

11-3-2023

Factores Constitutivos de Mega-campañas en TTRPG: Una Revisión Sistemática de la Literatura que Explora el Conflicto, la Cooperación, el Ritual, la Narrativa y los Personajes Multidimensionales

Cristo León

Marcos O. Cabobianco

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



Part of the [History Commons](#)

JUEVES 2 DE NOVIEMBRE

AUDITORIO PARQUE TECH

0800 - 0900	INSTALACIÓN
0900 - 0915	HIMNO DE COLOMBIA / ANTIOQUIA / PASCUAL BRAVO
0915 - 1000	LA SIMULACIÓN Y EL ROL, COMO ESTRATEGIA JURÍDICA EN EL ANÁLISIS DE CASOS, UNA VISIÓN DESDE LA METAÉTICA ALEJANDRO MATTA HERRERA
1000 - 1020	APPLICATION OF THE THREE-HEURISTIC ONTOLOGICAL APPROACH TO THE SIMULATION-SIMULACRA AS AN ESSENTIAL ELEMENT OF TABLETOP ROLE-PLAYING GAMES MIGUEL ANGEL BASTARRACHEA MAGNANI - EDGAR MERITANO CORRALES - CRISTO LEÓN
1020 - 1040	UN VIAJE DE IDA Y OTRO DE VUELTA: EL JUEGO DE ROL Y EL PERFORMANCE COMO ARTICULADOR DE MUNDOS EN LA COMUNIDAD DE JUGADORES EN PLAYA DEL CARMEN Y COZUMEL, MÉXICO.Z MARÍA JOSÉ GÓNGORA GONZÁLEZ
1040 - 1100	DEL PAPEL A LA PANTALLA: EL IMPACTO DE LAS COMUNIDADES DIGITALES EN LA CULTURA DE LOS JUEGOS DE ROL CAMILO MENDIVELSO
1100 - 1120	DESARROLLO DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA BASADA EN JUEGOS DE ROL PARA TRABAJAR LAS FUNCIONES EJECUTIVAS EN ESTUDIANTES ANDRÉS JULIÁN GONZÁLEZ QUÍNCOS
1120 - 1140	EL DESARROLLO DE MUNDOS NARRATIVOS TRANSMEDIALES, A PARTIR DEL DISEÑO DE ELEMENTOS DE FICCIÓN PROPIOS DE LAS NARRATIVAS DE LOS JUEGOS DE ROL FRANCISCO GALLEGO ESCOBAR

1400 - 1420	ROLEANDO DEVENIRES HÍBRIDOS: UNA EXPLORACIÓN DE LA IDENTIDAD EN EL ROL CHRISTIAN MIGUEL RUDICH DE LA ROSA
1420 - 1440	LA IMPORTANCIA DE LA COMUNICACIÓN EFECTIVA EN EL LARP: EVITANDO CONFLICTOS Y MEJORANDO LA INMERSIÓN LILIANA SAINZ - CRISTO LEON
1440 - 1500	LAS FIGURAS DE JUEGOS DE ROL COMO SOPORTE PARA LA APROPIACIÓN DE PERSONAJES ROBERTO ADRIÁN GARCÍA MADRID - BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ
1500 - 1520	ADAPTABILIDAD CREATIVA A LA GESTIÓN DE PROYECTOS CON UN ENFOQUE A LA DEFINICIÓN DEL ROL JULIETH ANDREA GÓMEZ HERNÁNDEZ - CRISTIAN CAMILO OROZCO OSPINA - ALISSON DIAZ RESTREPO
1520 - 1540	CONSTELLATION AND BLEEDING: A JUNGIAN APPROACH TO RPGS MIGUEL ANGEL BASTARRACHEA MAGNANICONSTELLATION AND BLEEDING: A JUNGIAN APPROACH TO RPGS MIGUEL ANGEL BASTARRACHEA MAGNANI
1540 - 1600 BREAK	
AULA 202 BLOQUE 6	
1600 - 1800	TALLER - HACER UN ARTÍCULO ACADÉMICO NO ES COSA DE MAGIA. MAURICIO RANGEL JIMÉNEZ

