnologías digitales de apoyo a la experiencia lúdica. En conjunto, las contribuciones evidencian que los juegos de rol ya no pueden comprenderse exclusivamente como formas de entretenimiento, sino también como sistemas de imaginación compartida, interacción social, creación simbólica, aprendizaje experiencial y colaboración interdisciplinaria.

La convocatoria de 2026 recibió 59 propuestas, elaboradas por 85 autores y autoras procedentes de 13 países y presentadas en 3 idiomas. Del total, 16 propuestas fueron desarrolladas por equipos multiautorales, con la participación de 26 coautores, lo que representa una tasa de colaboración del 271 %. México concentró el mayor número de propuestas, con 17, seguido de Argentina, con 13; Colombia y España, con 6 cada uno; Brasil y Estados Unidos, con 4; y Chile, con 3. También se recibieron contribuciones de Alemania, Bolivia, Costa Rica, Francia, Suecia y Venezuela. Esta distribución confirma el alcance internacional del coloquio y, de manera particular, su función como espacio de articulación entre comunidades de investigación de América Latina, Norteamérica y Europa.

La composición temática de las propuestas refleja la amplitud y el carácter convergente del campo. La línea con mayor presencia fue la investigación transdisciplinaria, con 22 contribuciones, seguida por pedagogía y didáctica, con 12; estudios culturales y antropología, con 7; psicología y comunicación, con 6; arte y diseño, con 5; filosofía, con 3; y literatura y narrativa, con 2. Asimismo, el programa incorpora trabajos emergentes sobre comunidades digitales y educación STEM y STEAM. Esta diversidad muestra que los juegos de rol funcionan como objetos de estudio, medios de intervención y entornos de investigación capaces de conectar disciplinas, metodologías y comunidades de práctica.

El programa académico se organiza en siete sesiones de ponencias, seis conferencias magistrales, tres mesas redondas temáticas, una demostración de juego aplicada a la educación STEM y diversas actividades culturales y comunitarias. Esta estructura busca favorecer el intercambio entre investigación consolidada, proyectos emergentes, experiencias de diseño y prácticas comunitarias. Las sesiones abordan asuntos como co-creación narrativa, aprendizaje experiencial, identidad, archivo, memoria, diseño ludonarrativo, mediación cultural, profesionalización, comunicación científica, colaboración y metodologías para el estudio de partidas y comunidades roleras.

Uno de los propósitos centrales de esta edición es fortalecer las condiciones para la producción rigurosa de conocimiento sobre juegos de rol. Las contribuciones incluidas en este volumen no solo analizan juegos, sistemas y comunidades, sino que también proponen conceptos, modelos, herramientas y estrategias metodológicas para estudiar procesos de interpretación, interacción, diseño, documentación y construcción compartida de sentido. En este marco, el coloquio reconoce la necesidad de desarrollar lenguajes analíticos comunes sin reducir la diversidad cultural, disciplinaria y práctica que caracteriza al campo.

El Libro de resúmenes cumple, por tanto, una función documental y programática. Documenta las contribuciones presentadas durante el coloquio, facilita el reconocimiento de afinidades entre proyectos y ofrece un punto de entrada para futuras colaboraciones. Al mismo tiempo, permite observar las tendencias, tensiones y áreas emergentes que están configurando los estudios sobre juegos de rol en el presente.

La realización de esta décima edición ha sido posible gracias al trabajo coordinado del Comité del Programa, el Comité de Revisión por Pares, las personas evaluadoras, conferencistas, responsables de sesión, equipos editoriales, diseñadores, personal institucional y voluntariado estudiantil. Su labor conjunta expresa los principios de gobernanza colaborativa, diálogo internacional, inclusión y rigor académico que orientan al coloquio.

Al celebrar diez ediciones, reconocemos tanto los avances alcanzados como los desafíos pendientes. Los estudios sobre juegos de rol continúan expandiéndose mediante nuevas alianzas, marcos conceptuales, metodologías y aplicaciones educativas, culturales y sociales. Esperamos que las contribuciones reunidas en este volumen promuevan nuevas conversaciones, fortalezcan redes de investigación y amplíen las posibilidades de comprender los juegos de rol como prácticas significativas de creación, aprendizaje y producción colectiva de conocimiento.

En nombre del Comité del Programa, damos la bienvenida a todas las personas participantes del 10.º Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol y agradecemos su contribución al desarrollo de esta comunidad internacional de investigación.

Cristo León

Presidente General del Programa

10.º Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol

New Jersey Institute of Technology

Newark, Nueva Jersey, Estados Unidos

Español

Nos complace invitarle al 10mo. Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol, que se celebrará del 29 al 31 de julio de 2026 en Newark, New Jersey, EE.UU., bajo la organización de la Red de Investigadores de Juegos de Rol (RIJR), en colaboración con The Collaborative for Leadership, Education, and Assessment Research (CLEAR) del New Jersey Institute of Technology (NJIT).

El coloquio ha alcanzado un notable prestigio internacional. La edición de 2025 realizada en Argentina se posicionó como una de las ediciones del coloquio con mayor número de propuestas de ponencias recibidas (más de 60) en su historia, congregando a más de 100 investigadores procedentes de más de 20 países.

Aprovechando este impulso, el comité organizador del 10mo. Coloquio 2026 se traslada por primera vez a EE.UU. con el fin de potenciar aún más su impacto académico. Esta edición se realiza bajo el tema: “Juegos de rol: colaborando hacia una participación transdisciplinaria”.

English

We are pleased to invite you to the 10th International Colloquium on Role-Playing Game Studies, which will be held from July 29 to 31, 2026, in Newark, New Jersey, USA, under the organization of the Role-Playing Game Researchers Network (RIJR), in collaboration with The Collaborative for Leadership, Education, and Assessment Research (CLEAR) at the New Jersey Institute of Technology (NJIT).

The colloquium has achieved notable international prestige. The 2025 edition, held in Argentina, became one of the editions in the colloquium's history with the highest number of presentation proposals received (more than 60), bringing together more than 100 researchers from over 20 countries.

Building on this momentum, the organizing committee of the 10th Colloquium 2026 is moving the event to the USA for the first time in order to further strengthen its academic impact. This edition is held under the theme: “Role-playing games: collaborating toward transdisciplinary participation”.

Português do Brasil

Temos o prazer de convidá-lo(a) para o 10º Colóquio Internacional de Estudos sobre Jogos de Interpretação de Papéis, que será realizado de 29 a 31 de julho de 2026 em Newark, New Jersey, EUA, sob a organização da Rede de Pesquisadores de Jogos de Rol (RIJR), em colaboração com The Collaborative for Leadership, Education, and Assessment Research (CLEAR) do New Jersey Institute of Technology (NJIT).

O colóquio alcançou notável prestigio internacional. A edição de 2025, realizada na Argentina, posicionou-se como uma das edições da história do colóquio com maior número de propostas de apresentação recebidas (mais de 60), reunindo mais de 100 pesquisadores provenientes de mais de 20 países.

Aproveitando esse impulso, a comissão organizadora do 10º Colóquio 2026 leva o evento aos EUA pela primeira vez, com o objetivo de ampliar ainda mais seu impacto académico. Esta edição será realizada sob o tema: “Jogos de interpretação de papéis: colaborando rumo a uma participação transdisciplinar”.

Libro de Abstracts

Sesiones de ponencias - 1	6
Sesiones de ponencias - 2	14
Sesiones de ponencias - 3	22
Sesiones de ponencias - 4	28
Sesiones de ponencias - 5	36
Sesiones de ponencias - 6	44
Sesiones de ponencias - 7	52
 Sesiones de panelistas - 1	 60
Sesiones de panelistas - 2	66
Sesiones de panelistas - 3	76

Regístrate y accede al webinar



Cronograma web



Después de registrarte, vas a recibir una confirmación por email con la información para unirse al webinar.

Zoom detectará el idioma hablado por los presentadores y generará subtítulos en consecuencia. Los asistentes podrán elegir el inglés como idioma de los subtítulos. A medida que los panelistas hablen en español o portugués, Zoom traducirá automáticamente los subtítulos al inglés en tiempo real.

El arquetipo del thief: una aproximación a la construcción de la clase

Agustina CINANNI (Autora principal y corresponsal)

Universidad de Buenos Aires, CABA, Argentina.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-8287-7106>

RESUMEN

El artículo propone una perspectiva analítica orientada a distinguir los rasgos constitutivos de la clase thief a partir del análisis comparado de los primeros manuales de Dungeons & Dragons y la actual propuesta contemporánea perteneciente al ámbito del OSR: The Adventurer Conqueror King System. Para ello, se tomará como punto de partida el origen histórico de la clase en Greyhawk, utilizando dicho antecedente como base para contrastar las distintas propuestas de juego presentes en cada sistema.

Se entenderá aquí por propuesta de juego el conjunto de elementos conformado por la definición ontológica de la clase, su núcleo identitario, el tipo de habilidades que la caracterizan y sistema de skills unificado. Asimismo, la selección del corpus comparativo responde tanto a la relevancia histórica de los manuales escogidos como a una experiencia personal sostenida de juego, entendida como criterio complementario para la observación práctica de sus mecánicas y dinámicas lúdicas.

Se busca como objetivo principal del trabajo distinguir las características que han modelado la clase en los antiguos sistemas Old School y, posteriormente, analizar de qué manera dichas características son recuperadas, reformuladas o resignificadas en un sistema más reciente que procura recomponer tradiciones mecánicas anteriores. A partir de ello, se buscará esbozar una visión general de la experiencia de juego específica que cada modelo ofrece para esta clase, atendiendo tanto a sus posibilidades narrativas como a sus funciones estratégicas dentro de la partida.

Del mismo modo, se intentará diferenciar aquellos elementos verdaderamente constitutivos de la clase, es decir, los que permanecen relativamente estables a lo largo del tiempo, de aquellos otros que han sido objeto de transformaciones sucesivas, incluyendo las variaciones en las formas de especialización interna del thief y los distintos modos en que cada sistema permite su personalización.

Esta presentación busca aportar a la construcción del conocimiento histórico y filosófico de la práctica de juego, específicamente de esta clase, permitiendo aproximar mejor la propuesta y búsqueda que pone a disposición a los jugadores y las experiencias lúdicas previstas dentro de las mesas.

La ponencia está pensada para ser presentada en modalidad virtual.

Palabras clave

Advanced Dungeons and Dragons (AD&D) 2e; Arquetipos; Dungeons and Dragons (D&D) 3.5e; Greyhawk; Old School; Old School Renaissance (OSR); Thief.

Fuentes

Cook, D. Z., Winter, S., & Pickens, J. (1989). Advanced Dungeons & Dragons, Second Edition: Player's Handbook (M. Breault, Ed.; 2nd, revised eds.). TSR Inc.

Cook, M., Tweet, J., & Williams, S. (2003). Dungeons & Dragons Player's Handbook: Core Rulebook I v.3.5 (3.5 edition). Wizards of the Coast.

Gygax, G. (1980). The World of Greyhawk (folio). TSR Hobbies. <https://www.abebooks.com/9780935696233/World-Greyhawk-folio-edition-Advanced-0935696237/plp>

Macris, A. (2024). Adventurer Conqueror King System™ Imperial Imprint (ACKS II) (B. Boyer, Ed.; 2nd ed.) [Hardcover, Standard Color Book (8.5" x 11")]. Autarch LLC.

Nephew, J., Sargent, C., & Niles, D. (1989). The Complete Thief's Handbook (1st ed.). TSR Inc. <http://archive.org/details/tsr02111add2ephbr2thecompletethiefshandbook>

Noonan, D., & Rateliff, J. D. (2001). Song and Silence: A Guidebook to Bards and Rogues. Wizards of the Coast..

La aventura literaria: una experiencia de RPG en el aula

Carlos UNCAL

(Autor principal y corresponsal)

Profesor en Letras, Universidad Nacional de La Plata,
La Plata, Buenos Aires, Argentina.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3460-1974>

RESUMEN

La experiencia de llevar al aula los juegos de rol (role-playing games o RPG por sus siglas en inglés) tiene el desafío de equilibrar el tiempo lúdico y los contenidos escolares. A lo largo del ciclo lectivo 2023 y del 2026, se desarrollaron en las clases de Literatura del 5to y 6to año del Bachillerato de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) diversos sistemas para una actividad colectiva, que tanto narre la historia de un grupo de personajes como involucre a los estudiantes como protagonistas.

Vivenciar las aventuras que en general se aprecian desde el rol de lector ha demostrado un incremento en el interés por la literatura, escrita u oral. Partiendo de experiencias simples en cuanto a mecánicas de combate, dinámicas de exploración y creación de personajes, se constituyeron dos métodos: el llamado V.I.D.A. (debido a un conveniente acrónimo) y el Orbis Tertius, sistema inspirado en el imaginario de Borges. Ambos RPG, con sus correspondientes conjuntos de normas y universos de ficción, continúan en desarrollo al aceptarse la propuesta, en esa misma institución, de formar las materias optativas de Experimentación y Diseño de Juego de Rol. Este trabajo busca describir el recorrido y resultado de esos espacios de enseñanza alternativa.



Palabras clave

Aula; Jorge Luis Borges (1899–1986); Enseñanza; Juego de Rol; Literatura.

Fuentes

- Borges, J. L. (2002). Jorge Luis Borges: Obras Completas IV (Vols. 1–4). Emece Editores.
- Borges, J. L. (2012). El Aleph / The Aleph. Vintage Espanol.
- Borges, J. L. (2019). Cuentos completos / Complete Short Stories: Jorge Luis Borges. Vintage Espanol.
- Setiawan, P. R., & Yatim, M. H. M. (2026). Systematic Literature Review of HCI Principles in Role – Playing Game Design: Towards a Comprehensive Framework for Enhancing Programming Skills. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 15(1), 33–48. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v15i1.5493>
- Uncal, Carlos (2015). Rol, Uqbar, Orbis Tertius: un sistema de juego de rol inspirado en las ficciones de Borges. *Plurentes. Artes y Letras*, (16). Recuperado a partir de <https://revistas.unlp.edu.ar/PLR/article/view/19697>
- Varea, V. (2012). Explorando el juego y el jugar [Tesis de maestría, Universidad Nacional de La Plata]. <https://doi.org/10.35537/10915/34770>



Juegos de rol analógicos en el aula: propuesta metodológica de aplicación y diseño

Antonio RODA-MARTÍNEZ

(Autor principal y corresponsal)

Universidad de Sevilla y Centro Universitario EUSA, Sevilla,
España.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-6980-1998>

RESUMEN

Este trabajo presenta una doble propuesta metodológica pero interrelacionada para la aplicación y el diseño de juegos de rol analógicos, especialmente en contextos de educación universitaria.

En primer lugar, toma de la gestión de proyectos el principio del tailoring (Project Management Institute, 2021) como respuesta a la inquietud de Mochocki (2013) de que una de las mayores resistencias de los docentes a la hora de aplicar los juegos de rol en el aula es el exceso de la carga de trabajo de los formadores, especialmente la burocrática. Por ello, el proceso es adaptable y modulable para adecuarse a sus necesidades.

Su desarrollo parte también de la teoría del marco que adaptó por primera vez Fine (1983) a los juegos de rol y las aplicaciones posteriores principalmente de Mackay (2001), Bowman (2010) y Torrebejano Osorio (2024), poniendo el foco en la liminalidad que implica pasar de uno a otro marco. A estas bases teóricas previas se les incluye un marco extra, el docente, y las eliminaciones del marco real al nuevo marco y del nuevo marco al del juego. En esta parte se integra también otra submetodología específica de preservación del consentimiento y seguridad emocional del alumnado (Roda Martínez, 2025a).

Otro elemento que se ha integrado son los criterios de aplicación y diseño de juego serio cuando se busca una experiencia de aprendizaje profundo (Gee, 2009). Esto cobra relevancia en el marco STEAM como queda reflejado en las decisiones de diseño de autores como Cox (2015 y 2024), con juegos generados para la enseñanza artística, o Sanz González (2019a y 2019b), cuyo juego se aplica a la enseñanza científica e histórica.

Estos procesos son también el fruto de la aplicación y diseño en aulas universitarias, especialmente de Comunicación, y de formación profesional superior, creando los juegos CONsensus (Roda Martínez, 2025b) y Gabinete de Crisis (Roda Martínez, s.f.). Estas prácticas y juegos se han probado en distintos centros y países, quedando constancia de varias de ellas en publicaciones académicas y medios de comunicación. Sobre todas ellas se ha ejercido un fuerte análisis en el cuestionamiento de las decisiones de diseño y ejecución, incluyendo en algunos casos observación participante y en otros no participante, según las necesidades específicas.

La presentación puede hacerse en modalidad presencial.

Palabras clave

Aprendizaje basado en juegos, consentimiento, diseño de juegos, innovación docente, juego serio, steam.

Fuentes

- Bisogno, B. (2022). No Gods, No Masters An Overview of Unfacilitated «GMless» Design Frameworks. *RPG: Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies*, (3), 70-81. https://doi.org/10.14989/jarps_3_70e
- Blasco Perales, S., Pedraz, P., Sánchez Montero, M., Recio Coll, Ó., Tomé, D., Sanz, M., Caramé, Á., Pedraz, P., Socías, X., Campos, M. J., Redondo, J. L., Fresquet, M., Maté, N., Regincós, P., Gonzalo, J., Negre, C., Vilches, S., Alhambra, R., Ángel, J., ... Gil, E. (2019). Educar jugando: un reto

para el siglo XXI (S. Blasco Perales, Ed.; 3a Edición). Nexo Ediciones.

Bowman, S., & Hugaas, K. H. (2025). Philosophies of Psychological Safety in Analog Role-playing Game Discourses. *International Journal of Role-Playing*, (16). <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi16.989>

Bowman, S. L. (2010). The Functions of Role-Playing Games How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity. McFarland & Company.

Bowman, S. L. (2014). Educational Live Action Role-playing Games: A Secondary Literature Review. En *The Wyrd Con Companion Book* (pp. 112-131).

Bowman, S. L., Diakolambrianou, E., & Brind, S. (Eds.). (2025). Transformative Role-playing Game Design. *Acta Universitatis Upsaliensis*. <https://doi.org/10.33063/23xd2197>

Cabobianco, M. O., & Van-Houtte, M. (2022). Imaginar la historia: el juego de rol leyenda como punto de contacto entre el análisis historio-gráfico y el narratológico en la conquista del imperio azteca. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, (1), 50-69. <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol1/iss1/4>

Cox, J. (2024). Five Hundred Year Old Vampire Curriculum Guide. Central Michigan University Press.

Cox, J. M. (2015). Educational Communities, Arts-Based Inquiry, & Role-Playing: An American Freeform Exploration with Professional & Pre-Service Art Educators.

Estefania, L., & Noh, C. (2023). El juego de rol: una propuesta lúdica para favorecer la identidad cultural yucateca en la educación preescolar. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM (JRPSSTEAM)*, 2(2), 38-52. <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol2/iss2/6>

Fine, G. A. (1983). *Shared fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds* (Paperback edition). The University of Chicago Press

García-Soriano, F., Moreno, F. F., & Gonzalez Cohens, D. (2023). Juegos de Rol para el trabajo en equipo: Pilotaje de una metodología de desarrollo de habilidades socioemocionales. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 2(1), 5-24. <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol2/iss1/3>

Gee, J. P. (2009). Deep learning properties of good digital games: How far can they go? En *Serious Games: Mechanisms and Effects*. <https://doi.org/10.4324/9780203891650>

Haarman, S. (Ed.). (2025). *Education and Analog Role-Playing Games. Theory and Pedagogy*, Volume 1. CRC Press.

Hammer, J., To, A., Schrier, K., Bowman, S. L., & Kaufman, G. (2024). Learning and Role-Playing Games. En *The Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies* (pp. 299-316). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003298045-18>

Lasley, J. (2022). Role-playing games in leadership learning. *New directions for student leadership*, (174), 73-87. <https://doi.org/10.1002/yd.20501>

Mackay, D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. McFarland & Company, Inc.

Mochocki, M. (2013). Edu-Larp as Revision of Subject-Matter Knowledge. *International Journal of Role-Playing*, (4). <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi4.229>

Munro, G., & Cullinan, M. (2025). *Adventures in Teaching and Learning with TTRPGs*. TabletopEDU Inc.

Nguyen, C. T. (2019). Games and the art of agency. *Philosophical Review*, 128(4), 423-462. <https://doi.org/10.1215/00318108-7697863>

Roda Martínez, A. (s. f.). Gabinete de crisis. En S. Blasco Perales (Ed.), *Emigrarol. Cinco aventuras de rol para entender mejor la emigración*. Nexo Ediciones.

Roda Martínez, A. (2010). Juego de rol y educación, hacia una taxonomía general. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 11(3), 185-204. <https://doi.org/10.14201/eks.7458>

Roda Martínez, A. (2024). CONsensus, the GMless TTRPG. <https://antonioroda.itch.io/consensus-a-gmless-ttrpg>

Roda Martínez, A. (2025a). Consent Using Analog Role-Playing in the Classroom: Strategies for Safe and Engaging Learning Experiences. *International Journal of Role-Playing*, (16), 85-99. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi16.651>

Roda Martínez, A. (2025b). Diseño de «CONsensus» y su aplicación en el aula: un juego de rol en mesa de baja dependencia asimétrica para la exploración de la agencia y el consenso. En V. Levratto, C. Rodríguez-Rodríguez, & J. Ramé López (Eds.), *Educación, comunicar, expresar y conocer. Estrategias y prácticas en la enseñanza contemporánea* (pp. 184-202). Dyckinson.

Sanz González, M. (2019a). Científicos: El juego de rol (S. Blasco Perales, Ed.; 1a Edición). Nexo Ediciones.

Sanz González, M. (2019b). Jugando a rol con científicos. En S. Blasco (Ed.), *Educación Jugando: un reto para el siglo XXI* (3a edición, pp. 49-54).

Tarrés Vallespi, A. (1997). El juego de rol como instrumento de intervención educativa. Un ejemplo desde Intermón: «Juicio a la Nike». *Aula de innovación educativa*, (60), 17-18.

Torner, E. (2016, julio 31). Teaching Gramsci and Arendt at Wizard School. The Guy in the Black Hat. <https://guyintheblackhat.com/2016/07/31/teaching-gramsci-and-arendt-at-wizard-school/>

Torner, E. (2018). RPG Theorizing by Designers and Players. En *Role-Playing Game Studies* (pp. 191-212). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637532-10>

Torner, E. (2022). Film and Literature Instruction through Live-Action Role-Play. En *Teaching Games and Game Studies In The Literature Classroom*. <https://doi.org/10.5040/9781350269743.ch-16>

Torrebejano Osorio, A. (2024). Intermedialidad y transmedialidad en los mundos narrativos de los juegos de rol en vivo. <https://hdl.handle.net/10481/89846>

Turner, I., & Robinson, L. A. (2023). A Table-Top Role-Playing Game (TTRPG) for Developing Higher Education Employability Skills. *Innovative Practice in Higher Education* Turner and Robinson, 5(1).

Westborg, J. (s. f.). Educational RPGs - Josefin Westborg. Recuperado 29 de octubre de 2025, de <https://www.youtube.com/watch?v=d-sADEXpTKD8t>

Youakim, G. (2019). *Dungeon Classroom Guide: Using Tabletop Role-Playing Games in the Classroom*. En *Honors Capstone Projects* (Número 12). University of Minnesota Morris Digital Well. <https://digitalcommons.morris.umn.edu/honors/12>

El juego de rol como dispositivo de aprendizaje: estudio del desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales en la infancia media

Astrid A. DELLAIR MARTÍNEZ

(Autor principal y corresponsal)

Universidad La Salle, Cuernavaca, Morelos, México.

ORCID: <https://orcid.org/> [pendiente]

RESUMEN

El juego constituye una actividad fundamental en la infancia, al posibilitar la exploración del entorno, la construcción de significado y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en contextos simbólicos de interacción (Piaget, 1962; Pellegrini, 2009). Por lo tanto, resulta pertinente explorar y sistematizar prácticas lúdicas que, como el juego de rol, amplían estas posibilidades al integrar narrativa, interacción social y toma de decisiones en entornos de aprendizaje.

