

11-18-2022

Conferencia "Definición y características de las Mega-Campañas en el Contexto de los Juegos de Rol"

Marcos O. Cabobianco
Universidad de Buenos Aires, marcoscabobianco@gmail.com

Cristo Leon
New Jersey Institute of Technology, leonc@njit.edu

Follow this and additional works at: <https://digitalcommons.njit.edu/stemresources>



Part of the [Anthropology Commons](#), [Art Education Commons](#), and the [Comparative and Historical Linguistics Commons](#)

Recommended Citation

Cabobianco, Marcos O. and Leon, Cristo, "Conferencia "Definición y características de las Mega-Campañas en el Contexto de los Juegos de Rol"" (2022). *STEM for Success Resources*. 24.
<https://digitalcommons.njit.edu/stemresources/24>

This Other is brought to you for free and open access by the STEM for Success at Digital Commons @ NJIT. It has been accepted for inclusion in STEM for Success Resources by an authorized administrator of Digital Commons @ NJIT. For more information, please contact digitalcommons@njit.edu.

Definición y características de las Mega-Campañas en el Contexto de los Juegos de Rol.

Autores: Marcos Cabobianco y Cristo Leon.
18 de noviembre de 2022. Mérida, México.

6° Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol (CEJR).





“Oh, imaginativa, que nos sacas
Tanto de lo real, a veces, que uno
No oye alrededor ni mil trompetas,
¿Quién te mueve, si los sentidos
callan?

Te mueve luz que en el cielo se
informa,
Por sí o por voluntad que la envía
abajo.

(Purgatorio XVII, 13-18)

“Domenico di michelino, Dante con in mano la Divina Commedia,
1465, 03 purgatorio

“ (Saiko, 2015) This file is licensed under the [Creative Commons Attribution 3.0 Unported](#) license.

Definiciones necesarias.



Definición operativa

The prototypical game presumes a continuing campaign (the term is derived from miniatures wargaming), taking place across multiple instances or sessions of play, each encompassing several hours of real-time. Over the course of a campaign, characters gain experience and “level up” or improve in terms of game-mechanical effectiveness, enabling them to overcome greater or more consequential in-game challenges. (White et al., 2018, p. 64)



Definition of Campaign

In TRPGs, this refers to a series of adventures with a cast of recurring characters (player and non-player) played over multiple game sessions. Campaigns can be open-ended, continuing for as long as the players are interested in participating. In the context of CRPGs, a campaign can refer to the entire storyline of the game (e.g. “campaign mode”). (Deterding & Zagal, 2018, p. 27)



Definición de Mega-

Del gr. $\mu\epsilon\gamma\alpha$ - mega-.

1. elem. compos. Significa 'grande'. Megalito, megaterio.
2. elem. compos. Significa 'un millón (10^6) de veces'. Con nombres de unidades de medida, forma el múltiplo correspondiente. (Símb. M).
3. elem. compos. Inform. Significa 'aproximadamente un millón (2^{20}) de veces'. (Símb. M). Un megabyte. (RAE-ASALE, n.d.)

Definition of Wargames

Wargames also pioneered the concept of a campaign, in which a sequence of tactical game sessions all belong to a common strategic context and where the consequences of each session carry over to the next; Wells wrote in *Little Wars* that “a campaign was to our single game what a rubber is to a game of whist” (Wells 1913:34). (Como se menciona en Peterson, 2018, p. 57)



Teoría Fundamentada Constructivista .



Aproximación teórica

La Teoría Fundamentada (TF) “*Grounded Theory (GT)*” es un método de investigación en el que la teoría emerge desde los datos (Glaser & Strauss, 1967). La Teoría Fundamentada Constructivista “*Constructivist Grounded Theory (CGT)*”, estudia los fenómenos a partir de las experiencias compartidas entre el investigador, las personas participantes y los datos; en este sentido, quien investiga no puede mantenerse ajeno al proceso de construcción de la teoría” (Rodríguez, 2021).



Colaboración y Co-Creación .