VIERNES 3 DE NOVIEMBRE

AULA 302 BLOQUE 6

0940 - 1000	INSTALACIÓN
1000 - 1020	Dungeons & Dragons en Tiempos de Transmedia Nazario Robles Bastida - Ricardo Victoria Uribe
1020 - 1040	Dar sentido al juego de rol narrativo en un contexto universitario Adeline Houzé
1040 - 1100	Rol y posverdad desde la era digital: la cuestión posmoderna de la información en los juegos de rol Daniel Benguigui
1100 - 1120	Rol y Educación: estado de la cuestión en español Mario Grande de Prado
1120 - 1140	Magic against Encyclopedia: comparing enchanted world of Middle-Earth and Dungeons and Dragons Leonid Moyzhes
1140 - 1200	Constitutive Factors of Mega-Campaigns in TRPGs: A Systematic Literature Review Exploring Conflict, Cooperation, Ritual, Narrative, and Multi-Dimensional Characters. Cristo Leon, Marcos Cabobianco, James Lipuma.
1200 - 1220 BREAK	
1220 - 1240	Playing with reality and fiction, using narrative and RPG to create new stories and imaginary places for Rio de Janeiro. Rian Oliveira Rezende
1240-1300	Estética relacional de los juegos de rol Juan Manuel Díaz de la Torre
1300-1320	El caos y la entropía en el diseño de mecánicas de juego. Sobre el meta y power creep como instrumentos narrativos, y enfoques alternativos de diseño Sergio Antonio Hoyos Garcia - Saúl Ulises Reyes Islas - Moisés Celino Figueroa Fernández
1320 - 1340	Diseño De Una Experiencia De Aprendizaje Virtual Para La Enseñanza De La Gamificación A Través De Juego De Roles. Vania Cecilia Tovilla Quesada - Martínez Insfrán María Liz
1340 1400	+.2 en Lógica y -1 en Sociabilidad. Diseñando un RPG para experiencias de Diseño de Juegos Rubén Darío Hernández Mendo

AUDITORIO PARQUE TECH

1600 - 1620	Journal of Roleplaying Studies and STEAM
1620 - 1640	7° Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol
1640 - 1700	Red de Investigadores de Juegos de Rol (RIJR)
1700 - 1720	Intervenciones miembros de la Red de Investigadores de Juegos de Rol (RIJR)
1720 - 1740	CIERRE DEL EVENTO