El presente estudio aborda el juego de rol como dispositivo narrativo de aprendizaje en la infancia media (6 a 12 años), mediante un diseño cualitativo longitudinal orientado al análisis de la aparición, articulación y evolución de habilidades cognitivas y socioemocionales en contextos de interacción lúdico-narrativa. La investigación se inscribe en los estudios sobre juego y aprendizaje, donde, si bien existen aportaciones desde la psicología del desarrollo y la teoría sociocultural (Piaget, 1962; Vygotsky, 1978), el análisis sistemático del juego de rol en contextos latinoamericanos permanece escasamente documentado, particularmente a partir de corpus empíricos sostenidos en el tiempo.

Se articulan tres ejes como parte del marco teórico: el juego como espacio simbólico de construcción cognitiva, la interacción social como mediadora del aprendizaje y la narrativa como dispositivo de producción de sentido (Bruner, 1990; Bergen, 2002). Desde esta perspectiva, el juego de rol se configura como una práctica que integra simulación, toma de decisiones y construcción de la identidad, posibilitando el desarrollo de habilidades como el pensamiento analítico, la resolución de problemas, la empatía y la autorregulación emocional. Asimismo, se establece un diálogo con enfoques contemporáneos del aprendizaje socioemocional, considerando el juego como un entorno significativo para el bienestar emocional (CASEL, 2020), sin constituirse como intervención clínica.

El objetivo central del estudio, consiste en identificar, describir y analizar las dinámicas mediante las cuales el juego de rol configura contextos de aprendizaje en la infancia media, atendiendo a la relación entre interacción social, construcción narrativa y toma de decisiones. Se examinan los procesos mediante los cuales se articulan y transforman habilidades cognitivas y socioemocionales, así como los patrones de evolución a nivel individual y grupal. De manera complementaria, se consideran sus implicaciones en entornos asociados al bienestar emocional, sin situarse en el ámbito clínico.

El corpus está conformado por registros audiovisuales de sesiones de juego de rol recopilados durante tres años con múltiples poblaciones de niños en contextos diversos, incluyendo campañas y one-shots. Se complementa con bitácoras de sesión, evaluaciones categoriales y hojas de control individual que documentan asistencia, participación y observaciones cualitativas, permitiendo un seguimiento longitudinal.

Metodológicamente, la investigación se desarrolla desde un enfoque cualitativo longitudinal basado en el análisis de múltiples grupos de juego y la observación directa. El análisis se realiza mediante un sistema de categorías que

examina habilidades cognitivas, socioemocionales, colaboración, narrativa y bienestar emocional, a través de indicadores aplicados a interacciones, escenas y decisiones. Asimismo, la integración de registros audiovisuales, bitácoras y seguimiento individual permite contrastar los datos y fortalecer la consistencia del análisis.

Se espera que los resultados contribuyan a la sistematización del juego de rol como herramienta pedagógica y evidencien su potencial para el desarrollo integral infantil. Asimismo, esta investigación busca constituirse en base teórica y metodológica para futuros estudios en psicología, particularmente en el diseño de herramientas orientadas al bienestar emocional y en la exploración del juego de rol como recurso complementario en contextos terapéuticos, sin sustituir las prácticas clínicas formales.

Palabras clave

Aprendizaje socioemocional, análisis cualitativo, desarrollo infantil, interacción social, narrativa, observación participante, práctica lúdica.

Fuentes

- Bergen, D. (2002). The role of pretend play in children's cognitive development. *Early Childhood Research & Practice*, 4(1).
- Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press.
- Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL). (2020). What is SEL? <https://casel.org/what-is-sel/>
- Pellegrini, A. D. (2009). *The role of play in human development*. Oxford University Press.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. W. W. Norton & Company.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Juegos de rol como sistemas de imaginación compartida: co-creación y prácticas transmediales en el diseño contemporáneo

Tomás PARADELA CAMPOS (Autor principal y corresponsal)

Universidad Nacional Tres de Febrero, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-0290-9009>

RESUMEN

Este trabajo analiza los juegos de rol de mesa (TTRPG) como sistemas de imaginación compartida en los que la narrativa emerge a partir de la interacción entre participantes, estructuras de reglas y entornos mediados. Desde un enfoque teórico-práctico, la investigación sitúa a los TTRPG en el cruce entre arte y diseño, considerando su carácter transdisciplinario en el contexto de la cultura digital contemporánea.

A partir de perspectivas actuales en estudios sobre juegos de rol y medios interactivos, se plantea que los TTRPG funcionan como sistemas de co-creación en los que la autoridad narrativa se distribuye en lugar de centralizarse. En este marco, el concepto de imaginación compartida permite comprender cómo los participantes negocian, sostienen y transforman colectivamente mundos ficcionales a través de la interacción. Estos procesos implican múltiples formas de inmersión —narrativa, social y lúdica— que coexisten sin jerarquías fijas, evidenciando la complejidad de estas experiencias como entornos diseñados.

El análisis se apoya en dos casos de estudio complementarios. Por un lado, Bloomalia se presenta como un proyecto de construcción de mundo abierto, apoyado en una plataforma wiki que funciona como archivo vivo de producción narrativa colectiva. Por otro lado, el ejemplo de Mindscape se aborda como un módulo experimental de juego de rol de mesa desarrollado en sesiones mediadas por streaming, que explora la co-creación en entornos digitales. En conjunto, ambos casos permiten observar cómo diferentes tecnologías amplían el alcance del juego más allá de la mesa, habilitando nuevas formas de participación, documentación y circulación.

A partir de estos ejemplos, se examinan estrategias de diseño —como la toma de decisiones distribuida, los sistemas modulares y la mediación tecnológica— que permiten la construcción de experiencias narrativas emergentes sin predeterminedar sus resultados.

Asimismo, se argumenta que la co-creación y la agencia distribuida constituyen rasgos distintivos de los TTRPG frente a otros formatos multijugador, en tanto implican no sólo interacción, sino producción colectiva de sentido.

El aporte del trabajo consiste en proponer un marco conceptual para abordar los TTRPG como sistemas de producción cultural que integran narrativa, performance, diseño de sistemas y medios digitales. Desde esta perspectiva, se busca ampliar las formas de entender estos dispositivos como prácticas artísticas y de

diseño en el ecosistema multimedia contemporáneo.

Palabras clave

Co-creación, cultura digital, imaginación compartida, juegos de rol, narrativa emergente, transmedialidad.

Fuentes

Bowman, S. L. (2018). Immersion and shared imagination in role-playing games. En S. Deterding & J. P. Zagal (Eds.), *Role-playing game studies: Transmedia foundations*.

Routledge.

Jacobo, M. (2012). *Videojuegos y arte. Primeras manifestaciones de Game Art en Argentina*. Universidad de Palermo.

López-Cano, R. (2021). La investigación artística en música en Latinoamérica. *Quodlibet*, 74, 139–167.

Paradela Campos, T. (2024). *Narrativas interactivas: un terreno común entre los juegos de rol por streaming y las Artes Electrónicas*. Trabajo final de grado, Universidad Nacional Tres de Febrero.

Bloomalia. Archivo digital de worldbuilding y documentación de campaña

El jugador como avatar de sí mismo: proximidad, identidad y diagnóstico organizacional mediante juego de rol

Nicolás AFANADOR CUBILLOS

(Autor principal y corresponsal)
 Máster de Rol. Bogotá, D.C., Distrito Capital,
 Colombia.
 ORCID:<https://orcid.org/0000-0001-8782-8027>

Wolfgang E. KOOK CAMERO

Máster de Rol. Bogotá, D.C., Distrito Capital, Colombia.
 ORCID:<https://orcid.org/0009-0001-8748-2609>

RESUMEN

Este trabajo presenta los avances en el diseño de una meta-metodología experiencial que utiliza mecánicas de juego de rol para diagnosticar el perfil colectivo de una organización y orientar la selección de enfoques de cambio organizacional ajustados a su cultura y patrones de decisión. El objetivo es reportar los hallazgos de una prueba piloto realizada con un equipo de una empresa de software en Argentina y examinar cómo esos hallazgos están reconfigurando el diseño de la metodología en dimensiones no anticipadas.

La propuesta parte de un marco teórico-práctico que integra la ciencia del cambio organizacional — campo donde el 70% de las iniciativas fracasan por desajuste metodológico-contextual (Errida et al., 2021)—, la Psicología del Héroe y el diseño de juegos de rol. Durante el piloto se observó que los participantes rechazaron espontáneamente la creación de personajes fantásticos y optaron por construir versiones reconocibles de sí mismos, prefiriendo además habitar mundos narrativos próximos a su realidad, aunque con tensión distópica amplificada. Este comportamiento es convergente con lo documentado sobre personalización de avatares en contextos profesionales (Ouhnni et al., 2025; Peña et al., 2021), donde los usuarios tienden sistemáticamente a crear representaciones similares a su identidad real.

Estos hallazgos están generando cambios concretos en el diseño: los arquetipos originales de inspiración fantástica están siendo reemplazados por roles de expresión contemporánea —Lider, Técnico, Atleta, Experto, Social, Infiltrado y Doctor— y el mundo narrativo está migrando hacia una estética cyberpunk-contemporánea con conflictos que reflejan presiones organizacionales reconocibles. Se argumenta que la proximidad entre jugador y personaje no compromete la validez diagnóstica del juego de rol —la refuerza— y que este fenómeno tiene implicaciones relevantes para el diseño de juegos aplicados a contextos organizacionales. La aportación se sitúa en la línea transdisciplinaria, con vínculos hacia el diseño de juegos, la psicología, la narrativa y la gestión organizacional. La presentación puede realizarse en modalidad virtual o híbrida.



Palabras clave

Juego de rol aplicado; cambio organizacional; identidad de avatar; diseño de mundos; Metodología experiencial.

Fuentes

Errida, A., & Lotfi, B. (2021). The determinants of organizational change management success: Literature review and case study. *International Journal of Engineering Business Management*, 13, 1–15. <https://doi.org/10.1177/18479790211016273>

Ouhnni, H., Btissam, A., Meryam, B., El Bouchti, K., Seghroucheni Yassine, Z., Lagmiri, S. N., Rigalma, B., & Ziti, S. (2025). The evolution of virtual identity: A systematic review of avatar customization technologies and their behavioral effects in VR environments. *Frontiers in Virtual Reality*, 6, 1496128. <https://doi.org/10.3389/frvir.2025.1496128>

Peña, J., Wolff, G., & Wojcieszak, M. (2021). Virtual reality and political outgroup contact: Can avatar customization and common ingroup identity reduce social distance? *Social Media + Society*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.1177/2056305121993765>



Resonancia narrativa: diseño de un sistema narrativo híbrido para un gamebook que integra el género LitRPG con mecánicas RPG

Francisco F. GALLEGO ESCOBAR

(Autor principal y corresponsal)

Institución Universitaria Pascual Bravo, Medellín, Antioquia, Colombia.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9643-461X>

RESUMEN

Esta propuesta presenta un avance de investigación-creación derivado del proyecto Narrativas Interactivas: Diseño desde la Cultura y el Territorio, orientado al diseño de un producto narrativo interactivo capaz de explorar identidades culturales y territoriales desde una perspectiva contemporánea. Aunque el proyecto se formula en relación con narrativas interactivas y apropiación cultural, el resultado que aquí se expone es, principalmente, el desarrollo de un sistema narrativo: Resonancia Narrativa, concebido como una estructura híbrida entre gamebook, LitRPG y RPG. La propuesta parte de la idea de que la interacción del lector no debe limitarse a escoger ramificaciones, sino que puede convertirse en una forma de construcción narrativa sostenida por reglas, memoria del personaje y consecuencias interpretables.

La presentación se centrará en el diseño narrativo y mecánico del sistema. Resonancia Narrativa propone personajes definidos no por listas cerradas de habilidades, sino por Rasgos y Etiquetas, lo que permite que la acción emerja desde descriptores amplios y específicos contruidos en relación con la ficción. Su núcleo es el Eco Narrativo, una mecánica que registra momentos significativos del personaje y los convierte en fuerzas activas dentro de la historia. Un Eco puede reactivarse más adelante para modificar tiradas, introducir elementos narrativos, reabrir conflictos o generar oportunidades, de modo que el pasado del personaje no funciona como simple trasfondo, sino como una memoria operativa que afecta el presente del relato.

La resolución de acciones se organiza con 2d6, en una escala de éxito rotundo, éxito con coste, fallo con avance y fallo dramático. Esta estructura permite que la narración avance incluso cuando la acción no logra su objetivo principal, reforzando la lógica interactiva del sistema. En ese sentido, el diseño fue pensado para tres dimensiones complementarias: la narrativa interactiva del gamebook, el LitRPG como horizonte de construcción ficcional y la mecánica de interacción que usará el lector dentro del libro. A esto se suman los avances en diseño visual, donde el proyecto presenta tanto exploraciones originales como desarrollos asistidos por IA.

El aporte principal al coloquio consiste en mostrar cómo un sistema narrativo para gamebook + RPG puede articular cultura, territorio, memoria de personaje e interacción lectora en una misma propuesta de diseño. La contribución se ubica en la línea de Arte y Diseño.

Palabras clave

Diseño, gamebook, narrativa interactiva, role playing game (RPG), sistema lúdico, transmedia.

Fuentes

- Alonso, E., & Murgia, V. A. (2018). Enseñar y aprender con narrativa transmedia. *Comunicación y sociedad*, 30(3), 203–226. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0188-252X2018000300203&script=sci_arttext
- Barabás, E. (2020). Transmedia Storytelling in the Warcraft Universe: The Role of Intermediality in Shaping the Warcraft Lore. Recuperado de https://liqueur.neocities.org/Eszter-Barab%C3%A1s_Research-Paper.pdf
- Basaraba, N. (2022). Transmedia Narratives for Cultural Heritage: Remixing History. Routledge. Recuperado de <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781003205630/transmedia-narratives-cultural-heritage-nicole-basaraba>
- Contreras, L. M. (2018). Los Ríos De Alice: un ejemplo de narrativa transmedia. En *Narrativas: da Televisão às Novas Linguagens*. <https://books.google.com>
- Fenici, M., & Mosca, I. (2024). Gamebooks and branching narratives in education: fostering sustainability competences to promote positive social change. *Frontiers in Education*. Recuperado de <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/educ.2023.1335605/full>
- García Landa, J. A. (2005). *Narrative Theory and the Discourse of Teaching*. University of Zaragoza.
- Giovagnoli, M. (2011). *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques*. ETC Press. Recuperado de <https://books.google.com/books?id=a35pAwAAQBAJ>
- Guimarães, L. P., & Valente, A. C. (2023). WEBDOCUMENTAL: Un espacio audiovisual de narrativas interactivas. *Conhecimento & Diversidade*. https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/conhecimento_diversidade/article/view/11184
- Gutiérrez Pequeño, J. M. (2017). Narrativas transmedia con jóvenes universitarios: una etnografía digital en la sociedad hiperconectada. *Anàlisi. Quaderns de comunicació i cultura*, 57, 81–95. https://ddd.uab.cat/pub/analisi/analisi_a2017n57/analisi_a2017n57p81.pdf
- Hassler-Forest, D. (2017). *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling*. Amsterdam University Press. Recuperado de <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/31149>
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Beacon Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
- Loscertales Abril, F. (1999). *Los Efectos de los Medios en la Cultura*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Martínez Miguélez, M. (2009). *Fundamentos de la Investigación en Ciencias Sociales*. Caracas: Editorial Ariel.
- McLuhan, M. (1969). *The Medium is the Message*. New York: Bantam Books.
- Mendieta-Briceño, Á. P., & Garcés, V. H. (2022). Escritura y alfabetización transmedia: Del aprendizaje de las competencias textuales a la composición hipertextual. *Signo Y Pensamiento*, 41(80), 37–58. <https://www.redalyc.org/pdf/860/86074782005.pdf>
- Montola, M. (2009). *Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games*. Tampere University Press.
- Ponce, C. O., & Caballero, A. J. (2020). Narrativas transmediáticas en la apropiación social del conocimiento. *Revista Latina de Comunicación Social*, 73, 75–99. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7603043.pdf>
- Rodrigues, P., & Bidarra, J. (2014). Transmedia storytelling and the creation of a converging space of educational practices. *International Journal of Emerging Technologies*. Recuperado de <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/3654>
- Sepúlveda Cardona, M., & Suárez Quiceno, J. (2016). *Transmedia Literacy e Intertextualidad: Fenómenos Comunicativos en la Era Digital*. Bogotá: Universidad Javeriana.
- Spinelli, S. (2020). *Multidimensional Storytelling: An Analytical Framework for Digital, Interactive and Transmedia Narratives*. King's College London. Recuperado de https://kclpure.kcl.ac.uk/portal/files/153030641/2020_Spinelli_Simona_1469467_ethesis_VersionRedactedForPure.pdf
- Villalpando, A. G. (2009). *La Teoría como Construcción Dialógica*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Ergonomía ludonarrativa: herramientas digitales para liberar la carga cognitiva en la mesa de rol

Lucas Eliel Sosa

(Autor principal y corresponsal)

Instituto de Formación Técnica Superior N° 29 / Rolesencia, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-4813-9813>

RESUMEN

Los juegos de rol son laboratorios vivos de meta-colaboración, donde los participantes no solo cooperan, sino que reconfiguran constantemente los marcos lúdicos a través de la oralidad y la memoria compartida. Sin embargo, la decodificación de las reglas —sumar modificadores, gestionar reservas de dados o actualizar estados— impone una “carga cognitiva” que fricciona y pausa la inmersión narrativa. La virtualidad y el juego a distancia respondieron a esto con plataformas integrales (VTTs como Roll20) y planillas de cálculo (Character Keepers) que, en su afán por emular la experiencia de juego, automatizan gran parte de esta carga operativa. Pero estas soluciones exigen una inmersión digital casi total, mediada por computadoras de escritorio o portátiles que, por diseño, reemplazan la mesa física.

¿Qué ocurre entonces con la mesa presencial? ¿Cómo integramos la asistencia tecnológica para reducir la fricción sin perder la experiencia táctil y social del grupo? Propongo abordar este desafío mediante la “Ergonomía Ludonarrativa”, un concepto nacido en el tercer espacio transdisciplinario entre el Desarrollo de Software para Dispositivos Móviles, el Diseño UX/UI y el Análisis Ludonarrativo. Así como la ergonomía adapta la herramienta de trabajo al cuerpo, la ergonomía ludonarrativa adapta la interfaz a la mente del jugador, diseñando aplicaciones móviles específicas que complementan, en lugar de reemplazar, el espacio físico.

A partir de la experiencia empírica construyendo y validando aplicaciones modulares junto a la comunidad, revisando y reconfigurando conjuntamente los marcos lúdicos a través de nuevas interfaces (como lanzadores con físicas simuladas o bitácoras para directores), analizaré cómo un dispositivo móvil puede dejar de ser una distracción para convertirse en un ‘meta-colaborador’ silencioso. Estas herramientas, cuando se diseñan con interfaces responsivas y en coherencia con las reglas y la ficción del sistema original, asumen el trabajo operativo de forma invisible. Una mecánica resuelta o una condición narrativa recordada en la palma de la mano hace que la frontera entre la tecnología y el papel se vuelva porosa.

Al delegar esta carga operativa en el código —ya sea automatizando cálculos, resguardando la memoria histórica de la campaña o estructurando la información para un escaneo visual rápido—, el diseño de software se transforma en un acto de facilitación. La tecnología interviene no para competir con la narrativa, sino para protegerla. Liberar el ancho de banda mental permite que la energía de jugadores y directores

se invierta exclusivamente en lo que importa: la interpretación, la negociación de sentidos y la verdadera meta-colaboración.

Palabras clave

Aplicaciones móviles, desarrollo de software, diseño UX/UI, inmersión narrativa, meta-colaboración, presencialidad.

Fuentes

Bowman, S. L. (2010). The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity. McFarland & Company.

Hocking, C. (2007, 7 de octubre). Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The Problem of What the Game Is About. Click Nothing. <https://clicknothing.com/2007/10/07/ludonarrative-d/>

Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. Basic Books.

Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. Cognitive Science, 12(2), 257-285. https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4

The Orr Group. (2012). Roll20 [Software de mesa virtual]. <https://roll20.net/>

Canon, grabaciones, notas y recuerdos: 35 años de praxis lúdica

Marcos O. CABOBIANCO

(Autor principal y corresponsal)

Universidad de Buenos Aires, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9178-6840>

RESUMEN

El estudio académico de los juegos de rol ha tendido a operar ontológicamente, preguntando qué es el rol, qué define una campaña, qué constituye una mega campaña. Este trabajo propone un desplazamiento metodológico: en lugar de definir esencias, observar prácticas y reconstruirlas desde lo que dejan. La hipótesis es que una campaña de rol, como acontecimiento histórico de proyección imaginativa comunitaria, deja un registro material y memorial heterogéneo cuya clasificación operativa es condición previa para cualquier afirmación sustantiva sobre el fenómeno. Se propone una taxonomía de cuatro tipos de data producidas por la praxis, cada una con su forma específica de acceso: el canon, accesible mediante consulta de publicaciones internas (wikis, gacetillas, novelizaciones) o de canon exógeno apropiado (setting publicado activado y modificado); las grabaciones, accesibles mediante escucha y desgrabación atenta como registro indicial temporal-continuo de la sesión en acto; las notas, accesibles mediante archivo total de escritura manuscrita o repositorios digitales que reúnen anotaciones operativas y expresivas en cualquier soporte; y los recuerdos, accesibles mediante entrevistas, evocaciones colectivas y autoentrevistas estructuradas. Estos cuatro tipos operan sobre dos condiciones: el contexto de la praxis (participantes, fechas, lugares, periodicidad) como condición de existencia identificable, y las reglas activadas como dispositivo de proyección. Una praxis lúdica es robustamente reconstruible cuando concurren al menos tres tipos de data; el modelo opera como teoría de rango medio entre la observación de rastros y la inferencia sobre la praxis. El estudio toma como objeto una mega campaña sostenida durante treinta y cinco años (1991-2026) por un mismo director con núcleos jugadores parcialmente persistentes, articulada en veinte campañas que en el tiempo del juego se ordenan cronológicamente pero en el tiempo del mundo discurren no linealmente. Esta bi-temporalidad —tiempo real de las sesiones frente a tiempo interno del mundo evanescente— constituye un rasgo estructural de las mega campañas que la propuesta permite analizar empíricamente. El trabajo presenta el inventario de los cuatro tipos de data por campaña, ilustra con casos seleccionados (entre ellos un linaje protagónico de tres décadas) la concurrencia productiva entre tipos, y discute los procesos post-deposicionales que afectan al archivo de la praxis lúdica. La propuesta no pretende cerrar el debate sobre cristalización o mega-campaña como categorías; busca proveer el aparato empírico previo a tal debate.

Palabras clave

Acontecimiento, arqueología, bi-temporalidad, mega campaña, praxis lúdica, teoría de rango medio, Tierras del Cristalizar.

Fuentes

Binford, L. R. (1981). Middle-range research and the role of actualistic studies. In *Bones: Ancient men and modern myths* (pp. 21-30). Academic Press.

Bowman, S. L. (2010). The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems and explore identity. McFarland.

Childe, V. G. (1950). The urban revolution. *The Town Planning Review*, 21(1), 3-17. <https://doi.org/10.3828/tpr.21.1.k853061t614q42qh>

Cover, J. G. (2010). The creation of narrative in tabletop role-playing games. McFarland.

Edwards, R. (2001). GNS and other matters of role-playing theory. *The Forge*. <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>

Fine, G. A. (1983). *Shared fantasy: Role-playing games as social worlds*. University of Chicago Press.

Kuntz, R. J. (2024). The 4th category: A heuristic exploration of fantasy role-playing games. Three Line Studio.

León, C., Cabobianco, M. O., & Lipuma, J. (2024). Constitutive factors of mega-campaigns in TTRPGs: A systematic literature review. *Analog Game Studies*, 11(3). <https://analoggamestudies.org/2024/10/constitutive-factors-of-mega-campaigns-in-ttrpgs-a-systematic-literature-review/>

Peterson, J. (2012). *Playing at the world: A history of simulating wars, people, and fantastic adventures, from chess to role-playing games*. Unreason Press.