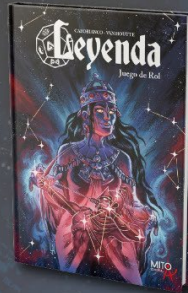


CASA TOMADA
espacio cultural independiente



Invitación

Marcos Cabobianco y su equipo de Mito Editorial estarán presentando “Leyenda”, su primer juego de rol, el jueves 24 de noviembre a las 19hs en “Casa Tomada” (Pachuca 146-a, Colonia Condesa, Cuauhtémoc, 06140 Ciudad de México, CDMX).



Invitados

Cristo León (Virtual)

Adán Ramírez Serret



Jueves 24 de noviembre a las 19:00 hs.



Pachuca 146-a, Colonia Condesa, Cuauhtémoc, 06140, Ciudad de México

El termino Mega-campaña.



Reporte de la Revisión de la literatura.

Yáñez León, C. E., & Cabobianco, M. O. (2022). Elementos Constitutivos de los Juegos de Rol: Una Revisión Sistemática de la Literatura. *Academia Journals Oaxaca*, 14(4).

<https://digitalcommons.njit.edu/stemresources/14/>

ACADEMIA JOURNALS
OPUS PRO SCIENTIA ET STUDIO

JUNIO 15 - 17, 2022



Artículos del Congreso Internacional de Investigación Academia Journals Oaxaca 2022



Elementos Constitutivos de los Juegos de Rol: Una Revisión Sistemática de la Literatura

Cristo Ernesto Yáñez León M.A.E.¹, Lic. Marcos O. Cabobianco²

Resumen: Los autores analizan las ideas encontradas en la revisión de la literatura referentes al diseño de experiencias lúdicas, la narratología y los mundos ficcionales dentro del contexto de los Juegos de Rol (JdR). El estudio exploratorio tiene el objetivo de clarificar el estado actual de la conversación académica, sus áreas disciplinarias y los temas comunes implementando un protocolo para la revisión, así como un modelo Inter-Disciplinario (ID) de colaboración convergente desarrollado por los autores: el Modelo GPE. En primera instancia, procedieron a identificar las dimensiones, características y elementos de la morfología de los JdR. El segundo paso consistió en ponderar el diálogo entre las narrativas ficcionales, emergentes y experienciales co-creadas en los JdR. Esto último en consonancia con las teorías más amplias sobre ficcionalidad e intertextualidad, así como los avances de las últimas décadas en la teoría de la narratología y el enfoque de la ludología constructivista.

Palabras clave: Juego de Rol (JdR), Revisión Sistemática de la Literatura (RSL), Narratología, Elementos Constitutivos, Método Mixto.

Introducción

Las discusiones acerca de los elementos constitutivos del (para nosotros elusivo) objeto *juego de rol* (en el sentido más amplio del término), en confluencia con las de la *praxis* lúdica de quienes se reconocen como jugadores de rol, necesitan encontrar un campo de intervención teórico común. Sin embargo, no es posible hacer esto de modo automático. No es posible porque no existe una tradición de discusión que otorgue la ilusión de que todos entienden lo mismo cuando se habla del objeto "juego de rol (JdR)", y menos aún cuando se intentan distinguir elementos y nociones básicas que son inasimilables para definirlo. Por tal razón, revisar la literatura académica contemporánea afin al objeto elusivo es una actividad de suma importancia, sobre todo cuando se reconoce que un solo ángulo de aproximación erra en el blanco. Sospechamos que aquí no solo conviene, sino es absolutamente necesario, el investigador Multi, Inter y/o Trans-Disciplinario. Necesitamos que este investigador ideal encuentre la complejidad de que se trata de un objeto de investigación que solo recientemente ha suscitado la atención sistemática propia de los estudios académicos. Aunque los elementos constitutivos del objeto-problema si han sido tratados monográficamente en algunas ocasiones, tales estudios provienen de una parte ora mayor ora menor de teorías de la ficción literaria, de una antropología que tosa a los mitos y a la formación de comunidades, así como de una larga tradición de filosofías de la representación (Aristóteles, 2004; Frye, 2000; Iser, 2000; Murray, 1998; Trzcián, 1973), entre otras. Recordemos, por ejemplo, el estudio pionero de Fine, G.A. (2002) donde se discute el entonces recién emergente hobby aplicando métodos antropológicos. Tal tradición fue continuada por Nicholas J. Mizer (2019), Fine (Fine, 2002), Zagal y Deterding (Zagal & Deterding, 2018).