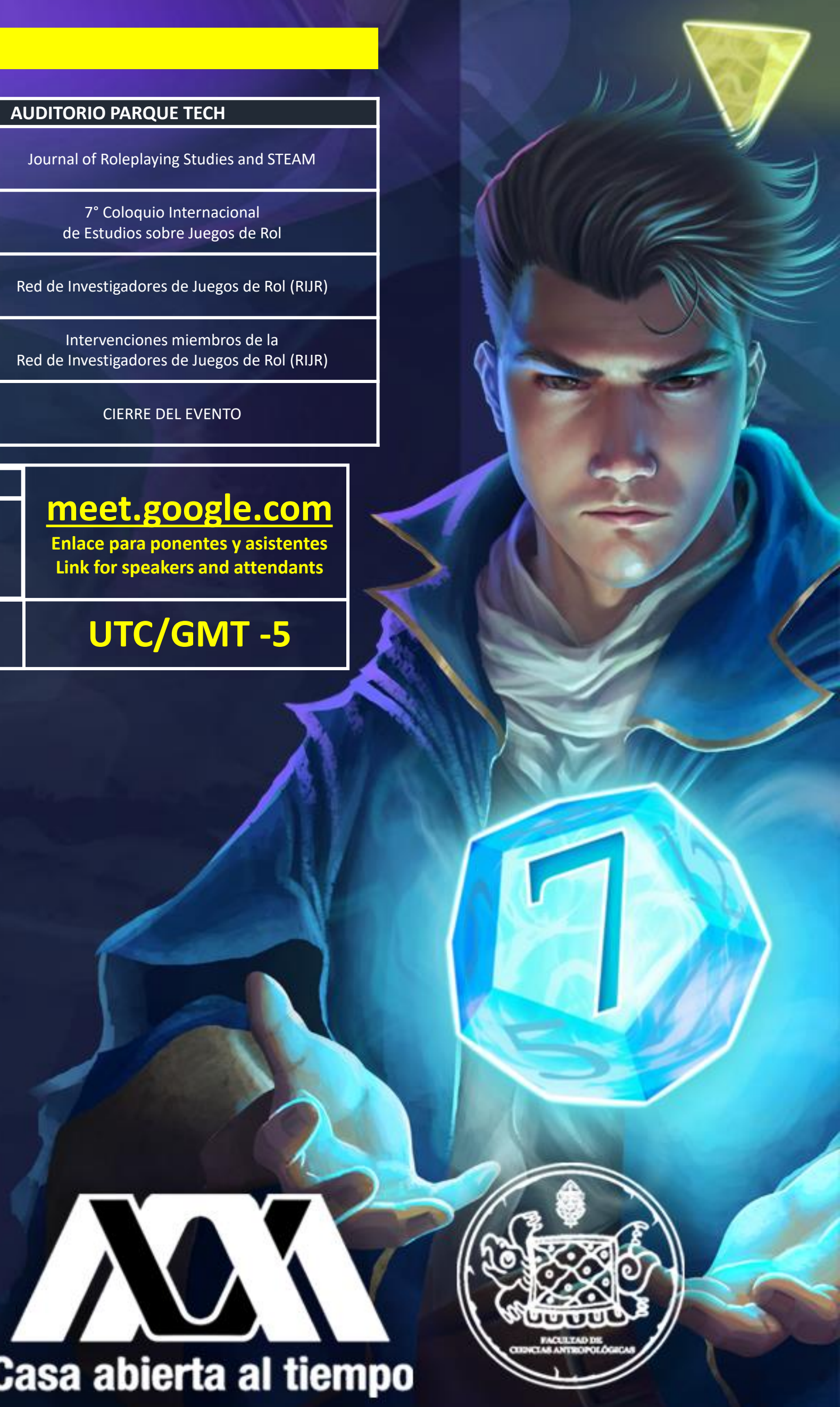


meet.google.com
Enlace para ponentes y asistentes
Link for speakers and attendants

Horarios:
Timetable:

UTC/GMT -5

7^{mo} COLOQUIO INTERNACIONAL DE ESTUDIOS SOBRE JUEGOS DE ROL



Factores Constitutivos de Mega -campañas en TTRPG: Una Revisión Sistemática de la Literatura que Explora el Conflicto, la Cooperación, el Ritual, la Narrativa y los Personajes Multidimensionales.

Autores: Cristo Leon, Marcos Cabobianco y James Lipuma.
3 de noviembre de 2023. Medellín, Colombia

7º Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol



Agenda de la presentación

1. Introducción: Relevancia de los TTRPGs y propósito del estudio.
 - 1.1 Definiciones Clave
2. Antecedentes: Artículos y estudios previos.
3. Perspectivas Metodológicas: Bases y procedimientos de investigación.
4. Revisión de Literatura: Estudios previos y marco teórico.
5. El modelo GPE Descripción y relevancia.
6. Factores constitutivos de Mega-campañas: Conflictos, cooperación, rituales, y narrativa
7. Importancia de los personajes multi-dimensionales.
8. Resultados Obtenidos: Hallazgos y características de las Mega-campañas.
9. Discusión: Reflexiones y comparativas.
10. Conclusión: Síntesis y posibles aplicaciones futuras.



1. Introducción



Preguntas centrales

- ¿Cómo ha **evolucionado** el concepto de campaña desde su introducción en la década de 1970 hasta las Mega-campañas actuales y qué ofrece esta evolución en términos de personalización y libertad dentro del juego?





1.1 Definiciones necesarias



Definición operativa

En el contexto de los juegos, la definición operativa de ‘campana’ es: “El juego prototípico presupone una campaña continua (el término proviene de los juegos de guerra con miniaturas), que tiene lugar a lo largo de múltiples instancias o sesiones de juego, cada una abarcando varias horas en tiempo real. A lo largo de una campaña, los personajes ganan experiencia y "suben de nivel" o mejoran en términos de eficacia mecánica del juego, lo que les permite superar desafíos en el juego más grandes o de mayor consecuencia.” (White et al., 2018, p. 64)



Definición de Campaña

En el contexto de los juegos de rol de mesa (TRPGs por sus siglas en inglés), la definición de ‘campana’: “Se refiere a una serie de aventuras con un elenco de personajes recurrentes (tanto jugadores como no jugadores) que se desarrollan a lo largo de múltiples sesiones de juego. Las campañas pueden ser abiertas, continuando mientras los jugadores estén interesados en participar. En el contexto de los juegos de rol de computadora (CRPGs por sus siglas en inglés), una campaña puede referirse a la trama completa del juego (por ejemplo, "modo de campaña”).” (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.)