Peterson, J. (2020). *The elusive shift: How role-playing games forged their identity*. MIT Press.

Schiffer, M. B. (1987). *Formation processes of the archaeological record*. University of New Mexico Press

Más allá de la mesa: persistencia narrativa y meta-colaboración en el rol expandido

Carolina UGARTE (Autora principal y corresponsal)

Roligamia, Ciudad Autónoma de Buenos Aires,
Argentina

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-5784-3207>

Lautaro ÁLAMOS

Roligamia, Ciudad Autónoma de Buenos Aires,
Argentina

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-8627-7842>

Flavio DAMIÁN BARALE

Roligamia, Ciudad Autónoma de Buenos Aires,
Argentina

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-2616-4890>

Juan BAUTISTA SOLMONESE

Roligamia, Ciudad Autónoma de Buenos Aires,
Argentina

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-9164-111X>

RESUMEN

La literatura sobre juegos de rol ha tendido a considerar la sesión como la unidad fundamental de análisis. Desde los estudios pioneros de Fine (1983) hasta gran parte de los desarrollos contemporáneos sobre juegos de rol de mesa (TTRPG), la experiencia lúdica suele describirse como una actividad delimitada espacial y temporalmente, organizada alrededor de una mesa y sostenida por la interacción simultánea entre participantes. Sin embargo, ciertas prácticas contemporáneas desbordan esos límites.

Este trabajo propone examinar dichas transformaciones a partir de un estudio autoetnográfico sobre el Instituto Nacional de Magia y Hechicería (INMyH), una experiencia de rol producida por Roligamia en Argentina. El proyecto articula sesiones presenciales y virtuales, plataformas digitales, producción narrativa continua, documentación diegética y objetos físicos, configurando una experiencia cuya continuidad no depende exclusivamente de los encuentros formales de juego.

A partir de este caso se propone el concepto de persistencia narrativo-performativa para describir formas de continuidad ficcional sostenidas mediante coordinación humana, producción documental y participación comunitaria, sin recurrir a infraestructuras automatizadas. Asimismo, se desarrolla la noción de autoría estratificada para analizar la distribución desigual de la agencia narrativa en contextos donde jugadores, coordinadores y productores culturales intervienen simultáneamente en la construcción del mundo ficcional. Finalmente, se argumenta que estas configuraciones obligan a reconsiderar la sesión como unidad analítica privilegiada y abren nuevas preguntas metodológicas para el estudio de comunidades lúdicas persistentes.

Palabras clave

Archivo, autoetnografía, comunidades lúdicas, juego de rol, persistencia narrativa.



Fuentes

Fuentes bibliográficas:

Becker, H. S. (1982). *Art worlds*. University of California Press.

Bowman, S. L. (2010). *The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems and explore identity*. McFarland & Company. <https://doi.org/10.3998/mpub.17841>

Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/1551.001.0001>

Fine, G. A. (1983). *Shared fantasy: Role-playing games as social worlds*. The University of Chicago Press.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.

Mackay, D. (2001). *The fantasy role-playing game: A new performing art*. McFarland & Company.

Montola, M., Stenros, J., & Waern, A. (2009). *Pervasive games: Theory and design*. Morgan Kaufmann.

Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5418.001.0001>

Fuentes de pertinencia social:

Roligamia. (2023). Roligamia [Perfil de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/roligamia/>

Roligamia. (2026, 18 de febrero). Instituto Nacional de Magia y Hechicería — presentación del proyecto [Historias destacadas de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/roligamia/>

Fuentes de valor histórico — corpus autoetnográfico:

Roligamia. (2026). Registros internos del Instituto Nacional de Magia y Hechicería: publicaciones in-universo, comunicados institucionales y materiales de sesión [Archivo interno no publicado]. Roligamia.

Roligamia. (2026). Servidor de Discord del Instituto Nacional de Magia y Hechicería [Comunidad digital de acceso restringido]. Discord. <https://discord.gg/FDeqcajr>



Archival Reactivation: Inverting Post-Depositional Drift in Long-Duration Ludic Praxis

Julian MARCONE (Autor principal y corresponsal)
Kali Foundation, Berlin, Germany.
ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-6896-7051>

Cristo LEON
New Jersey Institute of Technology, Newark, NJ, EE.UU.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0930-0179>

RESUMEN

Long-duration tabletop role-playing game praxis produces archives that are not merely preserved but continually re-entered, reinterpreted, and transformed through play. Handwritten Dungeon Master cuadernos, session recordings, character sheets, maps, slide decks, campaign notes, internal canon, and player memories accumulate over decades into heterogeneous repositories whose materials remain connected to living narrative, procedural, and social practices. Building on Cabobianco's archaeological model of ludic accumulation, this paper shifts attention from archival reconstruction to archival reactivation: the process by which archival materials are returned to operative use within the contexts, activated rules, character lineages, and inter-campaign relations from which they emerged.

The study draws on direct access to Marcos O. Cabobianco's thirty-five-year mega-campaign corpus (1991–2026), a digital repository of tabletop role-playing game praxis comprising session recordings, Dungeon Master cuadernos, campaign notes, character sheets, maps, PowerPoint materials, and related design documents generated across approximately twenty interconnected campaigns. Cabobianco's model identifies canon, recordings, notes, and memories as primary artifacts of praxis; context and activated rules as conditions that make these artifacts interpretable; and concurrence across multiple data types as a criterion for robust reconstruction. This paper extends that model by asking how such materials can be reactivated rather than only stabilized, described, or preserved.

We present an interactive multimedia case study that operationalizes archival reactivation through three linked interfaces. A cuaderno viewer renders manuscript pages with stratigraphic and contextual metadata. A multimedia inspector synchronizes audio, video, marked absences, and multi-stratum annotations. A coverage view visualizes uneven archival density across campaigns, including asymmetries between “game time” and “world time” and differences in the availability of recordings, notes, memories, and canon. Together, these interfaces treat the archive not as a list of files but as a graph of co-attestations, where each item gains meaning through its relation to other traces, rules, events, characters, and campaign contexts.

The paper advances three claims. First, archival reactivation requires context-aware data management: the relevant unit is not the isolated document but the relation among co-attested traces. Second, reactiva-



vation is achieved through use rather than storage; its operative measure is reactivation density, understood as the number and diversity of archival traces that can be linked, interpreted, and reused across campaign contexts. Third, archival intervention is itself part of the archive's post-depositional history; therefore, any reactivation system must record its own transformations. The paper contributes a transdisciplinary framework for studying living ludic archives as mutable infrastructures that participate in ongoing praxis rather than merely preserving evidence of past play.

Palabras clave

Artifact, computational humanities, ecofact, ludic praxis, software archaeology, taphonomy, transdisciplinarity.

Fuentes

- Binford, L. R. (1987). *Bones: Ancient Men and Modern Myths* (1st Hardcover). Academic Press.
- Bowman, S. L. (2010). *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. McFarland & Company Inc.
- Cabobianco, M., & Van Houtte, M. (2022). Imaginar la historia: El juego de rol leyenda como punto de contacto entre el análisis historiográfico y el narratológico en la conquista del imperio azteca. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 1(1), Art. 4, pp. 50–69.
- Childe, V. G. (1950). The Urban Revolution. *Town Planning Review*, 21(1), 3–17. <https://doi.org/10.3828/tpr.21.1.k-853061t614q42qh>
- Cook, T. (1997). What is Past is Prologue: A History of Archival Ideas Since 1898, and the Future Paradigm Shift. *Archivaria*, 43(February), 17–63.
- Demeyer, S., Ducasse, S., & Nierstrasz, O. (2008). *Object-Oriented Reengineering Patterns* (1st ed.) [Open textbook]. Stéphane Ducasse. <https://open.umn.edu/opentextbooks/textbooks/object-oriented-reengineering-patterns>
- Díaz de la Torre, J.-M. (2022). Narración colectiva, horizontes de interpretación y subjetividad: Los juegos de rol como mecanismos de construcción de subjetividades. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 1(1), Art. 2, pp. 19–35.
- Foote, B., & Yoder, J. (1997). Big Ball of Mud. Fourth Conference on Patterns Languages of Programs (PLoP '97/EuroPLoP '97). <https://www.semanticscholar.org/paper/Big-Ball-of-Mud-Foote-Yoder/26584654988dd38bb57010e-5307b9fe14073aa39>
- León, C., Lipuma, J., & Cabobianco, M. O. (2024). Constitutive Factors of Mega-Campaigns in TTRPGs: A Systematic Literature Review. *Analog Game Studies, Perspectives on RPG Studies from Latin-American Scholars*, 11(3), 30. / Research/Cultural and Social Studies (CLDM_Ds_Peer-reviewed).
- Ponce Díaz, R. (2022). Hacia la preservación de los relatos de las comunidades digitales de los MMORPG mediante etnografías digitales: Una mirada desde los estudios visuales al caso Futur0 Server [2005-2012] de Ragnarok Online. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 1(1), Art. 5, pp. 70–90.
- Schiffer, M. B. (1987). *Formation Processes of the Archaeological Record*. University of New Mexico Press.
- Taylor, D. (2003). *The Archive and the Repertoire: Performing Cultural Memory in the Americas*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/9780822385318>

World RPG: una categoría crítica para los juegos de rol del sur global

Diogo DE ALMEIDA CAMELO

(Autor principal y corresponsal)

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, Rio Grande do Norte, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1183-5084>

RESUMEN

QUIERO ASISTIR

Este trabajo propone la categoría conceptual world RPG para nombrar e interpretar producciones de juegos de rol (JDR) de mesa del Sur Global que rompen, de manera estética, política y epistemológica, con los paradigmas anglo-americanos y eurocéntricos del diseño tradicional de juegos. El objetivo central es ofrecer una categoría crítica que permita reconocer la potencia política del juego sin reducir las creaciones periféricas a meras alternativas exóticas o regionales. La propuesta se inspira en los debates sobre world cinema (Albano, 2015, 2024; Nagib et al., 2012), world music (Nettl, 2021; Rommen, 2021) y world literature (Eckermann, 2017; Heise, 2007), demostrando cómo la etiqueta world funciona, simultáneamente, como dispositivo de visibilidad y de domesticación simbólica. La metodología corresponde a un ensayo teórico-conceptual, articulado a la crítica decolonial y a los estudios culturales, con análisis documental de dos experiencias situadas en América Latina: el colectivo RPGLatam (Carneiro, 2023; Carneiro y Falcão, 2024) y los juegos del desarrollador brasileño Jorge Valpaços (2025), en particular Pacha, que sustituye el manual por un audiolibro y los dados por quipus andinos. A partir del cruce entre referenciales teóricos y prácticas analizadas, se delinean cinco características del world RPG: (a) localidad simbólica; (b) cosmologías lúdicas; (c) estructura decolonial de juego; (d) representación crítica; y (e) producción comunitaria. La discusión dialoga con la pregunta de Bettocchi et al. (2020) sobre si los subalternos pueden diseñar juegos, y con la noción de imaginación como bien común propuesta por Didi-Huberman (2020). Como aporte, el trabajo contribuye a los estudios sobre JDR al consolidar un vocabulario analítico capaz de leer creaciones periféricas sin reducirlas a variaciones del canon estadounidense, y al ofrecer subsidios para curadurías críticas, políticas culturales y pedagogías situadas. El world RPG no debe confundirse con RPG latinoamericano, brasileño o africano: mientras el primero se define por una ruptura epistemológica, los segundos pueden albergar tanto producciones decoloniales como reproducciones del modelo colonial con desplazamiento territorial. La aportación se sitúa en la línea de Estudios Culturales y Antropología, con alcance transdisciplinario por su vínculo con los estudios de los medios, la economía política de la cultura y la ludología decolonial.

Palabras clave

Cosmologías lúdicas, decolonialidad, estudios culturales, gambiarra, ludología decolonial, RPGLatam

Fuentes

Albano, S. G. (2015). Designaciones del universalismo (el caso del World Cinema). *Imagofagia*, 12. <https://imagofagia.asaeca.org/index.php/imagofagia/article/view/411>

Albano, S. G. (2024). Ângulos de transição: Ensaios acerca do World Cinema latino-americano e português. EDUFRN.

Bettocchi, E., Klimick, C., y Perani, L. (2020). Can the subaltern game design?: An exploratory study about creating a decolonial ludology framework through ludonarratives. En *Proceedings of DiGRA 2020 Conference: Play Everywhere*. Digital Games Research Association. <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/1218>

Carneiro, A. C. (2023). *Jogo e capitalismo de plataforma no Sul Global: Um estudo do coletivo de criadores RPGLatam* [Tesis de maestría, Universidade Federal da Paraíba].

Carneiro, A., y Falcão, T. (2024). Colonialismo de dados e RPGs independentes: Práticas de criadores nas plataformas digitais. *Galáxia*, 49, 1–22. <https://doi.org/10.1590/1982-2553202462280>

Didi-Huberman, G. (2020). La imaginación, nuestra Comuna. *Theory Now: Journal of Literature, Critique, and Thought*, 3(2), 5–21. <https://doi.org/10.30827/tmj.v3i2.13931>

Eckermann, J. P. (2017). *Conversações com Goethe nos últimos anos de sua vida 1823–1832* (M. L. Frungillo, Trad.). Unesp Digital. (Obra original publicada en 1836)

Heise, E. (2007). Weltliteratur, um conceito transcultural. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*, 9(11), 35–58. <https://rbic.com.br/index.php/rbic/article/view/229>

Nagib, L., Periam, C., y Dudrah, R. K. (Eds.). (2012). *Theorizing world cinema*. I.B. Tauris.

Nettl, B. (2021). Foreword. En T. Rommen y B. Nettl (Eds.), *Excursions in world music* (8.^a ed., pp. xiii–xxiv). Routledge.

Rommen, T. (2021). A concert at the Mann Center. En T. Rommen y B. Nettl (Eds.), *Excursions in world music* (8.^a ed., pp. 1–17). Routledge.

Valpaços, J. (2025). Desaprendendo a jogar: Um caleidoscópio de gambiarras lúdicas, ou criando jogos no repique do partido-alto. En R. Vasques (Org.), *O jogo pela regra: Experiências brasileiras em design de RPG e LARP* (pp. 70–87). Edição dos Autores.

El concilio del rey y DEFCON: simulación de modelos de democracia y relaciones entre estados

Alejandro I. VARGAS GUZMÁN

(Autor principal y corresponsal)

Universidad Nacional Autónoma de México, CDMX, México.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-8658-525X>

RESUMEN

El concilio del rey se plantea como un dispositivo metodológico basado en el juego de rol para el análisis de la inestabilidad en sistemas democráticos, incorporando además elementos del juego DEFCON, centrado en la interacción estratégica entre Estados. A través de la asignación de roles diferenciados — autoridades políticas, élites económicas, grupos opositores y sectores sociales—, se construye un entorno de simulación donde los participantes reproducen dinámicas de toma de decisiones en contextos de incertidumbre, tanto a nivel interno como en el sistema internacional.

La integración de una lógica tipo DEFCON permite incorporar variables propias de las relaciones interestatales, como el equilibrio de poder, la disuasión, la competencia estratégica y la posibilidad de conflicto. Esto amplía el análisis al evidenciar cómo factores externos —presiones geopolíticas, alianzas, dependencia económica o amenazas militares— inciden directamente en la estabilidad democrática interna. De este modo, el juego articula niveles de análisis doméstico e internacional, mostrando que la democracia no opera en aislamiento, sino en un entorno estructurado por relaciones de poder globales.

Desde una perspectiva analítica, el dispositivo permite problematizar variables como la legitimidad, la capacidad institucional, la cohesión social, la distribución de recursos y la influencia externa. Asimismo, visibiliza cómo fenómenos como la desigualdad, la polarización y la corrupción interactúan con dinámicas internacionales, configurando escenarios de gobernabilidad compleja. En conjunto, El concilio del rey, enriquecido con la dimensión estratégica de DEFCON, funciona como un laboratorio social que introduce contingencia y agencia, permitiendo analizar la democracia como un proceso relacional, multiescalar y en constante transformación.



Palabras clave

Democracia, Estado, Fascismo, Juegos económicos, manejo de gobierno.

Fuentes

- Cárdenas, J. C., & Ramos, P. A. (2006). Manual de juegos económicos para el análisis del uso colectivo de los recursos naturales. Centro Internacional de la Papa (CIP). <https://www.condesan.org/cuencasandinas>
- Shellman, S. M., & Turan, K. (2007). Do simulations enhance student learning? An empirical evaluation of an IR simulation. *Journal of Political Science Education*, 2(1), 19–32. <https://doi.org/10.1080/15512160500484168>
- Parashar, S. (2013). Feminist (in)securities and camp politics. *International Studies Perspectives*, 14(4), 440–443. <https://doi.org/10.1111/insp.12040>
- Cárdenas, J. C., & Ramos, P. A. (2006). Manual de juegos económicos para el análisis del uso colectivo de los recursos naturales. Centro Internacional de la Papa (CIP). <https://www.condesan.org/cuencasandinas>
- Percy, D. F. (1994). Review of the book *Cluster analysis* (3rd ed.), by B. S. Everitt. *Journal of the Operational Research Society*, 45(7), 845–846. <https://doi.org/10.230>
- Asal, V., & Blake, E. L. (2006). Creating simulations for political science education. *Journal of Political Science Education*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/15512160500484119>
- Asal, V. (2005). Playing games with international relations. *International Studies Perspectives*, 6(3), 359–373. <https://doi.org/10.1111/j.1528-3577.2005.00213.x>



Jugar la memoria: diseño de juegos de rol históricos como espacios de meta-colaboración en La Desbandá 1937

Pablo LÓPEZ GARCÍA

(Autor principal y corresponsal)

Freelance. Granada, España.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-3921-4979>

RESUMEN

Este trabajo analiza La Desbandá 1937, un juego de rol histórico centrado en el éxodo de población civil entre Málaga y Almería en febrero de 1937, como un caso de estudio para pensar el diseño lúdico como práctica de investigación y como herramienta de mediación entre historia, memoria y experiencia compartida. A partir de una reflexión situada en la propia práctica de diseño, el texto examina cómo un acontecimiento traumático y poco presente en la cultura lúdica puede convertirse en una experiencia jugable sin trivializar el sufrimiento histórico. La hipótesis principal es que los juegos de rol históricos pueden funcionar como espacios de meta-colaboración: contextos donde los participantes no solo construyen una narración colectiva, sino que negocian activamente cómo representar el pasado, qué elementos priorizar, cómo interpretar las fuentes y qué posiciones éticas asumir ante hechos reales.

El artículo describe el proceso de documentación, selección y análisis de fuentes empleado en la creación del juego; el modo en que esa investigación se tradujo en localizaciones, personajes, eventos y recursos de mesa; y las decisiones adoptadas para equilibrar rigor, emoción, accesibilidad y jugabilidad. Se presta especial atención al uso de testimonios directos, fotografías, mapas y prensa, así como al papel estructurante de la figura del médico canadiense Norman Bethune dentro de la aventura principal. Igualmente, se aborda la incorporación de elementos ficcionales mínimos para articular la experiencia sin romper su anclaje histórico.

Finalmente, se examinan los problemas detectados en la primera edición del juego, especialmente en relación con la accesibilidad para públicos no familiarizados con el rol, y las soluciones adoptadas: inclusión de una explicación básica del medio, elección de un sistema muy ligero, ejemplos de juego y materiales de apoyo. El caso de La Desbandá 1937 permite defender que el diseño de juegos de rol puede operar como una forma de producción de conocimiento y de divulgación histórica en la que confluyen creación, pedagogía, memoria y participación comunitaria.

Palabras clave

Diseño de juegos, divulgación histórica, Guerra Civil Española, juegos de rol, memoria histórica, meta-colaboración.

Línea de investigación:

Transdisciplinaria (diseño de juegos, memoria histórica, narrativa y pedagogía).

Modalidad de presentación:

Virtual

Fuentes

Bethune, N. (1937). The crime on the road Málaga-Almería. Publicaciones Iberia.

Elvira, P. (2011). La Guerra Civil Española: Imágenes para la historia. Lunwerg Editores.

Jurado, M. (2005, noviembre 18). La Desbandá de Málaga en 1937 [Programa de televisión]. Canal Sur Televisión.

Majada, J. (2006). Carretera Málaga-Almería (febrero, 1937). Caligrama Ediciones.

Puell, F. (2007). Atlas de la Guerra Civil española. Editorial Síntesis.

Sesenra, S. (2022). Técnicas, consejos y trucos para jugar a rol: guía de rol en español. Shadowlands Ediciones.

Walmsley, G. (2017). Cthulhu Dark. Thieves of Time Limited.

Jugar Nahual con perspectiva decolonial: el desafío de jugar con la historia de México sin trivializarla

Fernando J. NIETO REYNALDOS

(Autor principal y corresponsal)

PERMA: Cultura en Resiliencia, A.C. / Homie Ludens - Ludoteca, Playa del Carmen, Quintana Roo, México.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-2821-1712>

RESUMEN

QUIERO ASISTIR

Esta ponencia propone contribuir a las reflexiones acerca de cómo los juegos de rol pueden funcionar como espacios críticos para reinterpretar la historia de México desde una perspectiva decolonial conjunta y en comunidad, evitando su simplificación o banalización. Se da cuenta de cómo, a través de la experiencia lúdica, ha sido posible cuestionar narrativas históricas dominantes y abrir procesos de resignificación que atiendan las dimensiones de violencia, exclusión y disputa simbólica presentes en la construcción del pasado.

El análisis se centra en nuestra experiencia jugando, principalmente, el juego de rol indie mexicano Nahual (a partir de más de 200 sesiones correspondientes a 5 distintas campañas y one shots, en al menos tres distintos estados del país) y su diálogo con la trilogía de las novelas gráficas de “Operación Bolívar” de Edgar Clément, entendidos como dispositivos narrativos detonantes desde los cuales hemos articulado elementos históricos, políticos, teológicos y culturales en tensión. Y doble sentido. Desde la noción de juego como fenómeno cultural desarrollada por Johan Huizinga, se plantea que las campañas de rol constituyen prácticas situadas donde los participantes no solo consumen historia, sino que la producen activamente. Este enfoque se complementa con la pedagogía crítica de Paulo Freire y la pedagogía transgresora de Bell Hooks, que permiten entender el juego como un espacio de praxis en el que el conocimiento emerge a partir del diálogo, la experiencia encarnada y la problematización colectiva. A su vez, desde los planteamientos de Walter D. Mignolo y Sylvia Wynter, se analiza cómo estas dinámicas posibilitan cuestionar la colonialidad del saber y del ser, habilitando formas de reflexión que desplazan los marcos epistemológicos hegemónicos.

Metodológicamente, la investigación se inscribe en un enfoque cualitativo de investigación-creación, combinando observación participante, análisis de sesiones de juego y diseño iterativo de campañas situadas en distintos contextos regionales. Se presta especial atención a los usos del lenguaje dentro del juego —como regionalismos, humor y alburas— entendidos como prácticas de complicidad y resistencia que contribuyen a la construcción de memoria colectiva y a la resignificación de la experiencia histórica desde posiciones subalternas.

El aporte principal de esta ponencia consiste en proponer un marco analítico que reconoce los juegos



de rol de la periferia, específicamente con temáticas como Nahual, como un espacio dialéctico de producción de conocimiento histórico, en el que la participación activa de las jugadoras y los jugadores permite confrontar, negociar y transformar narrativas establecidas, abriendo posibilidades para una comprensión crítica y situada del pasado.

Palabras clave

Complicidad, comunidad, historicidad, memoria colectiva, resignificación, subalternidad.

Fuentes

Huizinga, Johan. (2000). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press. (Obra original publicada en 1938).

Freire, Paulo. (2005). *Pedagogy of the oppressed* (30th anniversary ed.). Continuum. (Obra original publicada en 1970).

Hooks, Bell. (1994). *Teaching to transgress: Education as the practice of freedom*. Routledge.