Otros investigadores han probado diversas perspectivas tanto o más enriquecedoras. Mackay (2017) acercándose al JdR como arte performativo, Cover (2010) en cambio virando hacia los estudios narratológicos. En cambio Bowman, desde una perspectiva afín a la psicología profunda (2010), hace hincapié en los beneficios de creación de comunidad y las posibilidades de sondeo personal, mientras que Trezza (2010) rescata la dimensión historizante en un estudio de los periodos de la "evolución" de los JdR a lo largo de sus décadas de vida. Las perspectivas más alentadoras aparecen como colaboraciones puntuales en los primeros números editados de *The International Journal of Role-Playing*³ y el aporte latinoamericano encontrado en "Lanzando los dados" (Jiménez, 2021).

Nuestra tarea es encontrar el denominador común que pondera diferentes puntos de partida generales, define particularidades y ahonda en lo específico. Ahora bien: ¿cómo proceder para encontrar el conjunto de términos pertinentes al sondeo académico?

¹ Cristo Ernesto Yáñez León M.A.E. es el director de investigación de la facultad de artes y ciencias liberales de New Jersey Institute of Technology, NJ USA, cey@njit.edu (autor correspondiente)

² El Lic. Marcos O. Cabobianco es jefe de trabajos prácticos de la materia Historia Antigua Oriental, facultad de Filosofía y letras de Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina marcoscabobianco@gmail.com (autor secundario)

³ Disponible en línea en: <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/1IRPissue3.pdf>

Gygax, Gary

Harviainen, J. Tuomas

Hols, Larry

Caillouis, Roger

Fine, Gary Alan

Bassas Tif...

Bergströ...

Bowman, Sarah Lynne

Vella, Daniel

Crawford...

Díaz Barr...

Gil, John ...

Huizinga,...

Kim, John

Cook, David Zeb

White, William J.

Konzack, ...

Manuel ...

Maristan...

Mike Poh...

Mizer, Ni...

Edwards, Ron

Bateman, Chris

Montola, Markus

Robinson, ...

Rose, Jason

Squire, Kurt

Gygax, Gary; Arneson, ...

Cabobianco, Marco...

Pérez Miranda, Iv...

Stenros, Jaakko

Team, Wi...

Torres-R...

Peralta, Jesús; Miranda...

Campbell, Joseph

Champion, Erik

Perkins, C

Stephens, Ow...