Definición de 'Wargames'

Los juegos de guerra ('Wargames') también innovaron el concepto de una campaña, en la cual una secuencia de sesiones tácticas de juego pertenecen todas a un contexto estratégico común y donde las consecuencias de cada sesión se trasladan a la siguiente; Wells escribió en "Little Wars" que "una campaña era para nuestro juego individual lo que un juego completo es para una partida de whist" (Wells 1913: 34).. (Como se menciona en Peterson, 2018, p. 57)



2. Antecedentes



Junio 2022, Academia Journals. Oaxaca, México.

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
OPERA PRO SCIENTIA ET STUDIO

JUNIO 15 - 17, 2022



Artículos del Congreso Internacional de Investigación Academia Journals Oaxaca 2022



Artículos del Congreso Internacional de Investigación Academia Journals Oaxaca 2022

© Academia Journals 2022

Oaxaca de Juárez, Oaxaca, México
15, 16, y 17 de junio de 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 experiencias 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 insoslayables 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 Multí, 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 toca a los mitos y a la formación de comunidades, así como de una larga tradición de filosofías de la representación (Aristóteles, 2004; Frye, 2000; Laer, 2000; Murray, 1998; Tzvetan, 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 Tresca (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 abunda 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, lyane@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.iijrp.subculturas.nl/wp-content/uploads/2013/01/ijrp1303.pdf>

Noviembre 2022, 6° Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol. Mérida, México.

Cabobianco, M. O., & León, C. (2022, November 18). Definición y características de las Mega-Campañas en el Contexto de los Juegos de Rol [Conferencia] (CLDM_Dv). 6to Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol, Mérida, México. /Research/Cultural and Social Studies.



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 Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol.



Octubre, 2023, Brazilian
Journal of Business.
São José dos Pinhais/PR,
Brasil

Yáñez León, C. E., & Cabobianco, M. O. (2023). Elementos Constitutivos de los Juegos de Rol: Una Revisión Sistemática de la Literatura (BJB). *Brazilian Journal of Business*, 5(4), 1870–1883. /Research/Cultural and Social Studies.

<https://doi.org/10.34140/bjbv5n4-003>



Elementos Constitutivos de los Juegos de Rol: una revisión sistemática de la literatura

Elementos constitutivos dos jogos de interpretação de papéis: uma revisão sistemática da literatura

DOI: 10.34140/bjbv5n4-003

Recibimiento dos originais: 05/08/2023

Aceitação para publicação: 30/09/2023

Cristo Ernesto Yáñez León

Doctorante

Puesto: Director of Research, College of Science and Liberal Arts

Candidato a Doctor en Dirección e Innovación de Instituciones / Campus Virtual / Instituto de Estudios Universitarios, S.C.

Institución laboral: New Jersey Institute of Technology / Office of Research & Development

Dirección: 323 Dr Martin Luther King Jr Blvd, Newark, New Jersey 07102 USA

Correo electrónico: leonc@njit.edu

Marcos O. Cabobianco

Puesto: Jefe de trabajos prácticos (Historia)

Licenciado en Historia / Facultad de filosofía y letras / Universidad de Buenos Aires

Institución laboral: Universidad de Buenos Aires / Facultad de filosofía y letras

Dirección: Ayacucho 1245 (C1111AA1) - Buenos Aires, Argentina

Correo electrónico: marcoscabobianco@gmail.com

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.