Clément, Edgar. (2013). *Operación Bolívar*. Fondo de Cultura Económica.

Espinoza, M. Á. (2021). *Nahual: The roleplaying game*. Miguel Ángel Espinoza.

Mignolo, Walter. D. (2011). *The darker side of Western modernity: Global futures, decolonial options*. Duke University Press.

Wynter, Sylvia. (2003). Unsettling the coloniality of being/power/truth/freedom: Towards the human, after Man, its overrepresentation—An argument. *CR: The New Centennial Review*, 3(3), 257–337.



A Jungian Approach to TTRPG Aesthetics

Miguel A.BASTARRACHEA-MAGNANI

(Autor principal y corresponsal)

Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa, CDMX, México.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1552-4101>

RESUMEN

The idea of tabletop role-playing games (TTRPGs) as a form of art has been noted before in the literature (Wolfendale & Frankling, 2012; Bastarrachea, 2017), e.g., as the “art of experience” (Pettersson, 2006) and is well accepted among the player community. However, the distinctive features of TTRPGs’ aesthetics have not been thoroughly studied. Here, I understand aesthetics as the study of how subjectivity is stirred via the sensible experience, how we judge this by taste, and the implications for the philosophy of art. Questions about how TTRPG aesthetics have impacted other media, and how TTRPG designers and Game Masters devise the aesthetic experience, remain open (Wolfendale & Frankling 2012). A key approach to TTRPG aesthetics is the symbolic one. Symbols are living, tautegoric representations that play a central role in aesthetic experience because of their aptitude for synthesizing contradictory experiences (Halmi, 2007). Hence, they can express not only personal and historical intentions, but also constitutive content from the cultures or realms they belong to. The role of symbols in allowing TTRPGs to be considered a form of art has been noted before, e.g., as symbolic devices (Bastarrachea, 2023). TTRPGs create a liminal state, where collaborative worldbuilding and play allow for a profound reconfiguration of meaning at both the individual and collective levels (Laycock, 2015), thereby untapping aesthetic experiences through archetypal engagement without mediation. Later, Diaz (2025) extended TTRPG aesthetics by proposing a relational model in which the symbolic domain is actualized via the relation public-player-creator, which serves as a locus for the aesthetic occurrence. Here, I pave the way for developing a TTRPG aesthetic framework by employing the Jungian approach. It has the advantage of combining psychic internal manifestations and affections with cultural shared codes (Stevens, 2002). Moreover, the Jungian approach has previously been used to understand several features of RPGs, including immersion (Bowman 2012), active imagination (Bowman 2017), archetypal engagement (Beltrán 2012), shadow work (Beltran 2013; Bowman 2025, Diakolambrianou et al., 2023), and Self-transformation (Bowman et al., 2024). Jungian aesthetics departs from his distinction between signs and symbols. The first has simple layers of meaning, but the latter “always stand for something more than their obvious and immediate meaning” (Jung, 1964, p. 55), therefore becoming autonomous, alive, spontaneous, charged with strong emotional affect, and pregnant with meaning (Mayo, 1995). Symbols mediate the individuation process (the conciliation of the conscious and unconscious to give rise to the Self) by aesthetically expressing archetypes (Lagana, 2016), thereby making artists “the clairvoyants for all humanity,” serving as vehicles for the psychic life of the collective unconscious (Lagana, 2007). The way to apply Jungian aesthetics is to build a typology to identify the psychic and cultural significance of art via its symbols (Philipson, 1963). Jung asks, “How can we doubt that it is his art that explains the artist, and not the insufficiencies and conflicts of his personal life?” (Jung, 1933, p.196). In TTRPGs, this translates into a hermeneutics of symbol engagement during play. By integrating game, storytelling, and role-playing, TTRPGs allow players to embody the role of the artist and unearth humanity’s most profound affections. As an example, I apply the proposed aesthetic framework to explore the symbolic character of the Vampire’s myth (Miller, 1998), expressed in the several iterations of Vampire: The Masquerade (Rein-Hagen, et al, 1991; Achilli, J. et al., 1998; Hite, K. et al., 2018).

From gothic-punk to current neon-noir, the symbol of the Vampire we play goes beyond a generational clash: it manifests a cultural constellation pushing forward to express itself (Bastarrachea, 2024).

Palabras clave

Aesthetics, archetypes, Jung, symbols, vampires.

Fuentes

- Achilli, J. et al. (1998). *Vampire: The Masquerade Revised Edition*. White Wolf Publishing.
- Bastarrachea-Magnani, M. A. (2017). "Hacia una estética de lo simbólico en los juegos de rol" in M. Arriaga Rangel (Ed.), *Memorias del Segundo Coloquio de Estudios Sobre Juegos de Rol*, (pp. 46-53). Universidad Autónoma Metropolitana. [In Spanish].
- Bastarrachea-Magnani, M. A. (2023). "A Coin with Two Sides: Role-Playing Games as Symbolic Devices." *International Journal of Role-Playing* 13, 57–67. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi13.309>
- Bastarrachea-Magnani, M. A. (2024). "The RPG Self: Bleed, Constellation, and Consent." *International Journal of Role-Playing* 16, 66–84. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi16.638>
- Beltrán, W. (2012). "Yearning for the Hero Within: Live Action Role-Playing as Engagement with Mythical Archetypes" in S. L. Bowman and A. Vanek (Eds.), *Wyrd Con Companion Book 2012* (pp. 89–96). Wyrd Con.
- Beltrán, W. (2013). "Shadow Work: A Jungian Perspective on the Underside of Live Action Role-Play in the United States" in S. L. Bowman and A. Vanek (Eds.), *Wyrd Con Companion Book 2013* (pp. 94–101). Wyrd Con.
- Bowman, S. L. (2012). "Jungian Theory and Immersion in Role-Playing Games" in E. Torner and W. J. White (Eds.), *Immersive Gameplay: Essays on Participatory Media and Role-Playing* (pp. 13–28). McFarland & Company.
- Bowman, S. L. (2017). "Active Imagination, Individuation, and Role-Playing Narratives." *Tríade: Revista de Comunicação, Cultura e Mídia* 5, 158–73.
- Bowman, S. L., Diakolambrianou, E., and Brind, S. (2024). *Transformative Role-playing Design*. Uppsala University.
- Bowman, S. L. (2025). "Games of Personal Horror: Shadow Work and Role-playing Experiences." In S. Stang, M. Meriläinen, J. Blom, and L. Hassan (Eds.), *Monstrosity in Games and Play: A Multidisciplinary Examination of the Monstrous in Contemporary Cultures* (pp.). Amsterdam University Press.
- Diakolambrianou, E. and Bowman, S. L. (2023). "Dual Consciousness: What Psychology and Counseling Theories Can Teach and Learn Regarding Identity and the Role-Playing Game Experience." *Journal of Role-Playing Studies and STEAM* 2, 1–33. <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol2/iss2/4>
- Díaz, J. M. (2024). "Estética relacional de los juegos de rol." *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*: 3, 53-69. <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol3/iss1/5>
- Halmi, Nicholas (2007). *The Genealogy of the Romantic Symbol*. Oxford University Press.
- Hite, K. et al. (2018). *Vampire: The Masquerade 5th Edition Corebook*. Modiphius Entertainment.
- Jung, C. G. (1964). "Approaching the unconscious" in C. G. Jung, et al. (Eds.) *Man and His Symbols* (pp. 18-103). Anchor Press.
- Jung, C. G. (1935). *Modern Men in Search of a Soul*. Harcourt, Brace & Co.
- Lagana, L. (2016). "Jungian aesthetics, symbols, and the unconscious" in *Proceedings of ICA 2016 "Aesthetics and Mass Culture"*, The Korean Society of Aesthetics (pp. 436-440).
- Lagana, L. (2007). "Jungian Aesthetics – a Reconsideration" in Jale Erzen (ed.) *Aesthetics Bridging Cultures. Proceedings of the 17th International Congress of Aesthetics*. Middle East Technical University.
- Laycock, J. P. (2015). *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. University of California Press.
- Mayo, D. H. (1995). *Jung and Aesthetic Experience – The Unconscious as a Source of Artistic Inspiration*. Peter Lang.
- Miller, C. H. (1998). *Blood Spirits. A Jungian approach to the Vampire myth*. University of Stirling.
- Petterson, J. (2006). "The Art of Experience" in T. Fritzson and T. Wrigstad (Eds.) *Role, Play, Art. Collected Experiences of Role-Playing*. (pp. 101-108). Föreningen Knutpunkt.
- Philipson, M. H. (1963). *Outline of a Jungian Aesthetics*. Northwestern University Press.
- Rein-Hagen, M. et al. (1991). *Vampire: The Masquerade Rulebook*. White Wolf Publishing.
- Stevens, A. (2002). *Archetype Revisited: An Updated Natural History of the Self*. Routledge & Kegan Paul.
- Wolfendale, P., and Franklin, T. (2012) "What Dungeons and Dragons is Art." in J. Cogburn and M. Silcox (Eds.) *Dungeons and Dragons and Philosophy. Raiding the Temple of Wisdom* (pp. 207-224). Open Court.

Del texto al rol / el rol del texto: perspectivas desde la hermenéutica para el análisis de narrativas lúdicas

Ismael A. BORUNDA MAGALLANES

(Autor principal y corresponsal)

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Cuernavaca, Morelos, México.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7883-422X>

RESUMEN

El presente estudio aborda la relevancia de las estructuras textuales que habitan en la cultura, lo que Paul Ricoeur denomina como prenarratividad, que posibilitan el surgimiento del sentido narrativo en experiencias lúdicas. Estas estructuras pueden observarse con facilidad en obras literarias, libros de construcción de mundo (lore books) para campañas de TTRPGs, adaptaciones cinematográficas o videojuegos basados en universos como Dungeons & Dragons o Cyberpunk. Sin embargo, al hablar de estructuras textuales, no nos referimos a textos concretos que sirvan de referencia para los juegos de rol, sino a construcciones narrativas que surgen del acto de jugar en sí, pero que son manifestaciones de esta prenarratividad hermenéutica; es decir, de formas preconcebidas (conscientes o inconscientes) de entender el mundo, a los individuos, a uno mismo, y las relaciones que se establecen entre ellos. Así pues, el análisis textual se presenta como una herramienta necesaria e irrenunciable para el estudio serio de experiencias narrativas en el ámbito del rol: creación y desarrollo de personajes, narración y establecimiento de situaciones y objetivos, mecánicas de juego, representación estética del mundo del juego; entre otros. El objetivo general es, pues, posibilitar el análisis de las narraciones emergentes en el juego de rol, que de otra manera se muestran dúctiles y de difícil concreción, a través de herramientas teóricas desarrolladas principalmente desde el ámbito literario, pero que a su vez se extienden en ejes mediáticos y filosóficos diversos, de tal manera que el acercamiento académico demanda una perspectiva transdisciplinaria tanto, como lo indica el título, desde el texto hacia el rol, y viceversa. En este caso, se presenta un marco teórico con las aportaciones de la hermenéutica fenomenológica desarrollada por Paul Ricoeur, Hans-Gerog Gadamer y Maurice Merleau-Ponty, la intertextualidad según Julia Kristeva, así como perspectivas contemporáneas del estudio de juegos de rol nacionales e internacionales.

Palabras clave

Estudios del juego, estudios transdisciplinarios, literatura, narración emergente, teoría literaria.

Fuentes

- Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica.
- Chatman, S. (2007). *Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y en el cine*. RBA Libros.
- Eco, U. (1986). *La estructura ausente*. Lumen.
- Eliade, M. (2001). *El mito del eterno retorno*. Emecé Editores. Gadamer, H.-G. (1991). *La actualidad de lo bello*. Paidós.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Alianza Editorial/Emecé Editores. Ingarden, R. (1998). *La obra de arte literaria*. Taurus.
- Iser, W. (1987). *El proceso de lectura: enfoque fenomenológico*. En J. A. Mayoral (Comp.), *Estética de la recepción*. Arco Libros.
- Kristeva, J. (1997). *Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela*. En D. Navarro (Ed.), *Intertextualité: Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto*. UNEAC; Casa de las Américas.
- Lapeña Gallegos, G. (2017). *Ilustrar, narrar y caminar: la ciudad como huella arqueológica y como escritura de la memoria* [Tesis doctoral, Universidad de Murcia]. DIGITUM. <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/52823>
- Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Planeta-Agostini.
- Rangel Jiménez, M. (Coord.). (2020). *Lanzando los dados*. Universidad Iberoamericana.
- Rangel Jiménez, M., López Pérez, B. E., & Meritano Corrales, E. (Coords.). (2025). *El juego como transformador social*. UAM.
- Ricoeur, P. (1990). *Historia y narratividad*. Paidós Ibérica.
- Ricoeur, P. (2002). *Del texto a la acción: Ensayos de hermenéutica II*. Fondo de Cultura Económica.
- Ricoeur, P. (2004). *Tiempo y narración (Vol. 1)*. Siglo XXI. Ricoeur, P. (2006). *Sí mismo como otro*. Siglo XXI.

Apofenia y meta-colaboración: construcción de identidad situada en el juego de rol Misteriosa Argentina

Fernando D. ALBOR

(Autor principal y corresponsal)

Instituto de Formación Superior Yuguets, Santiago del Estero, Santiago del Estero, Argentina.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-2412-5354>

RESUMEN

La presente ponencia analiza el diseño narrativo y mecánico de Misteriosa Argentina: La Plata como un dispositivo crítico de transdisciplinariedad y meta-colaboración. Se argumenta que, a diferencia de los sistemas de rol hegemónicos, típicamente centrados en la progresión heroica, el combate táctico y la acumulación de poder, este proyecto propone una metodología de investigación del territorio fundamentada en la apofenia como motor creativo primordial. La apofenia, entendida aquí como la percepción de conexiones en datos aleatorios, deja de ser un sesgo cognitivo para transformarse en una herramienta de soberanía narrativa.

El núcleo de esta propuesta reside en la mecánica de la “Tesis Unificada”. Dentro del sistema, los participantes no reciben una verdad predefinida por un manual o un autor externo; por el contrario, deben interactuar con el “Laberinto de Cartas” para obtener “Bastos”, fragmentos de información y pistas deliberadamente ambiguas. El clímax de la experiencia lúdica exige un acto de meta-colaboración, donde los jugadores negocian, revisan y reconfiguran los marcos del relato para ensamblar estos fragmentos en una narrativa coherente. Al responder colectivamente a las incógnitas de: qué, quién, cómo y por qué, la mesa de juego no solo resuelve un misterio, sino que construye activamente la “realidad” de la ficción, desplazando el rol del facilitador hacia una función de mediador de saberes.

Asimismo, la transdisciplinariedad se manifiesta a través de los personajes denominados “Sabi@s”. Al encarnar figuras históricas reales del pensamiento científico y humanístico argentino (como Florentino Ameghino, Cecilia Grierson o Alejandro Korn), los jugadores deben aplicar marcos conceptuales específicos (paleontología, medicina o ética) para intervenir en la “Ciudad-Máquina”. Este enfoque requiere una conciencia activa de los límites disciplinares y el uso de la Axiología (valores) sobre las estadísticas físicas tradicionales. Se concluye que Misteriosa Argentina transforma el juego de rol en un espacio de producción mítica y política. Al fusionar la memoria histórica con el realismo mágico, el juego permite a las comunidades lúdicas disputar los relatos coloniales y construir una identidad propia, recuperando el sentido del territorio frente a la estandarización cultural.

**Palabras clave**

Axiología, Decolonialidad, Epistemología, Folclore, Hermenéutica, Territorialidad, Transdisciplinariedad

Fuentes

Dansey, N. (2008). Facilitating Apophenia to Augment the Experience of Pervasive Games. University of Portsmouth.

Stenros, J., & Montola, M. (Eds.). (2010). Nordic Larp.

Mochocki, M. (2021). Role-Play as a Heritage Practice: Historical Larp, Tabletop RPG and Reenactment. Routledge.

INSPIRACIÓN



La potencia re-figurativa del rol: identidad, sangrado y tiempo narrativo desde un abordaje fenomenológico

Darío A. ROMERO CAZANGAS

(Autor principal y corresponsal)

Universidad Nacional de la Plata, La Plata, Argentina.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-6985-8183>

RESUMEN

Esta ponencia examina la experiencia estética de los juegos de rol a partir del concepto de refiguración, situando a esta práctica como un dispositivo de producción de sentido y conocimiento lúdico donde el jugador deviene co creador ejecutante. El objetivo central es analizar de qué manera el juego de rol permite una transformación de la identidad del participante mediante la operacionalización de tres dimensiones constitutivas: la identidad ficcional, el sangrado (bleed) y el tiempo narrativo. La investigación se inscribe en un abordaje fenomenológico que busca validar estas categorías como indicadores de una experiencia lúdica estética donde el rol ofrece un método de inmersión participativa.

El propósito de la presentación es demostrar que el desplazamiento del sujeto hacia una identidad ficcional constituye una forma performática de conocimiento. En primer lugar, se analiza la identidad ficcional como un proceso mimético donde el jugador no solo interpreta un rol, sino que reconfigura su propia percepción del “yo” a través de la alteridad que propone el personaje. En segundo lugar, se aborda el fenómeno del sangrado (bleed) como la zona de permeabilidad entre jugador y personaje. Aquí, la investigación se centra en la porosidad de la frontera entre el sujeto y la ficción, analizando cómo los afectos y pensamientos transitan de un plano a otro, generando una experiencia estética que persiste más allá de la duración de la partida.

En tercer lugar, se propone un estudio del tiempo narrativo bajo una lógica acrónica. Se examina cómo la temporalidad en el rol se construye mediante una tensión constante entre el diseño de escena y la emergencia de la trama espontánea. El aporte principal de este trabajo reside en la sistematización de estas tres variables como herramientas analíticas para el estudio de la recepción. Al definir la identidad, el sangrado y el tiempo como ejes de refiguración, se establece un puente entre la teoría estética de la participación y la praxis del juego. Esta propuesta permite evaluar la profundidad del fenómeno estético a través de indicadores que dan cuenta de la capacidad del rol para funcionar como una poética inmersiva, capaz de producir una síntesis entre la experiencia vivida y la construcción imaginaria de mundos posibles.

Palabras clave

bleed, co-creacion, Identidad ficcional, Inmersión, Re-figuración, Tiempo narrativo.

Fuentes

- Barthes, R. (1987). La muerte del autor. En *El susurro del lenguaje: Más allá de la palabra y de la escritura*. Paidós.
- Barthes, R. (1993). *El placer del texto y Lección Inaugural* (10.^a ed.). Siglo XXI Editores.
- Bataille, G. (1930). *L'Erotisme* [El erotismo]. Adriana Hidalgo.
- Benjamin, W. (2008). *El narrador*. Metales Pesados.
- Brown, S. (2019). *Neuroscience and Role-playing: The brain on dice*.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige* [Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo]. Gallimard.
- Gadamer, H.-G. (1991). *Verdad y Método*. Sígueme.
- García Pérez, B. (2011). *El juego en el arte contemporáneo*.
- García Pérez, B. (2011-2012). *La teoría estética del juego: De Schiller a nuestros días* [Trabajo de fin de máster]. UCM-UAM-MNCARS.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday.
- Gygax, G. (1989). *Role Playing Mastery: Tips, Tactics and Strategies*. Perigee Books.
- Gygax, G., & Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons* [Juego de rol]. TSR.
- Hugaas, K. H. (2019). *Bleed and Identity: A Conceptual Model of Bleed and How Bleed-out from Role-playing Games Can Affect a Player's Sense of Self*. *International Journal of Role-Playing*, (15), 9-35.
- Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.
- James, W. (1890). *The Principles of Psychology*. Henry Holt and Company.
- Kant, I. (2007). *Crítica del Juicio*. Espasa Calpe.
- Koldobsky, D. (2003). *La figura del artista cuando se anuncia su muerte*. Universidad Nacional de La Plata.
- Montola, M., & Boos, M. (2007). *The Concept of Bleed*. En J. Donnis, M. Gade y L. Thorup (Eds.), *The Book: Knudepunkt 2007* (pp. 11-20).
- Pohjola, M. (2003). *The Manifesto of the Turku School*. En M. Gade, L. Thorup, & M. Sander (Eds.), *The Book of Knudepunkt*.
- Ricoeur, P. (1996). *Si mismo como otro*. Siglo XXI.
- Ricoeur, P. (2004). *Tiempo y Narración*. Siglo XXI.
- Sánchez Vázquez, A. (2005). *De la estética de la recepción a una estética de la participación*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Schiller, F. (1999). *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Anthropos.
- Wells, H. G. (1913). *Little Wars* [Juego de guerra]. Frank Palmer.



Evaluación de las estrategias lúdicas en la comunicación de la ciencia

Alejandro GUZMÁN VENDRELL

(Autor principal y corresponsal)

Axostories, CDMX, México.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-0199-6733>

RESUMEN

Las estrategias lúdicas han sido utilizadas en la comunicación de la ciencia con un gran auge en los últimos 20 años. La idea es clara: algunos temas de comunicación científica son complejos y, dentro del ámbito de la comunicación pública de la ciencia, se buscan estrategias alternativas para acercarse al público (Council et al., 2011; Habgood & Ainsworth, 2011; Nisbet & Scheufele, 2009). Estas estrategias lúdicas involucran el uso de videojuegos, juegos de mesa o juegos de rol como apoyo para la comunicación de la ciencia.

No obstante, estas estrategias enfrentan dos problemas que surgen desde su planeación y que afectan de manera diferente su implementación. El primero es que quienes desarrollan estas experiencias suelen tener una formación científica, por lo que las estrategias pueden ignorar principios de diseño de juegos, motivación de los jugadores y otros elementos propios del área de diseño lúdico. Esto deriva en experiencias deficientes que terminan alejando a la población objetivo (Hofstein & Rosenfeld, 1996; Prager, 2019; Yusoff et al., 2018).

El otro problema aparece cuando las personas que desarrollan el juego tienen nociones de diseño de juegos, pero no formación científica. En esta situación, la parte científica termina siendo únicamente la sección estética del juego, mientras que los elementos educativos se reducen o incluso llegan a presentarse de manera incorrecta (Cordova-Rangel & Caro, 2022; Ferreira de Almeida & Machado, 2021; Isbister et al., 2010; Towards the Development of a Games-Based Learning Evaluation Framework: Computer Science & IT Book Chapter | IGI Global, n.d.).

Resolver este problema requiere un enfoque interdisciplinario. En este trabajo se presenta una propuesta para evaluar estrategias lúdicas utilizadas en la comunicación de la ciencia. El propósito de esta evaluación es ofrecer una base sobre qué elementos de diseño de juegos, pedagogía y ciencia deben tomarse en cuenta, cuáles se están incluyendo y de qué maneras. Asimismo, se presenta su aplicación en varios ejemplos prácticos, incluido el caso de la aventura Lost Universe de la NASA.

Palabras clave

Comunicación de la ciencia, Estrategias de evaluación, Estrategias lúdicas de comunicación informal de la ciencia

Fuentes

Cordova-Rangel, J., & Caro, K. (2022). Designing a Serious Game to Promote Visitors' Engagement in a Science Museum Exhibition. Proceedings of the 8th Mexican Conference on Human-Computer Interaction, MexIHC '21, 1-5. <https://doi.org/10.1145/3492724.3492732>

Council, N. R., Education, D. of B. and S. S. and, Education, B. on S., & Education, C. on S. L. C. G., Simulations, and. (2011). Learning Science Through Computer Games and Simulations. National Academies Press.