Team, Wizards RPG

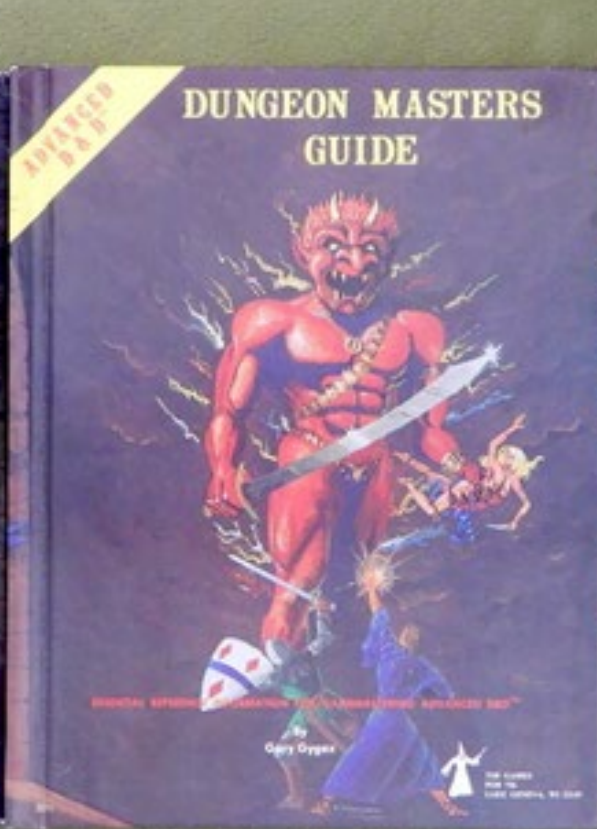
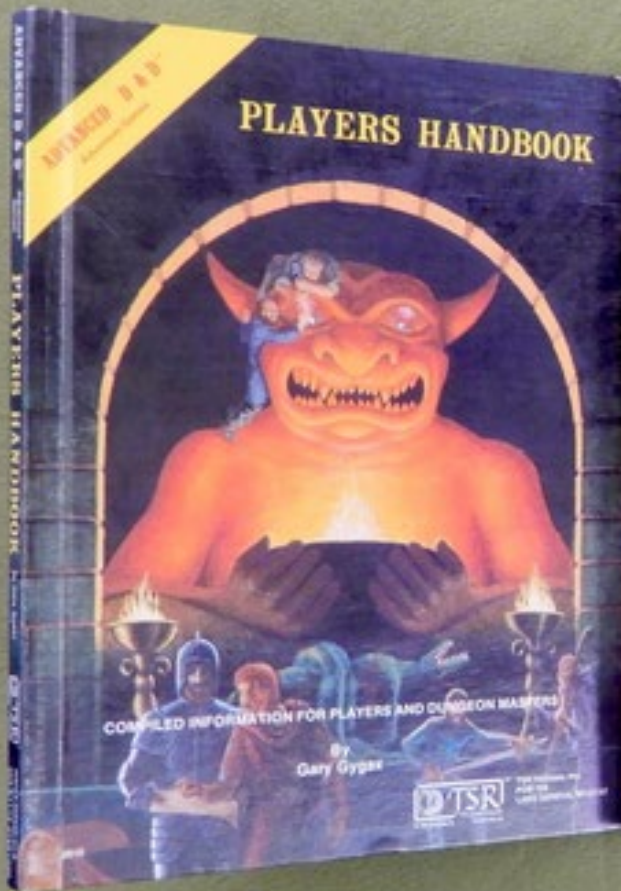
Cover, Jennifer Gro...

Rangel Jiménez, ...

Wyatt, James

Hipótesis genealógica.





Classic Dungeons & Dragons (D&D) Rare 1st print PHB and DMG books over in our Games Gallery. (Wayne's Books ,n/a.) Source: <http://waynesbooks.com/Hardbacks.html>



Classic Dungeons & Dragons (D&D) Rare 1st print PHB and DMG books over in our Games Gallery. (Wayne's Books ,n/a.) Source: <http://waynesbooks.com/Hardbacks.html>

On the authority of “Fantasy Games”

Authoring these works means that, in a way, I have set myself up as final arbiter of fantasy role-playing in the minds of the majority of D&D adventurers. Well, so be it, I rationalized. Who better than the individual responsible for it all as creator of the “Fantasy Supplement” in CHAINMAIL, the progenitor of D&D; and as the first proponent of fantasy gaming and a principal in TSR, the company one thinks of when fantasy games are mentioned, the credit and blame rests ultimately here. Some last authority must be established for a very good reason. (En el prefacio de Gygax, 1978b, p. 5)



Características base

- Tu Creación (TC) Soberbia
- Reglas Secretas (RS) Envidia
- Castiga Rebeldes (CR) Ira
- Uniforme Universo (UU) Pereza
- Ganado Múltiple (GM) Avaricia/prodigalidad
- Más, Mejor (MM) Gula
- Masters Proxenas (MP) (Lujuria)

Contrapunto morfológico.



Características reconsideradas

- Humildad: Todos Creamos (es tautegórico el que todos los participantes crean)
- Misericordia: Jugadores Reguladores (transferencia de la confirmación, más de uno)
- Mansedumbre: Sombras Desatadas (se enfrentan a sí mismos)
- Solicitud: Permanencia (o Universo) Dual (múltiples sistemas de reglas)
- Justicia: Personajes multicósmicos (protocolos para una creación conjunta)
- Abstinencia: Omnicosmos (ya está todo conectado, depende de la vibración)
- Castidad: Teselaciones Conectables (multiplicidad de aproximaciones a las creaciones)

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

PRIMER PJ

HABILIDADES: METODO VI (¿QUE LE VES
A HALETI,
MEJOR QUE

TIRADAS: 1- 1
(días)

2- 1 **PAROS (7)**

3- 1

4- 5

5- 4

6- 3

7- 4

ESTE CONTENIDO.