Ferreira de Almeida, J. L., & Machado, L. (2021). Design Requirements for Educational Serious Games with Focus on Player Enjoyment. Entertainment Computing, 38, 100413. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100413>

Habgood, M. P. J., & Ainsworth, S. E. (2011). Motivating Children to Learn Effectively: Exploring the Value of Intrinsic Integration in Educational Games. Journal of the Learning Sciences, 20(2), 169–206. <https://doi.org/10.1080/10508406.2010.508029>

Hofstein, A., & Rosenfeld, S. (1996, January 1). Bridging the Gap Between Formal and Informal Science Learning [Research-article]. Studies in Science Education. (world). <https://doi.org/10.1080/03057269608560085>

Isbister, K., Flanagan, M., & Hash, C. (2010). Designing games for learning: Insights from conversations with designers. Proceedings of the 28th International Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '10, 2041. <https://doi.org/10.1145/1753326.1753637>

Nisbet, M. C., & Scheufele, D. A. (2009). What's next for science communication? Promising directions and lingering distractions. American Journal of Botany, 96(10), 1767–1778. <https://doi.org/10.3732/ajb.0900041>

Prager, R. H. P. (2019). Exploring The Use of Role-playing Games In Education. The MT Review. <https://mtrj.library.utoronto.ca/index.php/mtrj/article/view/29606>

Towards the Development of a Games-Based Learning Evaluation Framework: Computer Science & IT Book Chapter | IGI Global. (n.d.). Retrieved June 23, 2024, from <https://www.igi-global.com/chapter/games-based-learning-advancements-multi/18799>

Yusoff, Z., Kamsin, A., Shamshirband, S., & Chronopoulos, A. T. (2018). A survey of educational games as interaction design tools for affective learning: Thematic analysis taxonomy. Education and Information Technologies, 23(1), 393–418. <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9610-5>

Aprender Scrum jugando: diseño de experiencias de rol para la capacitación de equipos ágiles

Yatana D. GUERRERO SANDOVAL

(Autora principal y corresponsal)

Si se trata de rol, jalo, CDMX, México.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-4915-0516>

RESUMEN

En los entornos organizacionales actuales, la enseñanza de metodologías ágiles como Scrum —marco de trabajo orientado a la gestión iterativa de proyectos mediante roles definidos, eventos estructurados y ciclos de mejora continua— suele centrarse en la transmisión teórica de conceptos, lo que dificulta su apropiación práctica por parte de los equipos (Schwaber & Sutherland, 2020). Frente a este escenario, surge la necesidad de explorar enfoques que permitan no solo comprender, sino experimentar activamente estos principios en contextos simulados.

La presente propuesta plantea el diseño de experiencias de juegos de rol como estrategia de aprendizaje experiencial, en las que los participantes asumen roles propios de Scrum —como Scrum Master, Product Owner y equipo de desarrollo— dentro de escenarios narrativos que replican dinámicas reales de trabajo. Estas simulaciones incorporan elementos de gamificación para fomentar la participación activa, la toma de decisiones colaborativa y la resolución de problemas en equipo, en línea con la definición de gamificación como el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos (Deterding et al., 2011).

Metodológicamente, se propone una exploración de carácter cualitativo basada en la implementación de un prototipo de dinámica de rol aplicado a un grupo piloto. A partir de la observación de las interacciones, así como de la recopilación de percepciones de los participantes mediante instrumentos como entrevistas breves o retroalimentaciones guiadas, se busca analizar cómo estas experiencias influyen en la comprensión de los roles, la comunicación y la adaptación al cambio dentro de equipos ágiles.

Desde la perspectiva del aprendizaje experiencial, se plantea que el conocimiento se construye a través de la acción y la reflexión (Kolb, 1984), mientras que los juegos de rol funcionan como espacios de exploración social y resolución de problemas (Bowman, 2010). Asimismo, el juego, entendido como un fenómeno cultural significativo, permite resignificar los procesos de aprendizaje dentro de las organizaciones (Huizinga, 2007).

Como resultado, se espera obtener hallazgos de tipo cualitativo que permitan identificar el potencial de estas dinámicas como herramientas de capacitación en entornos organizacionales, aportando evidencia sobre su impacto en el aprendizaje significativo y en el desarrollo de habilidades colaborativas.



Palabras clave

Aprendizaje, capacitación, colaboración, gamificación, organizaciones, simulación.

Fuentes

Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). La Guía Scrum. Scrum.org. <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Spanish-Latin-South-American.pdf>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Bowman, S. L. (2010). The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems and explore identity. McFarland.

Kolb, D. A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice-Hall.

Huizinga, J. (2007). Homo ludens: El juego y la cultura. Alianza Editorial.



Sistema Narrativo Oráculo: Diseño de Narrativas, Mecánicas e Interacciones en miniRPGs

Francisco F. GALLEGO ESCOBAR

Institución Universitaria Pascual Bravo, Medellín, Colombia.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9643-461X>

Jackeline VALENCIA LONDOÑO

Institución Universitaria Pascual Bravo, Medellín, Colombia.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4860-0382>

Juan D. HENAO SANTA

Institución Universitaria Pascual Bravo, Medellín, Colombia.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6551-4569>

RESUMEN

El aporte principal consiste en mostrar cómo el diseño, entendido como disciplina proyectual, puede estructurar miniRPGs/TTRPGs que articulan el juego de mesa, la adaptación mitológica y la mediación pedagógica bilingüe. La propuesta se inscribe en la línea de Arte y Diseño, con alcance transdisciplinario hacia Pedagogía y Didáctica y Psicología y Comunicación. Se presenta un avance de investigación-creación derivado del proyecto Narrativas emergentes y juegos de rol: Identidades locales en escenarios transmedia, orientado al diseño de juegos de rol de mesa como dispositivos narrativos, culturales y pedagógicos. El proyecto surge de la necesidad de articular el grupo de investigación ICONO del Departamento de Diseño, el Laboratorio de Transformación Social de Bienestar Institucional y el modelo BIS del Departamento de Fundamentación Básica, buscando un sistema que permita la apropiación cultural del territorio, el desarrollo humano y la disminución del riesgo psicosocial y la fundamentación pedagógica en el bilingüismo para los estudiantes, docentes y empleados de la Institución Universitaria Pascual Bravo.

El foco está en dos miniRPGs: Guacas y Entierros y Hoards and Caches. Ambos parten de una misma búsqueda proyectual: construir sistemas de juego breves, portátiles y reconfigurables, capaces de activar la narración compartida a partir de repertorios mitológicos flexibles. Aunque el proyecto surgió desde mitos colombianos, su desarrollo abrió la posibilidad de adaptar el sistema a otras tradiciones culturales; por eso, mientras Guacas y Entierros conserva el anclaje inicial, Hoards and Caches expande el marco hacia otras mitologías y escenarios de circulación pedagógica.

La ponencia se centrará en el diseño narrativo y mecánico del sistema lúdico más que en la exposición de su metodología de desarrollo. En ambos miniRPGs, la experiencia de juego se organiza mediante el Sistema Oráculo, un sistema que usa cartas de barajas tradicionales que convierte al director en un oráculo narrativo, capaz de anticipar lo que está por suceder en vez de declarar simplemente lo que ya ocurrió. Esta mecánica desplaza el énfasis de la estadística hacia la interpretación, pues al conocer de antemano el resultado, el jugador puede enfocarse en la descripción de sus acciones y en la construcción narrativa de la escena. Las cartas no solo resuelven acciones, sino que distribuyen tensiones entre lo mágico y lo terrenal, ordenan turnos, producen consecuencias y abren posibilidades de interpretación compartida. Esa elección de diseño permite una mecánica ligera, pero también una alta densidad simbólica, lo que

vuelve al sistema especialmente apto para contextos educativos y de mediación cultural. En lugar de fijar una historia cerrada, el juego dispone condiciones para que la mesa construya relatos emergentes a partir de decisiones, riesgos y asociaciones culturales.

En el caso de Hoards and Caches, el sistema se prolonga en una interacción con IA pensada inicialmente para resolver una dificultad detectada con estudiantes: la inhibición para hablar en inglés frente a otros. La “gema” funciona primero como mediadora textual individual: asume el rol del Oráculo, plantea escenas, automatiza tiradas, mantiene la coherencia narrativa y ofrece retroalimentación periódica sobre la escritura del jugador. Los documentos del sistema muestran que esta expansión conserva el corazón mecánico del juego al apoyarse en decisiones narrativas, resolución por tiradas y una lógica de resultados graduados que refuerza la inmersión y la práctica lingüística. La proyección del diseño contempla una futura aplicación oral y multijugador para hasta cinco participantes.

Palabras clave

Diseño, miniRPG, pedagogía lúdica, role-playing game (RPG), Tabletop role-playing game (TTRPG), transmedia.

Fuentes

Carbó García, J. R., & Pérez Miranda, I. (2010). Fuentes históricas de los juegos de rol: un experimento para la didáctica de la historia antigua.

Castells, M. (1997). La era de la información: Economía, sociedad y cultura (Vol. 1). El poder de la identidad. Madrid: Alianza Editorial.

Fine, G. A. (2002). Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds. University of Chicago Press.

Giménez, G. (2000). Territorio, cultura e identidades. En Globalización y regiones en México. Fondo de Cultura Económica. Recuperado de <https://teoriayanalisisdelacultura.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/02/gg-territorio1.pdf>

Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York University Press.

Juegos de Ayer y Hoy. (s.f.). El enigmático mundo de los juegos de rol en América Latina. Recuperado de <https://juegosdeayeryhoy.net/historia-regional/enigmatico-mundo-juegos-rol-america-latina/>

Kominko, M. (Ed.). (2015). From dust to digital: Ten years of the Endangered Archives Programme. Open Book Publishers.

Montola, M. (2009). The Invisible Rules of Role-Playing: The Social Framework of Role-Playing Process. International Journal of Role-Playing, 1, 22-36.

Nikolaidou, D. (2018). The evolution of fantastical storyworlds: A study of tabletop role-playing settings. Ex-Centric: Journal of Anglophone Literature, Culture and Media. Recuperado de <https://ejournals.lib.auth.gr/ExCentric/article/view/6741>

Osorio Barrero, J. I. Estrategias pedagógicas por medio de los juegos tradicionales para salvaguardar el patrimonio material y el rescate de la identidad afrocolombiana en los estudiantes del grado quinto de la institución educativa Jose Antonio Galan del corregimiento de San Marcos en el municipio de Yumbo Valle del Cauca.

Sánchez, V., Álvarez-Ossorio, A., & Álvarez, A. (2022). Iberia: Un juego de rol para una didáctica de la historia antigua significativa e innovadora. El futuro del pasado, 13, 641-669.

Vu, R. (2017). Fantasy After Representation: D&D, Game of Thrones, and Postmodern World-Building. Extrapolation, 58(2-3). Recuperado de https://dlwqtxts1xle7.cloudfront.net/55774965/Extrap_58_2-3_08_Vu-libre.pdf

Un dragón llamado crisis y los aventureros que sobrevivieron: juegos de rol como estrategia de afrontamiento en adultos jóvenes venezolanos

Nora CHAVEZ

(Autora principal y corresponsal)
Psicóloga independiente, FPV 16973 Maracaibo, Zulia,
Venezuela.
ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-6667-5604>

Clara FATTAL

Licenciada en Letras. Investigadora independiente, Maracaibo,
Zulia, Venezuela.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9850-7739>

RESUMEN

QUIERO ASISTIR

En la última década, la investigación sobre juegos de rol de mesa (tabletop role-playing games, TTRPGs) ha documentado asociaciones positivas con indicadores de salud mental, incluyendo reducciones de síntomas de depresión y ansiedad, así como incrementos en autoestima y autoeficacia (Merrick et al., 2024; Ott, 2022). Sin embargo, la literatura existente se concentra predominantemente en contextos anglosajones y en aplicaciones clínicas supervisadas, dejando escasamente explorada la función de estos juegos como recurso de afrontamiento espontáneo en contextos latinoamericanos marcados por crisis sociopolíticas, migración y pandemia.

Esta ponencia presenta los resultados de un estudio piloto exploratorio que examina, desde una perspectiva interdisciplinaria entre la psicología clínica y el análisis del discurso, cómo la práctica de Dungeons & Dragons (D&D) ha operado como estrategia de afrontamiento en un grupo de adultos jóvenes venezolanos durante el período 2019-2025. El estudio se sitúa en la intersección de tres contextos de alta demanda psicosocial: el aislamiento durante la pandemia por COVID-19, los procesos de migración y reubicación, y los desafíos de comunicación interpersonal y autoeficacia en entornos laborales y académicos.

Se llevó a cabo un estudio piloto cualitativo con siete participantes, a quienes se administró una entrevista estructurada organizada en torno a tres ejes: historia personal con el juego, percepción del impacto en la salud mental, y transferencia de habilidades al entorno cotidiano. Los resultados preliminares revelan que, para la mayoría de los participantes, D&D funcionó como espacio de vinculación social y regulación emocional, incluso en su modalidad virtual durante el confinamiento, hallazgo consistente con lo reportado por Scriven (2021) y Kilmer et al. (2023). Los participantes describieron el juego como un sostén durante períodos de duelo, desplazamiento e incertidumbre, y reportaron la transferencia de competencias como comunicación asertiva, tolerancia a la ambigüedad y seguridad al exponer ideas, a sus contextos profesionales y académicos.

Esta propuesta responde al eje transdisciplinario del coloquio al articular herramientas del análisis psicológico y lingüístico en el estudio de una práctica lúdica comunitaria, incorporando además la voz de los propios participantes como productores de conocimiento sobre su experiencia. Los hallazgos abren interrogantes sobre el potencial de los TTRPGs como factores protectores informales en comunidades



latinoamericanas en situación de vulnerabilidad, y sobre las posibilidades de diseñar intervenciones culturalmente situadas a partir de prácticas de juego ya existentes.

Palabras clave

Adultos jóvenes, Afrontamiento, Análisis del discurso, Juegos de rol de mesa, Migración, Salud mental, Venezuela.

Fuentes

Henrich, S., & Worthington, R. (2021). Let Your Clients Fight Dragons: A Rapid Evidence Assessment regarding the Therapeutic Utility of 'Dungeons & Dragons.' *Journal of Creativity in Mental Health*, 18(3), 383–401. <https://doi.org/10.1080/15401383.2021.1987367>

Kilmer, E., Rubin, J., Scanlon, M., & Kilmer, J. (2023). Therapeutically applied RPGs to support adolescent social connection and growth during the COVID-19 pandemic. *Journal of Creativity in Mental Health*, 19(2), 210–231. <https://doi.org/10.1080/15401383.2023.2239703>

Merrick, A., Li, W. W., & Miller, D. J. (2024). A Study on the Efficacy of the Tabletop Roleplaying Game Dungeons & Dragons for Improving Mental Health and Self-Concepts in a Community Sample. *Games for Health Journal*, 13(2), 128–133. <https://doi.org/10.1089/g4h.2023.0158>

Ott, N. B. (n.d.). Tabletop roleplaying games, and depression, and social anxiety.

DigitalCommons@UMaine. <https://digitalcommons.library.umaine.edu/honors/767> Scriven, P. (2021). From Tabletop to Screen: Playing Dungeons and Dragons during COVID-19.

Societies, 11(4), 125. <https://doi.org/10.3390/soc11040125>



Un modelo por competencias para la profesionalización de la dirección de juegos de rol: diseño, evaluación y certificación

Wolfgang Enrique KOOK CAMERO

(Autora principal y corresponsal)

Máster de Rol, Bogotá, Distrito Capital, Colombia.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-8748-2609>

RESUMEN

La dirección de juegos de rol ha sido históricamente entendida como una práctica basada en el talento, la experiencia acumulada y la intuición individual. Esto ha dificultado su enseñanza sistemática, la evaluación objetiva de desempeño y, especialmente, su reconocimiento como una práctica profesional. Esta ponencia propone un cambio de paradigma: concebir la dirección de juegos de rol como una competencia compleja que puede ser descompuesta, enseñada, evaluada y certificada.

A partir de un proceso de diseño pedagógico y análisis de la práctica, se presenta un modelo estructurado en siete macrocompetencias: ejecución del juego, narrativa aplicada, gestión de la mesa, criterio y profesionalización, pilares del juego, diseño de experiencias y diseño sistémico. Cada una de estas macrocompetencias se desarrolla a través de cinco niveles progresivos de dominio (comprender, aplicar, controlar, diseñar y dominar), permitiendo trazar una ruta clara de desarrollo desde un nivel inicial hasta un estándar profesional.

El modelo se operacionaliza mediante una arquitectura modular basada en cápsulas de aprendizaje, rutas formativas y niveles de certificación, lo que permite tanto la personalización del aprendizaje como la evaluación por competencias. Esta estructura no solo facilita la enseñanza del rol, sino que habilita su validación en contextos educativos, organizacionales y potencialmente terapéuticos.

La ponencia argumenta que este enfoque permite superar dos limitaciones clave del campo: por un lado, la dependencia del “talento natural” o figuras de referencia difíciles de replicar; por otro, la falta de criterios compartidos para definir qué constituye una “buena” dirección de juego. En su lugar, se propone un estándar que integra dimensiones técnicas, narrativas, sociales y experienciales, alineadas con marcos contemporáneos de diseño de experiencias y facilitación.

Finalmente, se exploran las implicaciones de este modelo para la profesionalización del rol, incluyendo la posibilidad de estructurar servicios, desarrollar programas formativos escalables y establecer criterios éticos y de calidad. Más allá de la práctica lúdica, esta propuesta posiciona la dirección de juegos de rol como una disciplina formativa con potencial de impacto en educación, desarrollo de habilidades y diseño de experiencias humanas.

Palabras clave

Profesionalización del rol; Juegos de rol; Modelo por competencias; Diseño de experiencias; Facilitación narrativa.

Fuentes

Consejo de la Unión Europea. (2017). Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2017, relativa al Marco Europeo de Cualificaciones para el aprendizaje permanente y por la que se deroga la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 23 de abril de 2008 relativa a la creación del Marco Europeo de Cualificaciones para el aprendizaje permanente. Diario Oficial de la Unión Europea, C 189, 15–28. <https://europass.europa.eu/system/files/2020-05/Legal%20text-ES.pdf>

Cedefop. (2022). Defining, writing and applying learning outcomes: A European handbook (2nd ed.). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2801/703079>

Tobón, S. (2006). Aspectos básicos de la formación basada en competencias. Proyecto Mesesup. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/Aspectos-basicos-de-la-formacion-basada-en-competencias.pdf>

Hitchens, M., & Drachen, A. (2008). The many faces of role-playing games. *International Journal of Role-Playing*, (1), 3–21. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi1.185>

Cover, J. G. (2010). The creation of narrative in tabletop role-playing games. McFarland & Company. <https://mcfarlandbooks.com/product/the-creation-of-narrative-in-tabletop-role-playing-games/>

Westborg, J. (2023). The educational role-playing game design matrix: Mapping design components onto types of education. *International Journal of Role-Playing*, (13), 18–30. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi13.306>

Bowman, S. L. (2013). Social conflict in role-playing communities: An exploratory qualitative study. *International Journal of Role-Playing*, (4), 4–25. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi4.183>

Bowman, S. L., & Hugaas, K. H. (2025). Philosophies of psychological safety in analog role-playing game discourses. *International Journal of Role-Playing*, (16), 11–33. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi16.989>

Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience—A research agenda. *Behaviour & Information Technology*, 25(2), 91–97. <https://doi.org/10.1080/01449290500330331>

Miller, G. E. (1990). The assessment of clinical skills/competence/performance. *Academic Medicine*, 65(9 Suppl.), S63–S67. <https://doi.org/10.1097/00001888-199009000-00045>

Schuwirth, L. W. T., & van der Vleuten, C. P. M. (2011). Programmatic assessment: From assessment of learning to assessment for learning. *Medical Teacher*, 33(6), 478–485. <https://doi.org/10.3109/0142159X.2011.565828>

Edgar, L., Hatlak, K., Haynes, I. L., Holmboe, E. S., Hogan, S. O., & McLean, S. (2025). The Milestones guidebook: Competency-based medical education and Milestones development. Accreditation Council for Graduate Medical Education. <https://www.acgme.org/globalassets/milestonesguidebook.pdf>

Roll for Resolution: Identifying Shared Simulation Mechanics between Model United Nations, Tabletop RPGs, and LARP

Christian M. RUDICH DE LA ROSA

(Autor principal y corresponsal)

Bachillerato Alexander Bain, S.C., CDMX, México.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-0361-716X>

RESUMEN (Abstract)

Model United Nations (MUN) is a recognized academic activity at middle school, high school and college levels. People of various ages, institutions and contexts participate in academically oriented events throughout the world. In these Models the attendants engage in a joint simulation. where they play the role of a country's representation in an United Nations Committee to address conflicts from the international agenda and seek a diplomatic resolution. Similarly, people that engage in tabletop roleplaying games (TTRPG's) and live-action roleplaying (LARP) participate in joint ludic sessions where they seek to address conflicts and generate favorable outcomes for their characters inside a flexible narrative universe with set rules. However, both simulations rarely interact and there are very few studies that analyze them as a whole.

This proposed exploratory study seeks to establish a comparison between Model United Nations, Tabletop Roleplaying Games and Live-Action Roleplay to discuss that these three simulations share similar mechanics despite having different intentionalities. The study uses a mixed methodological approach, combining both a qualitative theoretical comparison with quantitative survey data. For the comparison, the study analyzes the works of several Roleplaying Game Studies authors, such as Sebastian Deterding, Jaako Stenros, Sarah Lynne Bowman and Tuomas Harviainen, alongside some prominent internationalists and MUN academics, such as Daniel MacIntosh, Simon Obendorf, Claire Anderson and J.P. Muldoon.. For the quantitative part of the study, two different anonymous surveys are taking place as of now, following a MUN that happened in April, 2026. The first survey is an exit satisfaction survey of the event, which includes a couple of questions regarding immersion, and seeks to recollect descriptive statistics and contribute to a basic inferential analysis with an approximate of 100 to 150 responses from a homogenous teenage population. The second survey is more extensive, seeking to explore a qualitative learning analysis, but due to the lower amount of expected responses (25-50) will quite likely serve as an exploration instead of a robust statistical claim. Due to this, the presentation in the 10th International Colloquium on Role-Playing Game Studies will most likely be a preliminary advance of the actual study to be published at a later date, when more statistical data has been analyzed and incorporated into the publication.

Palabras clave (keywords)

Immersion, Model United Nations, Roleplaying Simulation, Pedagogy, Transdiscipline

Fuentes (APA References)

- Zagal, J. P., & Deterding, S. (Eds.) (2018). *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. Routledge.
- Deterding, S., et al. (2011). "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification." *Proceedings of MindTrek 2011*. ACM.
- Stenros, J. (2015). "The Game Definition Game: A Review." *Games and Culture*, 12(6), 499–520.
- Mackay, D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. McFarland.
- Stenros, J., & Montola, M. (Eds.) (2010). *Nordic LARP*. Fëa Livia.
- Bowman, S. L. (2010). *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems, and Explore Identity*. McFarland.
- Harviainen, J. T. (2012). "Systemic Perspectives on Information Behavior in RPGs." *Journal of the American Society for Information Science and Technology*.
- Abt, C. C. (1970). *Serious Games*. Viking Press.
- Krain, M., & Lantis, J. S. (2006). "Building Knowledge? Evaluating the Educational Value of Simulations and Games." *Foreign Policy Analysis*, 2(4), 395–413.
- Shellman, S. M., & Turan, K. (2006). "Do Simulations Enhance Student Learning? An Empirical Evaluation of an IR Simulation." *Journal of Political Science Education*, 2(1), 19–32.
- Bowman, S. L., & Standiford, A. (2015). "Educational Larp in the Middle School Classroom: A Mixed Method Case Study." *International Journal of Role-Playing*, 6, 4–25.
- Torner, E., & White, W. J. (Eds.) (2012). *Immersive Gameplay: Essays on Participatory Media and Role-Playing*. McFarland.
- McIntosh, D. (2001). "The Uses and Limits of the Model United Nations in an International Relations Classroom." *International Studies Perspectives*, 2(3), 269–280. Oxford Academic / Wiley
- Obendorf, S., & Randerson, C. (2012). "The Model United Nations Simulation and the Student as Producer Agenda." *Education, Citizenship and Social Justice*, 4(3). Taylor & Francis. DOI: 10.1111/2012.04030007
- Muldoon, J. P. (1995). "The Model United Nations Revisited." *Simulation & Gaming*, 26(1). SAGE Journals.
- Wizards of the Coast (2014). *Dungeons & Dragons: Player's Handbook (5th Edition)*. Wizards of the Coast.
- Rein-Hagen, M., et al. (1991/2018). *Vampire: The Masquerade (5th Edition)*. Modiphius

Juegos de rol de diario: una propuesta para su aplicación en el aula

Dr. José A. PALMA-DURÁN

(Autor principal y corresponsal)

Centro Integrado de Formación Profesional Valle de Elda.

Universidad de Alicante, Alicante, España.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8994-5550>

RESUMEN

La capacitación de los futuros profesionales del Grado Superior en Integración Social requiere del dominio de marcos técnicos específicos y una elevada competencia en comunicación escrita. Esta exigencia se vuelve más acuciante ante el deterioro de la competencia lectoescritora del alumnado. En este contexto, los juegos de rol de diario (journaling RPGs) se presentan como un recurso alternativo y una nueva actividad lúdica que se relaciona con el desarrollo de estas habilidades comunicativas.

Esta propuesta se fundamenta en la adaptación del juego Quill y ha sido diseñada para consolidar la alfabetización funcional del grupo mediante un enfoque inmersivo, lúdico y profesionalizador. La finalidad primordial de esta intervención es perfeccionar las habilidades comunicativas orientadas al desempeño laboral, mediante la instrucción en la redacción formal y la asimilación de léxico especializado. El marco metodológico se fundamenta en el Aprendizaje basado en Juegos (ABJ), sobre el que se articulan las dinámicas como desafíos técnicos que emulan la praxis real de los integradores sociales. Esta propuesta didáctica mantiene la dinámica original de Quill, pero adapta personajes, escenarios y vocabulario a la realidad profesional del alumnado. De esta forma, se readaptan las mecánicas epistolares para generar escenarios donde se propone la resolución de retos materializados en situaciones como la redacción de informes profesionales, proyectos de intervención o comunicaciones institucionales. La adaptación del juego permite la libre aplicación de lo que el sistema denomina decoraciones, sin dejarlas al azar, y el uso de bancos de vocabulario facilitados por el docente, donde se incluyen neologismos, nuevos conceptos académicos, referencias metodológicas etc. relacionados con los contenidos de la titulación. Concluidos los escritos, estos son auditados por sus pares. De esta forma se potencia una lectura crítica del documento generado por los compañeros del aula y se fomenta la revisión y creación de nuevas propuestas sobre el texto para dotarlo de mayor calidad, adecuación al registro exigido y riqueza estilística. Este diseño permite que los retos se adapten dinámicamente a la evolución del curso y al ritmo de aprendizaje del grupo. Del mismo modo, la experiencia es extrapolable a otros niveles y contextos educativos, así como a la enseñanza de lenguas, siempre que se realicen las modificaciones adecuadas en cuanto a léxico, extensión y tipología documental.



Palabras clave

Alfabetización funcional, Aprendizaje Basado en Juegos, competencia lectoescritora, didáctica de lenguas, innovación docente, juegos de rol de diario.

Fuentes

Betancourt, J. A. N. (2010). Los juegos de rol, una técnica novedosa de lectura y escritura. Los juegos de rol, una técnica novedosa de lectura y escritura. Trabajo de Fin de Grado. Universidad del Valle.

Luna, Y., Conde, A., y Rincón, P. (2021). Propuesta didáctica para el mejoramiento de la lectura y escritura: El juego de rol en la virtualidad. Conocimiento, investigación y educación CIE, 1(11), 31-43.

Magna, D. G., Rodríguez, C. C., Moyano, S. R., Rodríguez, C. C., Santos, M. J. C., Mérida, R. M. R., y Ramírez, D. G. (2011). La interdisciplinariedad en la educación superior: propuesta de una guía para el diseño de juegos de rol. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 12(1), 383-413



La sinergia en los juegos de rol, la importancia del trabajo en equipo y de un grupo bien equilibrado y sus beneficios para la enseñanza

Gonzalo GARCÍA HIRT

(Autor principal y corresponsal)

Universidad Nacional de Mar del Plata, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-6668-0362>

RESUMEN

En el presente trabajo me propondré analizar, la importancia del equilibrio en los juegos de rol y de como estos pueden servir para enseñar el trabajo en equipo en el ámbito educativo. Es vital entender primero que los juegos de rol tienen diversos beneficios para la enseñanza sin embargo, considero que el mas importante es el desarrollo del trabajo en equipo. Si bien existen juegos de mesa más tradicionales en la industria que son colaborativos como por ejemplo el juego “The island (survive)” en los juegos de rol el trabajo en equipo toma una dimensión mucho más compleja, en los juegos de rol el objetivo es trabajar en equipo, no es un añadido es vital para el desarrollo de la trama del juego que se esté jugando.

Por otro lado cuando hablamos de los juegos de rol el objetivo no es ganar como puede ser en el juego mencionado, sino contar una historia, una historia que contamos entre todos y en la que cada jugador (director de juego incluido) aporta su parte; el DJ crea el mundo sí, pero son los jugadores los que le dan vida a ese mundo. El mundo reacciona a ellos.

Ahora bien otro aspecto que considero muy importante es el del equilibrio del grupo, cuando se crea el grupo se necesita que cada jugador aporte algo distinto, se necesita un sanador, un lanzador de hechizos, un tanque, un pícaro. Un grupo bien equilibrado se compone de todas estas clases; si bien es perfectamente valido hacer un grupo donde todos sean guerreros con espada y escudo o todos sean magos, esto al momento de jugar terminará complicando algunas cosas, por ejemplo si es verdad que un guerrero puede romper una puerta a golpes, pero si la puerta tiene una trampa por ejemplo seguramente terminará herido, para esto se necesita un pícaro que desarme la trampa, si bien los ejemplos que he mencionado son del juego “Dungeon And Dragons(Calabozos y dragones)” son aplicables a todos o al menos la mayoría de los juegos de rol y considero que D&D es el mejor ejemplo para entender los arquetipos ya que fue el primer juego de rol y todos los que vinieron despues se inspiran en él. Entonces los juegos de rol nos enseñan dos cosas: primero que todos tenemos habilidades que pueden ser útiles en algún momento y segundo que debemos trabajar en equipo. Es por esto que el presente trabajo pretende desarrollar esto y como puede ser útil como método de enseñanza en el aula; si bien el trabajo esta principalmente enfocado en la escuela de enseñanza media, también es aplicable a la escuela primaria o incluso al trabajo con niños en edad preescolar.



Palabras clave

Educación, escuelas, grupo, pedagogía.

Fuentes

Grande de Prado, M., & Abella García, V. (2010). LOS JUEGOS DE ROL EN EL AULA. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 11(3), 56-84.

Polo Acosta, C. (2019). Juego de Roles: Una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD, 9(3), 869 - 876.

Ortiz-De-Urbina-Criado, M., Medina Salgado, S., & Calle Durán, C. D. L. (2010). Herramientas para el aprendizaje colaborativo: una aplicación práctica del juego de rol.

Solórzano Zambrano, O. A., Zambrano Acosta, J. M., & Chica Chica, L. F. (2025). Diseño de una estrategia didáctica basada en juegos de roles para niños de educación inicial. Universidad, Ciencia y Tecnología, 29(ESPECIAL), 174-182.



Diseñar la inclusión en juegos de rol: mesas neurodivergentes y participación

Camilo MENDIVELSO

(Autor principal y corresponsal)

Rol en Casa, Bogotá, Colombia.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-1623-3042>

RESUMEN

Los juegos de rol han sido reconocidos como espacios con potencial para el desarrollo social, la expresión creativa y la construcción de comunidad. Sin embargo, aún existen pocas investigaciones orientadas a traducir ese potencial inclusivo en prácticas concretas para personas neurodivergentes, especialmente en casos relacionados con autismo y TDAH.

Esta ponencia propone una segunda etapa de investigación enfocada en el diseño operativo de mesas inclusivas. El objetivo central es identificar qué factores prácticos favorecen la participación sostenida, significativa y segura de jugadores neurodivergentes en contextos de juego reales.

El trabajo se apoya en estudios sobre neurodiversidad (Walker, 2021), Diseño Universal para el Aprendizaje (CAST, 2024), juegos terapéuticamente aplicados (Kilmer et al., 2023) y estudios socioculturales del rol como práctica colectiva (Fine, 1983). La metodología integra revisión bibliográfica, análisis comparativo de sistemas de juego, encuestas a jugadores y observación participante.

Los resultados preliminares sugieren que la inclusión no depende exclusivamente del reglamento, sino de la interacción entre diseño del sistema, mediación narrativa, acuerdos grupales y herramientas de seguridad emocional. A partir de ello, se propone un primer marco de referencia para mesas neurodivergentes adaptable a distintos estilos de juego.

La aportación busca conectar investigación académica con aplicación comunitaria, ofreciendo herramientas útiles para narradores, diseñadores y organizaciones interesadas en ampliar la participación dentro del hobby.

The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity (Bowman, 2010).

Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds (Fine, 1983)

Therapeutically Applied Role-Playing Games (Kilmer et al., 2023)

Neuroqueer heresies. Autonomous Press (Walker, N. 2021).



Palabras clave

Accesibilidad, inclusión, neurodivergencia, participación, psicología, rol, TTRPG.

Fuentes

Aldalou, M., Laboy, A., Fraser, L. E., Walker, J., Brooks, W. S., & Hubner, B. (2025). A gamified formative question bank to enhance student learning and engagement in a foundational medical science course. *ANATOMICAL SCIENCES EDUCATION*. <https://doi.org/10.1002/ase.70107>

Bowman, S. L. (2010). *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. McFarland & Company Inc.

Fine, G. A. (1983). *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds* (1st ed.). University of Chicago Press.

Kilmer, E. D., Davis, A. D., Kilmer, J. N., & Johns, A. R. (2023). *Therapeutically Applied Role-Playing Games* (1st edition). Routledge.



Juegos de rol como herramientas de intervención cultural y educativa: diseño narrativo para la exploración identitaria y el aprendizaje experiencial

María Teresa FLORES TORRICO

(Autora principal y corresponsal)

Comunidad de juegos de rol y de mesa: Rock and Rol,

La Paz, Bolivia.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-7164-6465>

Rocío ÁLVAREZ ARANIBAR

Comunidad de juegos de rol y de mesa: Rock and Rol,

La Paz, Bolivia.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-2545-0081>

Mauricio QUIROGA

Comunidad de juegos de rol y de mesa: Rock and Rol, La Paz,

Bolivia.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-1068-0482>

RESUMEN

Este trabajo propone el uso de juegos de rol como dispositivos transdisciplinarios de intervención cultural y educativa, orientados a la exploración identitaria y al aprendizaje experiencial. Partiendo de la premisa de que el juego de rol constituye un sistema narrativo participativo, se plantea su potencial como herramienta para articular memoria colectiva, identidad cultural y procesos pedagógicos activos.

La propuesta se sitúa en la intersección entre estudios culturales, pedagogía crítica y diseño narrativo. En este marco, los juegos de rol son entendidos no solo como prácticas lúdicas, sino como espacios de producción simbólica donde los participantes construyen significados, negocian identidades y experimentan dinámicas sociales en entornos seguros. A través del diseño de experiencias basadas en contextos locales —como mitologías, relatos orales o territorios específicos— se promueve la apropiación cultural y la resignificación de narrativas propias.

Desde el enfoque educativo, se adopta el modelo de aprendizaje experiencial, donde el conocimiento emerge de la acción, la reflexión y la toma de decisiones dentro de una estructura narrativa. El rol permite transformar al estudiante en agente activo, favoreciendo el desarrollo de habilidades como la comprensión lectora, el pensamiento crítico y la creatividad. Este proceso se complementa con principios de pedagogía participativa, donde el aprendizaje se construye de manera horizontal y colaborativa.

Asimismo, la ponencia aborda el juego de rol como un espacio seguro para la exploración identitaria. A través de herramientas de consentimiento narrativo y diseño de experiencias inclusivas, los participantes pueden experimentar distintas perspectivas, roles y configuraciones de identidad sin consecuencias irreversibles. Esto fomenta la empatía, la autocomprensión y la apertura hacia la diversidad.

Metodológicamente, se propone un enfoque que combina diseño narrativo, facilitación consciente y evaluación cualitativa basada en la experiencia de los participantes. Se contemplan tanto aplicaciones en contextos educativos formales como en espacios comunitarios y culturales. En síntesis, esta propuesta posiciona al juego de rol como una infraestructura narrativa capaz de integrar cultura, educación e identidad en un mismo sistema dinámico. Más allá de su dimensión lúdica, se plantea como una herramienta estratégica para transformar la manera en que las personas aprenden, se relacionan con su entorno y construyen sentido en comunidad.



Palabras clave

Aprendizaje experiencial, identidad, inclusión, intervención cultural, narrativa participativa, pedagogía lúdica, territorio.

Fuentes

Fuentes con valor académico

Bowman, S. L. (2010). The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems and explore identity. McFarland.

Bowman, S. L., & Lieberoth, A. (2018). Psychology of role-playing. In J. Zagal & S. Deterding (Eds.), Role-playing game studies: Transmedia foundations (pp. 245–264). Routledge.

Fine, G. A. (1983). Shared fantasy: Role-playing games as social worlds. University of Chicago Press.

Freire, P. (1970). Pedagogía del oprimido. Siglo XXI Editores.

Geertz, C. (1973). The interpretation of cultures. Basic Books.

Kolb, D. A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice Hall.

Mackay, D. (2001). The fantasy role-playing game: A new performing art. McFarland.

Turkle, S. (1995). Life on the screen: Identity in the age of the internet. MIT Press.

Zagal, J. P., & Deterding, S. (Eds.). (2018). Role-playing game studies: Transmedia foundations. Routledge.

Fuentes con valor histórico

International Journal of Role-Playing. (2008–presente). Issues archive. <https://ijrp.subcultures.nl>

Knudepunkt Conference. (2010–presente). Proceedings and archives. <https://knudepunkt.org>

The Forge. (2001–2012). Discussion archives on independent role-playing game design. <http://indie-rpgs.com/archive>

Diarios de campo y bitácoras de talleres de juegos de rol aplicados a educación y mediación cultural (documentación no publicada, archivos personales y colectivos).

Memorias de eventos de juegos de rol y ferias culturales en Latinoamérica (actas, es internos, reseñas comunitarias).

Fuentes con pertinencia social

itch.io. (s.f.). Indie role-playing games and community publications. <https://itch.io>

The Gauntlet. (s.f.). Community resources and safety tools. <https://www.gauntlet-rpg.com>

Cardboard Republic. (s.f.). Safety tools for tabletop RPGs. <https://cardboardrepublic.com>

Critical Role. (2015–presente). Streaming series and community content. <https://critrole.com>

Revistas y fanzines de juegos de rol independientes (publicaciones digitales en plataformas como Itch.io y blogs especializados).

Foros y comunidades digitales (Reddit, Discord) dedicados a diseño, educación y prácticas inclusivas en juegos de rol.



Lenguaje Hábitat: un proceso de diseño para demostraciones públicas

Javier MORALES VARGAS

(Autor principal y corresponsal)

Aventura en la Fogata, San José, Costa Rica.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-3552-1402>

RESUMEN

Durante 2025 realicé demostraciones públicas de juegos de rol todos los viernes en Vortex Game Center, una tienda de juegos en Costa Rica. La población asistente fue variada, entre personas que no habían jugado anteriormente a otras que habían jugado otros juegos. Durante este periodo diseñé un juego de rol para enseñar los principios del medio de modo que fueran accesibles y fáciles de utilizar en mesa. Fue necesario también acercar las expectativas de quienes llegaban a jugar “calabozos y dragones”, incluso con una idea previa de su personaje o de la experiencia que querían tener. Por medio de pruebas extensivas en este y otros eventos públicos, así como de la experiencia de otros másters ya establecidos que adoptaron el método para sus propias demostraciones, esta ponencia sistematiza el proceso de diseño de juego y las decisiones clave para seleccionar los componentes de Lenguaje Hábitat para afinarlo como herramienta para la enseñanza. Se concluye con cómo los componentes seleccionados de atributos, paquete de aventura y características, así como la estructura del juego, permitieron a más personas acercarse a los juegos de rol, atreverse a dirigir sus propias sesiones y tener una base sólida para acercarse a otros juegos de rol diferentes.

Palabras clave

Aprendizaje experiencial, Democratización del Juego, Experiencia de diseño, Participación Pública, Pedagogía

Fuentes

No corresponde.

QUIERO ASISTIR

INSPIRACIÓN



Podcasts inmersivos y narrativa transmedia: un modelo de comunicación para la expansión de comunidades de juegos de rol

Nicolás ZIELINSKI

(Autor principal y corresponsal)

Universidad Argentina de la Empresa, CABA, Buenos Aires,
Argentina.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-7956-5791>

Stefanía HINZE

Universidad Argentina de la Empresa, CABA, Buenos Aires,
Argentina.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-3348-1675>

RESUMEN

Este trabajo presenta un modelo de comunicación transmedia aplicado a comunidades de juegos de rol de mesa, con el objetivo de fortalecer su visibilidad, expansión y sostenibilidad en entornos digitales. La propuesta se basa en el diseño de un ecosistema narrativo articulado en torno a un podcast inmersivo de tipo actual-play, concebido no solo como producto cultural, sino como dispositivo estratégico de comunicación.

El modelo se estructura a partir de las cuatro fases del marketing transmedia propuestas por Yang y Zisiadis (2014): preparación, presentación, inmersión y acción. En cada una de estas etapas se definen objetivos, formatos y dinámicas de participación que permiten transformar la experiencia presencial del juego de rol en un sistema de contenidos multiplataforma. En este ecosistema, el podcast funciona como núcleo narrativo, mientras que plataformas como Instagram, Tik Tok, YouTube y Spotify operan como extensiones que amplifican la experiencia, favorecen la interacción y permiten alcanzar nuevos públicos.

Como caso de estudio, se presenta la aplicación del modelo en “The Dungeon Comics & Games”, un club de juegos de rol ubicado en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. A partir de un diagnóstico comunicacional, se identifican limitaciones en el alcance digital, la diversificación de plataformas y la coherencia narrativa, lo que fundamenta la implementación de una estrategia transmedia orientada tanto a públicos adyacentes como ampliados.

El principal aporte del trabajo radica en la sistematización de un modelo replicable para comunidades de juegos de rol, que articula narrativa, participación y plataformas digitales. A diferencia de enfoques centrados exclusivamente en la producción de contenido, esta propuesta integra dimensiones culturales, comunicacionales y económicas, incorporando dinámicas participativas y mecanismos de micro financiamiento comunitario que contribuyen a la sostenibilidad del proyecto.

En este sentido, el trabajo se inscribe en el campo de las comunidades digitales y la comunicación, aportando una perspectiva aplicada sobre el uso de las narrativas transmedia como herramienta para la expansión de prácticas culturales emergentes. Asimismo, dialoga con conceptos como cultura participativa (Jenkins, 2009), mundos sociales compartidos (Fine, 1983) y convergencia mediática (Jenkins, 2006), adaptándolos al contexto contemporáneo de los juegos de rol.

Palabras clave

Comunidades participativas, Cultura digital, Estrategias transmedia, Juegos de rol, Podcasting, Producción de contenidos.

Fuentes

- Amado, A., Carcavallo, N. (2019). Comunicar con voz propia: el potencial del podcast. Universidad Austral.
- Bowman, S. L. (2024). Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games. In J. P. Zagal & S. Deterding (Eds.), *The Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies* (p. 494). Routledge.
- Decicio, Brendan, *The Layered Frames of Performed Tabletop: Actual-Play Podcasts and the Laminations of Media* (2020). Theses and Dissertations. 8737. Disponible en: <https://scholarsarchive.byu.edu/etd/8737>
- Fine, G. A. (1983). *SHARED FANTASY: ROLE-PLAYING GAMES AS SOCIAL WORLDS*. University of Chicago Press.
- Genuina Media. (2024).
- González, D. R. (2024, febrero 13). La industria del podcast en América Latina. Genuina Media. <https://www.genuinamedia.com/blog/la-industria-del-podcast-en-america-latina>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. New York University Press.
- Pedrero-Esteban, Luis-Miguel, Raúl Terol-Bolinches, y Alfredo Areense-Gómez. (2023). El Podcast Como extensión Transmedia Sonora De La Ficción Audiovisual. *Revista Mediterránea De Comunicación* 14 (1):189-202.
- Robles-Bastida, Nazario and Victoria-Urbe, Ricardo (2024) *Dungeons & Dragons in Times of Transmedia*, *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*: Vol. 3: Iss. 2, Article 5. Disponible en: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol3/iss2/5>
- Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan. Deusto.
- Yang, B., & Zisiadis, M. (2014) *Transmedia Marketing : Strengthening Multiplatform User Participation Through Storytelling*.

Rolear Té: cómo sostener un podcast y no morir en el intento

Florencia VILLALOBOS PEREDA

(Autora principal y corresponsal)

Rolear Té, Santiago de Chile.

ORCID: <https://orcid.org> [pendiente]

RESUMEN

Un día iba en el metro y nació la idea: crear un podcast de entrevistas a distintos elementos del mundo del rol en Chile mientras bebíamos una taza de té virtual. No medí mucha consecuencia, más que pensar que necesitaba un logo y así fue como me tiré a la vida. Todo fue mucho más complejo de lo que pensé. Hoy han pasado casi 3 años. 3 temporadas, 189 entrevistas grabadas e invitados de todos los países hispanohablantes de Sudamérica, Costa Rica, México, EEUU y España.

Y claro, muchas tazas de té.

Palabras clave

Podcast, Gestión de Proyectos, Colaboración, Comunicación, Experiencias

Fuentes

Eguren Villar, A., Hurtado Inocencio, A., Israel Martínez, L., Mimbrero Gallardo, G., & Casanovas Zurano, X. (with Universitat Autònoma de Barcelona). (2021). La creación de un podcast: “Hoy se Sale.”

Morales Arias, C., Pereira Ruiz, S. A., & Tapia Canales, M. P. (2025). Con ciencia: Un podcast desarrollado para acercarte la ciencia y las mentes detrás de ella. <https://doi.org/10.58011/mqga-0p49>

Villalobos, F. (Anfitriona). (s. f.). Rolear Té [Podcast]. Spotify. <https://open.spotify.com/show/5aGIBcONo6lw-QUin4n7nfw>

Sierpes del Sur y la construcción comunitaria del rol en Rosario, Argentina: veinte años de mediación lúdica, eventos y cultura participativa

Prof., Lic. Renata BELÉN PEREYRA

(Autora principal y corresponsal)

Sierpes del Sur/Universidad Nacional de Rosario, Rosario,
Santa Fe, Argentina.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-4316-8418>

RESUMEN

QUIERO ASISTIR

Esta presentación analiza la trayectoria de Sierpes del Sur, una organización sin fines de lucro dedicada a la difusión de los juegos de rol y a la creación de espacios de encuentro para personas interesadas en el hobby. Fundada en 2004 como lista de correo y blog de noticias, la organización evolucionó hacia foros digitales, redes sociales, Discord y encuentros presenciales sostenidos, articulando una comunidad rolera local con capacidad de adaptación tecnológica, continuidad organizativa y expansión territorial. El caso permite observar cómo una comunidad de aficionados puede transformarse en infraestructura cultural mediante clubes semanales, jornadas temáticas, participación en eventos municipales y la organización de convenciones de escala creciente. Especial atención merece Rosario Juega Rol, evento principal desarrollado desde 2010, cuya asistencia pasó de alrededor de 200 participantes a más de 700 en 2025. Su formato de mesas demo de una hora, turnos en cascada, JourneyMaster, charlas, debates, talleres, stands y espacios de socialización como el Chorirol ofrece un modelo singular de curaduría lúdica, circulación de jugadores y construcción comunitaria. A partir de este caso, la ponencia propone comprender los juegos de rol no solo como práctica recreativa, sino como tecnología social de encuentro, mediación cultural y sostenimiento de comunidades creativas.

Palabras clave

comunidad rolera; cultura participativa; eventos lúdicos; mediación cultural; Rosario; juegos de rol; mesas demo; voluntariado.

Fuentes

Tienen pertinencia social: provienen de sitios web, blogs, revistas fanzines o canales de difusión reconocidos en el medio.