(¿Qué le ves (sic) a
hacer, mejor que esté
contento?)

Mundo de Campaña: Andgara

MUNDO DE CAMPAÑA: ANAGARA.

NOMBRE: ALDIMVY DE GLASTUMVILLU

CATEGORIA: PALADIN

ALINEAMIENTO



Base de datos del C1 para la CGT



A1	A	B	C	D	E	F	G
1	id	Cita	Categoría	Codificación ax	Fuent	Código	Tipo de categoría
2	1	¿Qué le ves (sic) a hacer, mejor que esté contento? Sacerdote satánico (mitología específica) (Hay que masacrar y hacer sentir miedo)	MISERICORDIA	Contentando	C 1 [6]	Creació	Virtud
3	2	Siempre debe causar miedo, desesperación y/o impotencia en la víctima. Si ataca por sorpresa debe tener al enemigo cagado Sacerdote satánico (mitología específica) (Hay que masacrar y hacer sentir miedo)	SOBERBIA	Masacrando	C 1 [7]	Creació	Vicio
4	3	Siempre debe causar miedo, desesperación y/o impotencia en la víctima. Si ataca por sorpresa debe tener al enemigo cagado "Yo quiero ser un demonio de fuego... ¿Y usted?"	SOBERBIA	Masacrando	C 1 [8]	Creació	Vicio
5	4	El PJ empieza hablando con un chavón (sic) de la ciudad (un mago de nivel medio, perteneciente a la cofradía de magos de la ciudad)	HUMILDAD	Tratando	C 1 [9]	Investig	Virtud
6	5	(...) se decide a utilizar al PJ, para probar la fuerza del efferetti (Esto encubiertamente, pero puede ser divertido)	ENVIDIA	Probando	C 1 [11]	Ocultam	Vicio
7	6	Hacia Alejandría. Ruina viajará una semana por el desierto hacia la ciudad de los sabios: Alejandría; allí quiere ampliar sus conocimientos y tal vez ir a la ciudad.	ENVIDIA	Imposibilitando	C 1 [12]	Límites	Vicio
8	7	El viaje. La zona es bastante transitada ya que existe un comercio activo entre Ali-Baba y Alejandría. Hay Oasis e incluso algo de agricultura.	MANSEDUMBRE	Proponiendo	C 1 [14]	Tentació	Virtud
9	8	En la ciudad: (El trago le va a proponer una asociación). Si él acepta: va a haber un lindo ritual que culmina con un pacto de se- Me gustaría mucho ser un señor dragón. Cómo viene el asunto.	MISERICORDIA	Mereciendo	C 1 [16]	Montura	Virtud
10	9	Bueno, hasta acá llegaron las cosas. Parece que este Natalio Ruiz tiene un dragón (el Negro) y lo quiere mucho. Es su montura. 9 Elías no es que tenga un particular desagrado por Natalio, pero lo necesita para que le cubra las espaldas en la huida. Elías va a ir a la ciudad.	IRA	Masacrando	C 1 [19]	PNJ se c	Vicio
11	10	Natalio Ruiz la palmó (murió) al alertar a sus enemigos. El trago lo mató con su "Save poison or die!"	MANSEDUMBRE	Muriendo	C 1 [20]	Sombra	Virtud
12	11	Necromancia...eso me gusta. Sí, señores, el Indio se la pensó bien y quiere ligarse con la necromancia. Así que va a ir a la escuela.	ENVIDIA	Imposibilitando	C 1 [24]	Reglas s	Vicio
13	12	El que atiende la puerta es un necromante bajito y rechoncho, pero pulenta. Si capturan de alguna forma a el Indio...	IRA	Drenando	C 1 [26]	Duros c	Vicio
14	13	Enemistad contra criatura extraplanar para el Indio. Volver en contra a un escudero (a Pablo) [nota muy por hacer]	ABSTINENCIA	Enemistando	C 1 [27]	Magia q	Virtud
15	14	Escenario: "me drogaron y después me robaron... hijo e' puta". Eso mismo, el huevón del Indio entró en una tienda donde lo robaron. Cuatro guardias liquidados por el Trago y Dou-Frome.	IRA	Robando	C 1 [28]	Quitand	Vicio
16	15	Posibles encuentros. Subespecie, engrudo, guerrero 43 puntos de golpe. Gran mercenario (se dice el mejor, es aventurero que se dice el mejor). - [] El trago pactó con Dou-Frome y los personajes jugadores sufrieron muchas peripecias a causa de esto. - [] Los personajes jugadores se toparon con unos clérigos que pensaron que Dou-Frome era un demonio, se lo llevaron. Vino a buscarlos. - [] Mr. Jones (El Indio) zafó ya que dijo la verdad. Misión: ir con su amigo Juno y ayudarlo. La familia pinta algo con todo esto. - [] Dou-Frome se retiró de la vida Aventurera y se hizo Hippy drogado tildado adorador de Yelmalio.	LUJURIA	Contratando	C 1 [30]	PJs que	Vicio
17	16		MANSEDUMBRE	Pactando	C 1 [31]	Sombra	Virtud
18	17	a).-Escenario: ¿Qué es el miedo?	HUMILDAD	Siendo	C 1 [33]	¿Como l	Virtud
19	18	b).- El Indio va a hablar con un sabio.	MISERICORDIA	Hablando	C 1 [33]	Hay un l	Virtud
20	19	c).- Lo encontrará en una biblioteca en el ayuntamiento.	HUMILDAD	Encontrando	C 1 [33]	La bibli	Virtud
21	20	d).- Juno está trabajando y un tipo no lo dejará pasar (o sí, si hace alguna treta el Indio) ya que no tiene crédito.	ENVIDIA	Trabajando	C 1 [33]	Para per	Vicio