Sierpes del Sur (@sierpesdelsur) • Instagram photos and videos (N/A). <https://www.instagram.com/sierpesdelsur>

Sierpes del Sur (myXhmxs) • Discord (N/A). <https://discord.com/invite/myXhmxs>

Forogratís (rosariorol) (N/A). <https://rosariorol.forogratís.es/>

INSPIRACIÓN

Censo rolero Chile 2026: diseño y resultados preliminares del primer relevamiento nacional de jugadores de rol

Hellis LEIVA

(Autor principal y corresponsal)

Equipo CensoRolero.cl, Santiago, Chile.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-5830-8829>

Pia Macarena FRICKE HERRERA

Equipo CensoRolero.cl, Santiago, Chile.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-7047-172X>

Andrés ARACENA

Equipo CensoRolero.cl, Santiago, Chile.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-0648-4328>

Omar PATIRRO

Equipo CensoRolero.cl, Santiago, Chile.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-8445-5745>

RESUMEN

Este trabajo presenta el diseño metodológico y los resultados preliminares del Censo Rolero Chile 2026, el primer relevamiento nacional de alcance amplio sobre jugadores de juegos de rol de mesa (TTRPG) en Chile. El objetivo central es describir quiénes componen la comunidad rolera chilena, qué juegan, cómo juegan, con quiénes y en qué contextos, a partir de datos empíricos, replicables y de acceso abierto.

El instrumento fue diseñado por un equipo interdisciplinario —ingeniería informática, sociología, psicología e ingeniería industrial— y estructurado en seis bloques temáticos: perfil del jugador, hábitos de juego, juegos preferidos, función en la mesa (jugador o director de juego), participación en comunidades y eventos, y consumo y creación de material. La encuesta se diseñó para ser aplicada en modalidad digital y autocontestada durante mayo y junio de 2026, con difusión a través de comunidades, colectivos y organizaciones de todo el país.

La ponencia expone las decisiones metodológicas del proyecto —criterios de inclusión, diseño del cuestionario, tratamiento de datos y protocolo de privacidad— junto con los resultados preliminares disponibles al momento del coloquio. Se discuten también los desafíos de censar una comunidad informal y dispersa, sin registros institucionales previos, y las implicancias de producir datos culturales situados desde una perspectiva comunitaria y no académica. Todos los resultados se publicarán bajo licencia Creative Commons Atribución (CC-BY 4.0) y estarán disponibles en censorolero.cl.

Palabras clave

Caracterización; comportamiento; cuantitativo; datos; encuesta; hábitos.

Fuentes

Academia Del Rol. (2025, 15 de septiembre). Día 2 - Federico Muller - ¿Quién rolea en Argentina? Historia y Censo Rolero Ponencia 8 - Aula [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=k5oyr1-y4yo>

Diseño de mundos compartidos en juegos de rol de mesa: el caso Avandor

Emiliano EZEQUIEL KLIMBOVSKY

(Autor principal y corresponsal)

Diseñador independiente de juegos de rol.

Forkog Tales. Buenos Aires, Argentina.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-0144-7954>

RESUMEN

QUIERO ASISTIR

Este trabajo presenta el sistema de Mundo Compartido integrado en Avandor, un juego de rol de mesa (TTRPG) de desarrollo independiente, oriundo de Argentina, cuya arquitectura central permite que múltiples grupos de jugadores coexistan dentro de una misma línea temporal persistente y compartida. A diferencia de los TTRPGs convencionales, donde cada mesa opera de forma autónoma y sus consecuencias permanecen internas a la campaña, Forkog Tales propone un modelo de juego inter-mesas donde las decisiones de un grupo pueden alterar el estado del mundo que otros grupos habitan, haciendo de la colaboración y la negociación entre jugadores una necesidad estructural del sistema.

El objetivo de esta presentación es describir y analizar los dos mecanismos principales que hacen posible esta convivencia narrativa:

El primero es el Sistema de Sprints, que establece una correspondencia entre el tiempo del mundo real y el del mundo del juego. Un Sprint en el mundo real representa una semana de lunes a sábado, mientras que en Avandor este mismo período de tiempo representa 14 días. Esto permite que distintas mesas que juegan en momentos diferentes de la semana ocupen distintos puntos de la misma continuidad cronológica. También permite cierta flexibilidad del tiempo por parte de los jugadores, permitiendo hacer saltos temporales de varios días dentro del Sprint.

Los jugadores eventualmente enfrentarán paradojas temporales a causa de la naturaleza de las sesiones asincrónicas con órdenes desfasados, por ejemplo: Un grupo que compró objetos en una tienda al comienzo del Sprint y otro grupo más tarde esa misma semana destruyó el comercio por el que pasaron los primeros jugadores en el pasado de los mismos. Avandor soluciona esto por medio de mecánicas propias y herramientas narrativas como los Duelos de Convergencia. Combates entre grupos de jugadores en igualdad de oportunidades que determinarán, dentro de ese Sprint, cuáles hechos serán parte del canon oficial y cuáles serán alucinaciones causadas por el caótico conflicto que vive el mundo. Esto convierte una posible inconsistencia narrativa y lógica en un encuentro lúdico directo entre mesas.

La propuesta se realiza en el marco de una reflexión teórico-práctica surgida del proceso de diseño del sistema, atendiendo a los desafíos que implica construir un entorno de colaboración entre distintos equipos, la asimetría de información, la tensión entre las sediciones que tome cada grupo y la coherencia del

INSPIRACIÓN

mundo compartido, y la necesidad de sistemas de resolución que sean simultáneamente justos, escalables y narrativamente significativos.

El diseño de mundos compartidos en TTRPGs conforma un campo emergente y escasamente sistematizado, en particular en el contexto de los sistemas independientes creados en Latinoamérica. Forkog Tales ofrece un caso de estudio concreto sobre cómo la mecánica puede funcionar como infraestructura de colaboración común. La aportación se ubica en la línea de Diseño de juegos de rol de mesa, con alcance transdisciplinario dado su vínculo con la narratología, la colaboración, la inclusión de nuevas tecnologías para facilitar los procesos y los estudios de comunidades de juego.

Palabras clave

Canon, Duelos, Justo, Sincronía, Sprint.

Fuentes

Fuentes de valor histórico / pertinencia social:

Forkog Tales (2025–2026). Base de datos de objetos [documento de diseño interno].

Forkog Tales (2025–2026). Equipamiento por etiquetas de carga y técnica [documento de diseño interno].

Forkog Tales (2025–2026). Historia de Avandor [documento de diseño interno].

Forkog Tales (2025–2026). Hoja de personaje de Avandor [documento de diseño interno].

Forkog Tales (2025–2026). Protocolo de Coherencia Narrativa: Sistema de Sprints y Duelos de Convergencia [documento de diseño interno].

Forkog Tales (2025–2026). Sistemas de Avandor [documento de diseño interno].

Forkog Tales (2025–2026). Tabla de conversión de unidades [documento de diseño interno].

Perfil de Instagram @forkogtales [bitácora pública de desarrollo del sistema].

Narrando en conjunto: la generación de realidades en los juegos de rol

Felipe A. ALVARADO MONCADA

(Autor principal y corresponsal)

Estudiante de antropología.

Universidad Austral de Chile. Valdivia, Chile.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-5555-365X>

Vicente C. CAMPOS SEPÚLVEDA

Estudiante de antropología.

Universidad Austral de Chile. Valdivia, Chile.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-2948-2900>

RESUMEN

QUIERO ASISTIR

El trabajo es una etnografía realizada en el local “La Posada del Hechicero”, en Valdivia, Chile. En particular, se compartió con una de las mesas de juego—jugándose específicamente una campaña de Dungeons and Dragons—organizadas por “Un Poco de Rol”, comunidad de roleo valdiviana. El objetivo fue identificar los procesos de construcción y delimitación del espacio virtual, dentro de una partida de rol de Dungeons and Dragons. Para ello, se realizó observación participante y no participante, entrevistas no estructuradas y un grupo de conversación. Se llegó a la conclusión de que no existe un verdadero límite entre entornos, siendo su construcción dependiente del contexto situacional—el del jugador o el del personaje jugable—, regido por lógicas normadas distintas—la materialidad lúdica, las reglas de juego, y el trasfondo del mundo ficticio y personajes—ante el cuál los sujetos realizan diferentes actos performativos, construyéndose una narración colectiva que sostiene el espacio o realidad virtual. La aportación se sitúa dentro de los Estudios Culturales y Antropología, debido a su método y enfoque, con un elemento interdisciplinario al utilizar conceptos del teatro. La presentación puede realizarse en modalidad virtual.

Palabras clave

Espacio, performance, situación y virtualidad.

Fuentes

Copier, M. (2005). Connecting worlds. Fantasy role-playing games, ritual acts and the magic circle. Proceedings of DiGRA 2005 conference: Changing views: Worlds in play.

Opazo, Ú. P. S. C. (2018). ¿Acción, puesta en escena, evento o construcción audiovisual? Una breve introducción al concepto de performance en humanidades y en música. Cuadernos de música, artes visuales y artes escénicas, 13(1), 207-231.

Quiroz Castillo, L. I. (2017). Realizando la ficción. La experiencia inmersiva del larp desde la antropología del juego y del performance. AM Arriaga Rangel (Presidencia), 2º Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol. El simposio realizado en la reunión de Universidad Nacional Autónoma de México.

Varela, S. G. (2023). Virtualidad ritual: Sobre las potencialidades y posibilidades de mundos en la antropología de Bruce Kapferer. Antrópica: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, 9(17), 253-272.

INSPIRACIÓN

La bruja en juego: reapropiación simbólica en los juegos de rol

Ingrid Margit SJOLANDER SOBRINO

(Autor principal y corresponsal)

Founder Grimorio Geek & Coordinadora regional de Roll

Like a Girl, CDMX, México.

ORCID: <https://orcid.org> [pendiente]

RESUMEN

Gracias a varios factores de la cultura pop, como la gran ola que generó *Stranger Things*, los juegos de rol están volviendo a resurgir, y con ellos se han abierto grandes posibilidades de estudio y diálogo sobre construcción de narrativas colectivas, inclusión, representación, construcción de identidades e incluso de maneras en cómo se genera un conocimiento compartido.

Sin embargo, por más maravilloso que sea el hobby, o por más emocionante que sea agarrar tus dados y dirigirte a la casa de tu master, estás comunidades, construidas muchas veces entre amigos, otras tantas entre extraños, no quedan exentas de tensiones y viejos discursos relacionados con la representación, la inclusión y la participación de las mujeres, no solamente como jugadoras, sino como narradoras en las mesas.

Considerando este contexto, se retoma la figura histórica de la bruja, como un símbolo de segregación y marginalidad, pero a su vez como una efígie de transgresión y resistencia frente a los modelos opresores de la sociedad, misma imagen que ha sido resignificada dentro de la cultura geek contemporánea en múltiples niveles, que van desde las mesas rol hasta los videojuegos, como un emblema y estandarte de autonomía, poder y reapropiación simbólica.

Esta ponencia tiene como objetivo analizar cómo el arquetipo actual de la bruja trabaja de dos formas: primeramente como un símbolo de resistencia y libertad que une a las mujeres, y por el otro lado como una herramienta simbólica que le permite a las mujeres, no solo habitar espacios como espectadoras pasivas, sino que las pone en marcha para reapropiarse de ellos, aumentando su participación de una forma activa mientras que a la par se reconfiguran narrativas y dinámicas sociales dentro del juego.

El análisis se apoya en dos experiencias personales: por un lado, todo mi trabajo desarrollado dentro del Grimorio Geek, que está enfocado en la divulgación y el análisis de la influencia del ocultismo y la brujería en la cultura geek, con el objetivo de darle luz a todos los imaginarios simbólicos que han sido retomados, mientras que por el otro lado, se encuentra mi participación en el colectivo ReRoll, que cuenta con una iniciativa comunitaria que promueve la creación de eventos y espacios seguros para que más mujeres se acerquen a jugar rol, y que a su vez cuenta con un personaje simbólico, una “bruja rolera”, llamada Reika,



que emerge como un estandarte de identidad compartida y de cohesión social dentro de la comunidad.

Palabras clave

Bruja, Comunidad, Cultura geek, Género, Juegos de rol, Narrativas femeninas.

Fuentes

Fernández Pastor, A. (2025). The representation of women as the source of evil: The evolution of the witch figure. <https://doi.org/10.3390/arts14060131>

Stang, S., & Trammell, A. (2020). The ludic bestiary: Misogynistic tropes of female monstrosity in Dungeons & Dragons. <https://smstang.com/wp-content/uploads/2021/06/the-misogynist-ludic-bestiary.pdf>



O LARP como ferramenta educacional: conversação em aulas de inglês no Brasil

Jefferson DE MOURA SARAIVA

(Autor principal y corresponsal)

UNESPAR, Apucarana, Paraná, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1603-4064>

Ana PAULA TREVISANI

UNESPAR, Apucarana, Paraná, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9786-9893>

Maria Eduarda RIBEIRO FERREIRA

UNESPAR, Apucarana, Paraná, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-1609-1517>

Ana Julia FERREIRA DO NASCIMENTO

UNESPAR, Apucarana, Paraná, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-7440-2403>

Arthur BARREIRA DOS SANTOS

UNESPAR, Apucarana, Paraná, Brasil.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-4092-5982>

RESUMEN (Resumo)

Nossa proposta de apresentação é o relato de uma atividade realizada no primeiro ano de um curso de Letras Inglês no Brasil, na qual os alunos leram e organizaram sessões de LARP com o objetivo de praticar a língua inglesa. Como resultado, observou-se um grande engajamento por parte dos alunos, bem como um notável desenvolvimento linguístico.

Um dos desafios enfrentados em cursos de licenciatura em Letras Inglês, tem sido a evasão discente decorrente das dificuldades com o idioma estrangeiro. Com o objetivo de mitigar esse problema, o curso de Letras Inglês da Unespar, campus de Apucarana, adota, desde 2025, o modelo de tutorias na disciplina de Introdução à Língua Inglesa, ofertada aos calouros. No campo das inovações educacionais, esse modelo rompe com a lógica transmissiva tradicional e promove o protagonismo discente, aproximando-se da noção de “aprendizagem personalizada” (Zabala; Arnau, 2010), na qual os percursos formativos se organizam a partir das necessidades, interesses e ritmos dos estudantes, e o professor assume o papel de orientador (tutor). Tal proposta também dialoga com a concepção freiriana de educação como prática da liberdade (Freire, 1971), além de inspirar-se em experiências como as de José Pacheco (Pacheco, 2014; Pacheco, 2024), que enfatizam a construção coletiva, dialógica e significativa do conhecimento. O modelo de tutoria se caracteriza pelo desenvolvimento individual, pelo aluno, de um projeto de aprendizagem voltado aos seus interesses. Assim sendo, um trio de alunos optou por trabalhar com Larp (live action role play) em sala de aula. O LARP pode ser definido da seguinte forma: “Um LARP é um encontro entre pessoas que, por meio de seus personagens, relacionam-se umas com as outras em um mundo ficcional.” (Wingård; Fatland, 1999, como citado em Falcão, 2013, p.17). Coube a cada aluno selecionar um LARP, lê-lo e depois conduzir uma sessão de jogo em sala, em língua inglesa. Notamos um grande engajamento por parte dos alunos participantes devido à ludicidade da proposta, que rompe com formatos tradicionais de ensino e favorece a participação ativa e significativa. Além disso, houve um desenvolvimento notável das competências linguísticas, especialmente na oralidade, na escuta e na improvisação, pois os alunos tinham que incorporar personagens complexos em situações desafiadoras, mobilizando vocabulário variado, estruturas discursivas mais elaboradas e estratégias comunicativas em tempo real. Observou-se também maior autonomia dos estudantes na condução das atividades, bem como um fortalecimento da

confiança para se expressar em língua estrangeira. Esse processo contribuiu ainda para o desenvolvimento do pensamento crítico, da empatia e da colaboração entre os colegas, uma vez que as narrativas exigiam negociação constante de sentidos. Assim, concluímos que o LARP é uma ferramenta eficaz e inovadora para a prática de inglês, ampliando não apenas a proficiência linguística, mas também habilidades sociais, criativas e interpretativas essenciais no contexto educacional contemporâneo.

Palabras clave (Palavras chave)

Aprendizagem, educação, idiomas, jogos.

Fuentes

- Freire, P. (1971, 2005). *Pedagogia do Oprimido*. Paz e Terra.
- Falcão, L. (2013). *LIVE! Live Action Roleplaying Um Guia Prático para LARP* (2nd ed.). <https://www.nplarp.com.br/p/guia.html>
- Pacheco, J. (2014). *Escola da Ponte: formação e transformação da educação* (6th ed.). Vozes.
- Pacheco, J. (2024). *Construções Sociais de Aprendizagem: Tomo II – AUTONOMIAS*. Bambual Editora.
- Zabala, A., & Arnau, L. (2010). *Como aprender e ensinar competências*. Artmed.

El juego de rol como infraestructura de metacolaboración

Juan Manuel DÍAZ DE LA TORRE

(Autor principal y corresponsal)

Universidad Tecnológica de México, Ciudad de México, México.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6016-1840>

RESUMEN

Este trabajo propone comprender los juegos de rol de mesa (TTRPG) como infraestructuras de metacolaboración, en las que convergen múltiples niveles de interacción —lúdicos, narrativos, performativos y reflexivos— que posibilitan formas de conocimiento transdisciplinario. A partir del modelo analítico Juego en detalle, se plantea que la sesión de juego constituye una unidad privilegiada para observar la articulación dinámica de dos dimensiones fundamentales: la lúdica, vinculada a reglas, sistemas y toma de decisiones, y la narrativa, entendida como un proceso emergente de construcción colectiva de sentido.

La investigación sobre juegos de rol ha destacado su carácter de ficción colaborativa emergente, donde la historia se configura en tiempo real mediante la interacción entre participantes, mecánicas y marcos ficcionales (Cover, 2010; Drachen et al., 2009). Esta coautoría distribuida implica procesos de inmersión e incorporación (Calleja, 2011), así como dinámicas de metajuego que operan en distintos niveles de conciencia y decisión (Boluk & LeMieux, 2017; León & Lipuma, 2024). Sin embargo, como señala Torner (2016), los TTRPG no solo producen narrativas, sino que también reflexionan sobre sus propios mecanismos, funcionando como formas de crítica interna del medio mediante procedimientos de juego que exponen tensiones entre motivación, performance y creación colectiva.

A partir de esta base, el trabajo sostiene que los TTRPG deben entenderse no solo como prácticas colaborativas, sino como dispositivos de metacolaboración: sistemas en los que los participantes no solo construyen una ficción compartida, sino que coordinan reflexivamente múltiples capas de interacción, incluyendo reglas, marcos semióticos, expectativas sociales y estados afectivos (Pearce et al., 2005; Derry et al., 2005). Esta dimensión metacolaborativa implica una constante negociación de significados y posiciones, donde el juego se convierte simultáneamente en objeto y medio de reflexión.

El modelo Juego en detalle se inserta en este marco proponiendo una metodología para identificar escenas de alta densidad lúdico-narrativa, entendidas como momentos en los que convergen decisiones críticas, cambios de marco y respuestas afectivas significativas. Estas escenas permiten observar cómo la metacolaboración se materializa en la práctica situada, evidenciando la interdependencia entre sistema, narrativa, performance y experiencia. En este sentido, el modelo responde a la necesidad de desarrollar teorías de rango medio en los estudios de juegos de rol, capaces de conectar abstracción teórica y análisis



empírico (Kirkland & Edlund, 2025).

Desde una perspectiva transdisciplinaria, los TTRPG pueden entenderse como laboratorios culturales y epistemológicos, donde se experimentan formas de interacción, aprendizaje y construcción colectiva de conocimiento (Henning et al., 2024; Catana et al., 2021). Su carácter autorreferencial y performativo los posiciona como espacios privilegiados para estudiar no solo cómo se generan narrativas, sino cómo las comunidades negocian, sostienen y transforman los marcos que hacen posible dicha generación.

En conjunto, este trabajo propone situar los juegos de rol de mesa como prácticas metacolaborativas reflexivas, capaces de articular dimensiones lúdicas y narrativas en procesos de creación compartida que exceden las fronteras disciplinarias y abren nuevas vías para la investigación en humanidades, ciencias sociales y diseño.

Palabras clave

juegos de rol de mesa, metacolaboración, narrativa emergente, performatividad, autorreferencialidad, transdisciplinariedad.

Fuentes

Boluk, S., & LeMieux, P. (2017). *Metagaming: Playing, competing, spectating, cheating, trading, making, and breaking videogames*. University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/j.ctt1n2ttjx.3>

Calleja, G. (2011). *In-game: From immersion to incorporation*. The MIT Press. <https://direct.mit.edu/books/monograph/2889/In-GameFrom-Immersion-to-Incorporation>

Catana, C., Debremaeker, I., Szkola, S., & Williquet, F. (2021). *The communities of practice playbook: A playbook to collectively run and develop communities of practice*. Publications Office of the European Union. https://op.europa.eu/publication/manifestation_identifier/PUB_KJNA30466ENN

Cover, J. G. (2010). *The creation of narrative in tabletop role-playing games*. McFarland & Company.

Derry, S. J., Schunn, C. D., & Gernsbacher, M. A. (Eds.). (2005). *Interdisciplinary collaboration: An emerging cognitive science*. Psychology Press.

Drachen, A., Hitchens, M., Aylett, R., & Louchart, S. (2009). Modeling the story facilitation of game masters in multi-player role-playing games. *Proceedings of the AAAI Spring Symposium*, 8. <https://www.aaai.org/Papers/Symposia/Spring/2009/SS-09-06/SS09-06-005.pdf>

Edmondson, A. C. (2012). *Teaming: How organizations learn, innovate, and compete in the knowledge economy*. Jossey-Bass.

Henning, G., de Oliveira, R. R., de Andrade, M. T. P., Gallo, R. V., Benevides, R. R., Gomes, R. A. F., Fukue, L. E. K., Lima, A. V., de Oliveira, M. B. B. Z. N., de Oliveira, D. A. M., Werpp, M., Moraes, L., & Neto, F. L. (2024). Social skills training with a tabletop role-playing game, before and during the pandemic of 2020: In-person and online group sessions. *Frontiers in Psychiatry*, 14, 1276757. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1276757>

Kirkland, A., & Edlund, J. (2025). *Tabletop roleplaying games as a tool for interaction research*. Digital Humanities in the Nordic and Baltic Countries Publications, 7. <https://doi.org/10.5617/dhnbpub.12306>

León, C., & Lipuma, J. (2024). Analyzing the meta dimensions in TRPGs: Meta-action, metacognition, and metagaming. *Brazilian Journal of Business*, 6(2), 1–19. <https://doi.org/10.34140/bjbv6n2-009>

Pearce, D., Kerawalla, L., Luckin, R., Yuill, N., & Harris, A. (2005). *The task sharing framework: A generic approach to scaffolding collaboration and meta-collaboration in educational software*.

Royce, J. (2018). *Narrative and collaborative world building in tabletop role-playing games* (Master's thesis, University of North Carolina at Chapel Hill). https://cdr.lib.unc.edu/concern/masters_papers/9z903364v

Torner, E. (2016). The self-reflexive tabletop role-playing game. *G|A|M|E: The Italian Journal of Game Studies*, 5. <http://www.gamejournal.it/?p=2913>

El símbolo sagrado: ritual, mecánica y narrativa en el juego de rol

Dr. Miguel Ángel GALINDO NÚÑEZ

(Autor principal y corresponsal)

Universidad de Guadalajara, México.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8068-6556>

Mtro. Óscar Kaleb GÓMEZ GUTIÉRREZ

Universidad de Guadalajara, México.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0350-4736>

RESUMEN

La presente ponencia propone un análisis del símbolo sagrado (holy symbol en inglés) en juegos de rol —el objeto físico que portan los clérigos en Dungeons & Dragons— como una forma de volver tangible la mecánica de la narrativa lúdica.

Nuestro objetivo es demostrar que el holy symbol —como se le denomina según la nomenclatura del mencionado sistema de juego— fue concebido con un simbolismo específico de los elementos que se apega a una preconcepción semejante a la expuesta por Jean Chevalier y Alain Gheerbrant en su Diccionario de los símbolos —por ejemplo, lo que significa el ojo para personajes como Bocob, Helm y Vecna.

También se estudiarán los significados implícitos de este holy symbol, así como los elementos rituales y culturales que este conlleva, incluidos los rituales que nos sugieren los manuales de jugador y los libros especializados. Esto desde la perspectiva de James George Frazer, donde el ritual ayuda a operar sobre la realidad mediante actos repetitivos y codificados —o sistematizados en el juego de rol—; y también desde la perspectiva de Mircea Eliade con respecto a la experiencia de la hierofanía al llevar lo sagrado de los dioses —NPC— a lo profano —jugadores—. El símbolo sagrado en el juego de rol puede entenderse como un dispositivo que media entre el plano narrativo —la presencia de lo divino— y el plano mecánico —la ejecución reglada de acciones—.

En un mundo donde la magia es posible y las deidades caminan entre los mortales, el ritual se vuelve necesario para justificar la acción y permitir que los jugadores completen los puntos de indeterminación del juego con sus presupuestos.

Como metodología para el presente trabajo se considerará la lectura realizada por Gilbert Durand donde existe un sistema de imágenes que organiza la experiencia humana, o en este caso del jugador en un segundo plano. Desde este cariz, el símbolo sagrado sirve de interfaz material que puede traducir los rituales religiosos —oración, invocación, mediación— en operaciones lúdicas.

El juego de rol puede ser visto como un espacio transdisciplinario entre la narrativa, la antropología de la religión y el diseño de sistemas, permitiendo comprender cómo lo sagrado persiste —aunque transformado— en estructuras contemporáneas de juego.

Palabras clave

Dungeons and Dragons; Juego de rol; Mitocrítica; Ritualística; Simbolismo.

Fuentes

- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (2007). *Diccionario de los símbolos*. Herder.
- Durand, G. (2004). *Las estructuras antropológicas del imaginario*. Fondo de Cultura Económica.
- Eliade, M. (1998). *Lo sagrado y lo profano*. Paidós.
- Frazer, J. G. (2011). *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica.
- Galindo Núñez, M. & Quintana Villarreal, V. (2024) *Arquetipos & Aventuras: la identificación de jugadores de rol con personajes de cultura de masas*. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*: 3(2). Recuperado de <https://digital-commons.njit.edu/jrpssteam/vol3/iss2/2>
- Galindo Núñez, M. (2024). *Topología de la metaficción. El metaescrito en la narrativa breve de Enrique Anderson Imbert*. Universidad de Guadalajara.
- Waldron, D. (2005). *Role-Playing Games and the Christian Right: Community Formation in Response to a Moral Panic*. *Journal of Religion and Popular Culture*, 9(1), 22–37.
- Wizards of the Coast. (2003). *Player's Handbook v.3.5*. Wizards of the Coast.
- Wizards of the Coast. (2003). *Dungeon Master's Guide v.3.5*. Wizards of the Coast. (2000). *Deities and Demigods*. Wizards of the Coast.
- Wizards of the Coast. (2014). *Player's Handbook (5th ed.)*. Wizards of the Coast.

Anti-Game: en defensa de la autonomía en los estudios de role-play analógicos

Tadeu RODRIGUES IUAMA

(Autor principal y corresponsal)

NpLarp.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9875-2208>

Luiz FALCÃO

NpLarp.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-2181-3193>

RESUMEN

Este ensayo examina críticamente los orígenes y definiciones multifacéticos de los juegos de rol analógicos, y argumenta que los estudios tradicionales sobre juegos suelen descuidar las ricas influencias culturales que dan forma a estas experiencias. La metodología empleada es la investigación bibliográfica, desde una perspectiva teórica transdisciplinaria, que adopta distintos puntos de vista sobre el mismo fenómeno. A partir de esto, se argumenta que la naturaleza fluida y negociada de los juegos de rol desafía las nociones convencionales de los juegos como sistemas basados en reglas con resultados cuantificables. El texto dialoga con el artículo “Against Design”, publicado por Leo Nordwall y Gabriel Widing en 2024, compartiendo la insatisfacción con el enfoque tecnicista y proyectivo del diseño, que prioriza una visión productivista sobre una postura culturalista. También evoca el fanzine “Antijogo”, publicado por Encho Chagas en 2018, por subvertir la lógica (de mercado) predominante, normativa y convencional. Así pues, ambas referencias sirven de base para que este texto proponga un cambio de enfoque: en lugar de técnicas rígidas de diseño de juegos, se plantea una comprensión más profunda e integral de los roles culturales y las particularidades de cada individuo dentro del juego de rol. En definitiva, el ensayo aboga por una exploración más amplia del potencial del juego de rol como medio de expresión y transformación cultural, y subraya la importancia de comprender los marcos culturales (en este caso, según Erving Goffman), en lugar de limitarse a desarrollar sistemas de reglas que, a pesar de su complejidad, a veces resultan incapaces de abarcar la experiencia del juego de rol.

Por consiguiente, este texto se centra menos en ofrecer respuestas definitivas que en plantear preguntas, provocar la reflexión y ofrecer una invitación permanente al diálogo entre diferentes comunidades, profesionales e investigadores del juego de rol analógico.



Palabras clave

Arte; comunicación; cultura; marcos; juegos de rol analógicos

Fuentes

- Aristóteles. (1998). Arte retórica e arte poética. Ediouro.
- Bowman, S. L. (2010). The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems and explore identity. McFarland.
- Caillois, R. (2017). Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem. Vozes.
- Fine, G. A. (1983). Shared fantasy: Role-playing games as social worlds. The University of Chicago Press. Goffman, E. (2012). Os quadros da experiência social: Uma perspectiva de análise. Vozes.
- Haggren, K., Larsson, E., Nordwall, A., & Widing, G. (2021). Artes participativas. Provocare.



Unidades fraseológicas especializadas nas versões em língua portuguesa de role-playing games (RPGs)

Cainã TAVARES WANZELER

(Autor principal y corresponsal)

E-mail: caianatavareswan@gmail.com Graduado em Letras - Língua Portuguesa Universidade Federal Rural da Amazônia Belém, Pará, Brasil

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-6250-4026>

Carlene Ferreira NUNES SALVADOR

E-mail: carlene.salvador@ufra.edu.br

Doutora em Estudos Linguísticos Universidade Federal Rural da Amazônia Belém, Pará, Brasil

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9403-1227>

RESUMEN

Esta pesquisa objetiva coletar e classificar as unidades fraseológicas especializadas presentes nas versões em língua portuguesa de três role-playing games (RPGs) publicados sob a Open Game License versão 1.0a (OGL v1.0a), da empresa Wizards of the Coast (WotC). A proposta parte de uma reflexão acerca da forma como os RPGs se apresentam via manuais de jogo, empregando uma linguagem técnica especializada no texto. Tal característica linguística observada pode atuar como motor para a realização de novos estudos acadêmicos acerca do RPG, recebendo contribuições de outros campos interdisciplinares, como, por exemplo, as Ciências do Léxico, em especial a Terminologia e a Fraseologia. Nesse sentido, para alcançar a pretensão explicitada, recorreu-se aos pressupostos teóricos de Cabré (1993), Krieger e Finatto (2004), Bevilacqua (2004, 2005) e Mejri (1997, 2012, 2001) para orientar a delimitação e classificação das unidades fraseológicas especializadas. Ainda na esfera teórica, elegeu-se para o debate as contribuições de Zagal e Deterding (2012), Vasques (2008), Schmit (2008) e Arjoranta (2011) no que concerne aos estudos de RPG. No campo metodológico, esta pesquisa insere-se no rol de estudos quali-quantitativos com objetivos exploratório-descritivos, valendo-se, ainda, dos procedimentos da pesquisa bibliográfica. Nessa direção, os dados fraseotermológicos são provenientes dos RPGs Dungeons & Dragons: livro do jogador (2004), Pathfinder: livro básico (2019) e 13ª Era: livro de regras (2015). Os resultados da pesquisa demonstram um total de 38 unidades fraseológicas especializadas, como 20 natural, ação padrão, ação de movimento, acerto crítico, ataque de oportunidade, bônus racial, classe de armadura, classe de dificuldade, dano maciço, escola de magia, falha crítica, jogada de ataque, mestre do jogo, personagem do jogador, personagem do mestre, pontos de experiência, pontos de vida, role-playing game, sucesso crítico, teste de perícia, etc. A partir da análise fraseotermológica, observa-se que essas unidades são majoritariamente transparentes do ponto de vista semântico e possuem um nível de restrição sintagmática e paradigmática regular, permitindo variações na sua estrutura. A ocorrência das fraseotermologias em pelo menos dois dos RPGs investigados demonstra que há o emprego de uma linguagem especializada nos textos. A apresentação pode ser realizada em modalidade virtual.

Palabras clave (Palavras-chave)

Fraseologia, linguística, open game license, sistema D20 e terminologia.

Fuentes (Referências em APA)

- Arjoranta, J. (2011). Defining role-playing games as language-games. *International Journal of Role-Playing*, 1 (2), 3-17.
<http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue2/IJRPissue2-Article1.pdf>
- Bevilacqua, C. R. (1996). A fraseologia jurídico-ambiental [Dissertação de Mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul] Lume - Repositório Digital da UFRGS. <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/217084>
- Bevilacqua, C. R. (2004). Unidades fraseológicas especializadas eventivas: descripción y reglas de formación en el ámbito de la energía solar [Tese de Doutorado, Universitat Pompeu Fabra] Repositório da Universat pompeu Fabra. <https://repositori.upf.edu/items/390f14a7-139a-499c-9060-f898e00cf59a>
- Bulmahn, J., Bonner, L., Steifter, M. & Radney-MacFarland, S. (2019). Pathfinder: livro básico (2a ed., B. Mares & C. Semião Trad.). New Order.
- Cabré, M. T. (1993). La terminología: teoría, metodología, aplicaciones. Antártida.
- Cook, M., Tweet, J. Williams, S. (2004). Dungeons & Dragons: livro do jogador v. 3.5 (3a ed., m. S. Stefani & B. C. Silva Trad.). Devir.
- Heisoo, R. & Tweet J. (2015). 13ª Era. (J. Caffé & H. Honório Trad.). New Order.
- Krieger, M. G. & Finatto, M. J. B. (2004). Introdução à terminologia: teoria e prática. Contexto.
- Mejri, S. (2012). Délimitation des unités phraséologiques. In M. L. Ortiz Alvarez (Org.), Tendências atuais na pesquisa descritiva e aplicada em fraseologia e paremiologia (pp. 132-146. Pontes.
- Mejri, S. (1997). Le figement lexical: descriptions linguistiques et structuration sémantique. Publications de la Faculté des Lettres de la Manouba.
- Mejri, S. (2001). Phraséologie et traduction des textes spécialisés. In C. González Royo & P. Mogorrón (Eds.), Fraseologia contrastiva (pp. 35-51). Universidad.
- Schmit, W. L. (2008) RPG e educação: alguns apontamentos teóricos [Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual de Londrina] Repositório Institucional da UEL. <https://repositorio.uel.br/items/f8757394-0ba0-4bef-ad07-53d46f112b1d>
- Vasques, R. C. (2008). As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar [Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual Paulista] Repositório Institucional da UNESP. <https://repositorio.unesp.br/entities/publication/70fd175a-239a-4577-bcc5-1268619234c6>
- Zagal, J. P. & Deterding, S. Definitions of "role-playing games". In J. P. Zagal & S. Deterding (Eds.), Role-playing game studies: transmedia foundations. Routledge.



El ciclo ontológico-hermenéutico: aportación de los juegos de rol como tecnología del Yo

Edgar RAMÍREZ HERNÁNDEZ

(Autor principal y corresponsal)

Estudiante del Doctorado en Filosofía con énfasis en Estudios de la Cultura

Universidad Autónoma de Nuevo León, San Nicolás de los Garza, Nuevo León, México.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-6427-2756>

RESUMEN

Esta ponencia presenta el ciclo ontológico-hermenéutico como concepto central de una propuesta de filosofía práctica orientada a comprender y facilitar la reconfiguración identitaria de mujeres en rehabilitación por adicciones. El punto de partida es un diagnóstico filosófico preciso: la adicción no constituye únicamente un trastorno de salud física o mental, sino una crisis ontológica que fractura simultáneamente la continuidad del sí mismo (*idem*), la capacidad de compromiso y proyección hacia el futuro (*ipse*) y el acceso a prácticas de cuidado de sí. Los modelos estandarizados de rehabilitación — médicos, psicológicos, ocupacionales— no están diseñados para atender esta dimensión del fenómeno.

El argumento central de la ponencia es que los juegos de rol cooperativos y la escritura creativa pueden operar, bajo condiciones filosóficamente articuladas, como tecnologías lúdico-narrativas del yo: una extensión teórica del concepto de Foucault que incorpora la dimensión intersubjetiva como constitutiva del proceso. Estas prácticas instauran un espacio lúdico-liminal —síntesis de la ontología del juego de Huizinga y Fink, la categoría de liminalidad de Turner y el análisis espacial de Augé— donde el sujeto puede experimentar formas alternativas de ser y comprenderse, protegido por la distancia ficcional productiva que ofrece la interpretación de personajes.

El mecanismo que articula este proceso es el ciclo ontológico-hermenéutico, un modelo iterativo compuesto por cuatro momentos: (1) la creación e interpretación del personaje como acto hermenéutico de proyección selectiva del yo; (2) la experimentación ontológica durante la sesión de juego, donde se ensayan formas de ser alternativas; (3) la objetivación de la experiencia a través de la escritura creativa, que fija el proceso en un texto disponible para la interpretación según la hermenéutica de Ricoeur; y (4) la transferencia potencial de las comprensiones generadas hacia la vida cotidiana. La acumulación iterativa de estos ciclos aspira a producir transformaciones graduales en la identidad narrativa de las participantes, recuperando la agencia y la coherencia del relato de vida.

La dimensión transdisciplinaria de la propuesta radica en que emplea los juegos de rol en un registro no terapéutico sino filosófico: el objetivo no es la intervención clínica, sino la comprensión y facilitación de procesos hermenéuticos de autocomprensión. Esta distinción es metodológicamente constitutiva y la separa claramente de los marcos psicológicos existentes.

La ponencia se apoya en un año de trabajo etnográfico en un centro privado de rehabilitación de la zona metropolitana de Monterrey, Nuevo León, México. Los elementos empíricos preliminares obtenidos —narrativas fragmentadas, pérdida de agencia, emergencia de identidades alternativas durante el juego y primeras evidencias de transferencia— validan la pertinencia del marco conceptual y orientan el diseño de la metodología cualitativa

de carácter fenomenológico-hermenéutico con elementos de investigación-acción y etnografía focalizada que la investigación doctoral adoptará.

Palabras clave

Agencia narrativa, espacio lúdico-liminal, filosofía práctica, identidad narrativa, juegos de rol cooperativos, tecnologías del yo.

Fuentes

- Augé, M. (2000). *Los no lugares: Espacios del anonimato*. Gedisa.
- Deriu, V., Altavilla, D., Adornetti, I., Chiera, A., & Ferretti, F. (2024). Narrative identity in addictive disorders: A conceptual review. *Frontiers in Psychology*, 15, 1409217.
- Foucault, M. (1990). *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Paidós.
- Gadamer, H. G. (1993). *Verdad y Método* (5.ª ed.). Ediciones Sígueme.
- Han, B.-C. (2012). *La sociedad del cansancio*. Herder.
- Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens* (3.ª ed.). Alianza Editorial.
- Ricoeur, P. (1995). *Oneself as Another*. The Chicago University Press.
- Turner, V. (1969). *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Aldine Publishing.
- UNODC (2024). *Informe Mundial sobre las Drogas 2024*. Naciones Unidas.
- Yuliawati, L., Wardhani, P. A. P., & Ng, J. H. (2024). A scoping review of tabletop role-playing game (TTRPG) as psychological intervention. *Psychology Research and Behavior Management*, 17, 2885–2903.

CRÉDITOS

10° Coloquio Internacional de Estudios de Juegos de Rol Newark, Nueva Jersey, Estados Unidos | 29–31 de julio de 2026

Agradecimientos y reconocimientos

El **Comité del Programa del 10.º Coloquio Internacional sobre Estudios de Juegos de Rol** reúne a un equipo internacional y transdisciplinario de investigadores, editores y líderes académicos comprometidos con la revisión por pares rigurosa, el diálogo inclusivo y el intercambio académico en las humanidades, las ciencias sociales y la investigación creativa. Presidido por **Cristo León** (New Jersey Institute of Technology, EE. UU.) como **Chair-in-Chief**, el comité cuenta con el apoyo de las **Co-Presidentas Ejecutivas Jimena Serret y Marcos Cabobianco** (Mito Editorial, Argentina), cuyo liderazgo editorial fortalece la visión intelectual y curatorial del coloquio. Los miembros asociados del comité, como **Romano Ponce** (UMSNH, México), aportan experiencia regional y disciplinaria. La evaluación del programa está a cargo de **James Lipuma y Bruce Bukiet** (NJIT, EE. UU.), quienes garantizan el rigor metodológico y la calidad académica, mientras que la participación estudiantil. En conjunto, el comité refleja el compromiso de la RIJR con una gobernanza colaborativa, perspectivas internacionales y altos estándares de evaluación académica.

Presidencia del Programa del 10.º Coloquio

Cristo León

Correo electrónico: leonc@njit.edu

Cargo: Presidente General (Chair-in-Chief)

Institución: New Jersey Institute of Technology

Ubicación: Nueva Jersey, Estados Unidos

Presidente del Programa (Chair-in-Chief): Proporciona el liderazgo académico general, establece la dirección intelectual y supervisa la integridad del programa del coloquio.

Comité del Programa del 10.º Coloquio

Jimena Serret

Correo electrónico: jimeserret@gmail.com

Cargo: Co-Presidenta Ejecutiva

Institución: Mito Editorial

Ubicación: Buenos Aires, Argentina

Marcos Cabobianco

Correo electrónico: marcoscabobianco@gmail.com

Cargo: Co-Presidente Ejecutivo

Institución: Mito Editorial

Ubicación: Buenos Aires, Argentina

Co-Presidencia Ejecutiva: Apoya la logística y las comunicaciones (convocatorias, carteles y coordinación de comunidades de práctica) y dirige el proceso editorial final de las Memorias del Coloquio.

Comité de Revisión por Pares del 10.º Coloquio

Romano Ponce Díaz

Correo electrónico: romano.ponce@umich.mx

Cargo: Co-Presidente de Revisión por Pares

Institución: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (UMSNH)

Ubicación: Michoacán, México

Laura Ivonne Quiroz Castillo

Correo electrónico: emeritano@gmail.com

Cargo: Co-Presidenta de Revisión por Pares

Institución: Universidad Autónoma Metropolitana

Ubicación: Ciudad de México, México

Co-Presidencia de Revisión por Pares: Contribuye a los procesos editoriales.

Edgar Meritano

Correo electrónico: emeritano@gmail.com

Cargo: Co-Presidente de Revisión por Pares

Institución: Universidad Autónoma Metropolitana

Ubicación: Ciudad de México, México

Marketing, Diseño y Redes Sociales del 10.º Coloquio

Camilo Mendivelso

Correo electrónico: camilo@rolencasa.com

Cargo: Miembro Asociado del Comité – RIJR

Institución: Rol en Casa

Ubicación: Bogotá, Colombia

Miembro Asociado del Comité: Aporta experiencia en redes sociales y apoya el diseño e implementación de la estrategia digital.

Leonardo Luján

Correo electrónico: leolujanleb@gmail.com

Cargo: Ilustrador

Institución: Freelance

Ubicación: Buenos Aires, Argentina

Miembro Asociado del Comité: Responsable del cartel oficial y de la identidad gráfica del coloquio. Portafolio: <https://www.artstation.com/leolujan>.

Diogo de Almeida Camelo

(Máster en Periodismo)

Correo electrónico: realdiogoalmeida@gmail.com

Cargo: Voluntario Doctoral

Institución: Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Ubicación: João Pessoa, Brasil

Miembro Asociado del Comité: Contribuye como administrador del sitio web y apoya el diseño e implementación de la estrategia digital.

Evaluadores del Programa del 10.º Coloquio

James Lipuma

Correo electrónico: lipuma@njit.edu

Cargo: Evaluador

Institución: New Jersey Institute of Technology

Ubicación: Nueva Jersey, Estados Unidos

Bruce Bukiet

Correo electrónico: bukiet@njit.edu

Cargo: Evaluador

Institución: New Jersey Institute of Technology

Ubicación: Nueva Jersey, Estados Unidos

Evaluador del Programa: Revisa las propuestas y los resultados del programa para garantizar el rigor académico, la solidez metodológica y la alineación con los objetivos del coloquio.

Personal Docente y Administrativo del NJIT

Vaughn C. Rogers

Correo electrónico: vaughn.rogers@njit.edu

Cargo: Assistant Director, Study Abroad & Global Initiatives

Institución: New Jersey Institute of Technology

Ubicación: Newark, Nueva Jersey, Estados Unidos

James A. Jones

Correo electrónico: james.jones@njit.edu

Cargo: Associate Director for International Faculty and Scholars

Institución: New Jersey Institute of Technology

Ubicación: Newark, Nueva Jersey, Estados Unidos

Karen Quackenbush

Correo electrónico: karen.quackenbush@njit.edu

Cargo: Director Residence Life

Institución: New Jersey Institute of Technology

Ubicación: Newark, Nueva Jersey, Estados Unidos

Sanjeannetta Worley

Correo electrónico: sanjeannetta.worley@njit.edu

Cargo: Associate Director, Facilities/Conferences And Staff

Institución: New Jersey Institute of Technology

Ubicación: Newark, Nueva Jersey, Estados Unidos

Julio Garcia

Correo electrónico: jgarcia@njit.edu

Cargo: Associate Director, Office of Residence Life

Institución: New Jersey Institute of Technology

Ubicación: Newark, Nueva Jersey, Estados Unidos

Courtney Laine Self

Correo electrónico: courtney.self@njit.edu

Cargo: Director Of Theatre Arts And Technology

Institución: New Jersey Institute of Technology

Ubicación: Newark, Nueva Jersey, Estados Unidos

Rodney Reyes

Correo electrónico: rodney.reyes@njit.edu

Cargo: Associate Director of Theatre Arts and Technology

Institución: New Jersey Institute of Technology

Ubicación: Newark, Nueva Jersey, Estados Unidos

Evaluadores del Programa del 10.º Coloquio

El voluntariado estudiantil brinda apoyo en logística, comunicación y coordinación durante el evento para asegurar el desarrollo fluido de las actividades del coloquio.

Liliana Sainz Márquez

Correo electrónico: liliana.sainz@udgvirtual.udg.mx

Cargo: Voluntaria de Licenciatura

Institución: Universidad de Guadalajara

Ubicación: Monterrey, México

Nicolás Zielinski

Correo electrónico: nicozeta973@gmail.com

Cargo: Voluntario de Licenciatura

Institución: UADE

Ubicación: Buenos Aires, Argentina

Stefania Natasha Hinze

Correo electrónico: stef.hinze@gmail.com

Cargo: Voluntaria de Licenciatura

Institución: UADE

Ubicación: Buenos Aires, Argentina

Diseño del 10.º Coloquio

Abril Aleuy

Correo electrónico: abrilm.aleuy@gmail.com

Cargo: Diseño Gráfico Editorial

Institución: Mito Editorial

Ubicación: Buenos Aires, Argentina

Miembro Asociado del Comité: Contribuye al diseño gráfico editorial.

Florencia García

Correo electrónico: no disponible

Cargo: Coordinadora de Redes Sociales

Institución: Mito Editorial

Ubicación: Buenos Aires, Argentina

Miembro Asociado del Comité: Aporta experiencia en redes sociales y en la difusión del evento.

Reconocimiento a organizaciones colaboradoras

Red de Investigadores de Juegos de Rol

New Jersey Institute of Technology

The Collaborative for Leadership, Education, and Assessment Research

NJIT's Theatre Arts and Technology

Mito Editorial