Análisis por Código Axial



Codigos del C1



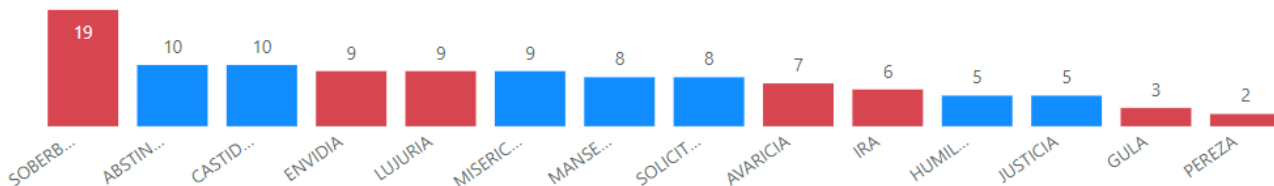
Citas



Count of Codificación axial by Codificación axial



Categoría



Vicio

Virtud

Conclusión.



Interpretación y Co-creación emergente

Acaso las Mega-Campañas un tanto, y otro tanto las nuevas prácticas de jugar rol, requieren un nivel de interpretación mayor. Son necesarios procedimientos interpretativos nuevos, que discutan las configuraciones de las interpretaciones canónicas. Esto es lo único que permite el reemplazo de la autoridad, al desprender los textos de su intención original.



Portadas



C 60



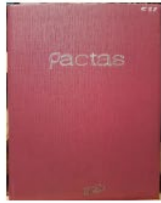
C 62



C 61



C 63



C 58



C 57



C 41



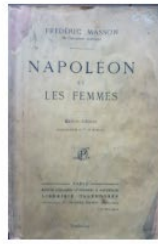
C 40



C 48



C 47



C 46



C 47 (b)

Revisión de la literatura

- Anatomy of criticism: four essays (Frye, 2000).
- Designers & Dragons: The 70s: A History of the Roleplaying Game Industry (Appelcline, 2014).
- Fantasy Games and Social Worlds: Simulation as Leisure (Fine, 1981).
- Morphology of the Folktale (Propp, 1968).
- Pervasive games: theory and design (Montola, 2009).
- The book of literary terms: the genres of fiction, drama, nonfiction, literary criticism, and scholarship (Turco, 1999).
- The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games (Grouling Cover, 2010).
- The Evolution of Fantasy Role-Playing Games (RichardW Forest, 2011).
- The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art (Mackay, 2017).
- The Provisional Glossary (Edwards, 2004).