RESUMO

Os autores analisam as ideias encontradas na revisão da literatura relacionadas ao design de experiências lúdicas, à narratologia e aos mundos ficcionais no contexto dos Jogos de interpretação de papéis *Role-Playing Games* (RPG). O estudo exploratório visa esclarecer o estado atual da conversação acadêmica, suas áreas disciplinares e os temas comuns, implementando um protocolo para a revisão, bem como um modelo inter-disciplinar (ID) de colaboração convergente desenvolvido pelos autores: o Modelo GPE. Inicialmente, procederam à identificação das dimensões, características e elementos da morfologia dos RPG. O segundo passo consistiu em ponderar o diálogo entre as narrativas ficcionais, emergentes e experienciais co-criadas nos RPG. Isto está em consonância com teorias mais abrangentes sobre

Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds by Gary Alan Fine (2002) [Reseña]

Cristo León
New Jersey Institute of Technology
cleon@mail.njit.edu
<https://doi.org/10.4324/9781003093018/179>

Fine, G. A. (2002). *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds* (Paperback, first edition 1993). The University of Chicago Press. Pp. xiv +283, preface, introduction, appendices, notes, references, index.
Fecha de revisión: 15 de marzo de 2023

Abstract

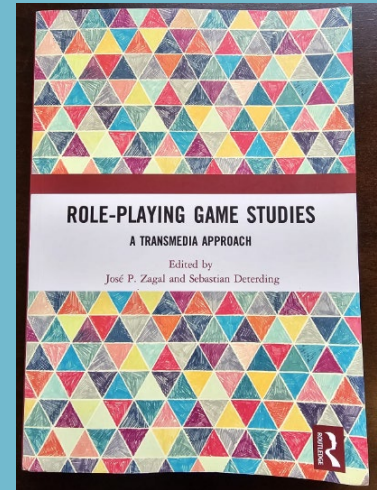
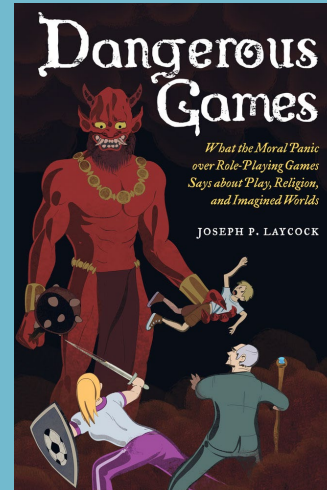
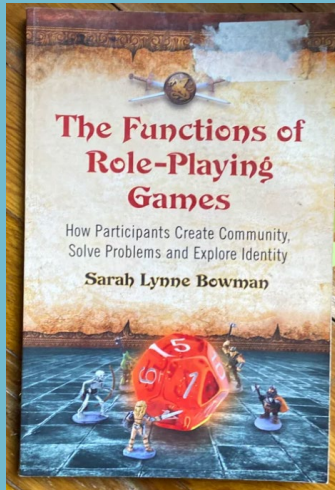
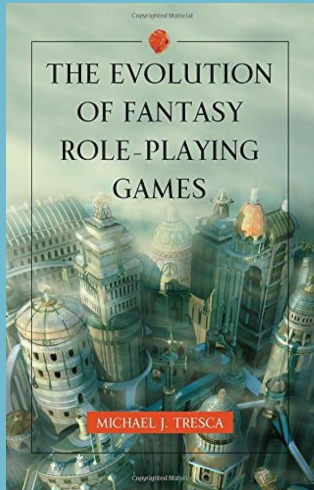
This classic study still provides one of the most acute descriptions available of an often misunderstood subculture: that of fantasy role-playing games like *Dungeons & Dragons*. Gary Alan Fine immerses himself in several different gaming systems, offering insightful details on the nature of the games and the patterns of interaction among players—as well as their reasons for playing.

Resumen

Este estudio clásico todavía proporciona una de las descripciones más agudas disponibles de una subcultura a menudo incomprendida: la de los juegos de rol de fantasía como *Dungeons & Dragons*. Gary Alan Fine se sumerge en varios sistemas de juego diferentes y ofrece detalles percipiosos sobre la naturaleza de los juegos y los patrones de interacción entre los jugadores, así como sus razones para jugar.

Introducción

"Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds" es un libro escrito por Gary Alan Fine en 2002 que explora el fenómeno de los juegos de rol como mundos sociales desde una perspectiva sociológica. El autor utiliza una metodología mixta, que incluye observación participante, entrevistas y análisis de las reglas y mecánicas del juego. Fine examina cómo los jugadores interactúan entre sí, cómo toman decisiones en el juego y cómo utilizan la magia y otros elementos fantásticos para crear una experiencia emocionalmente satisfactoria. El libro ofrece una visión detallada



León, C. (2023). Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds by Gary Alan Fine (2002) [Reseña]. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 2(1), 78–84.
<https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol2/iss1/7>

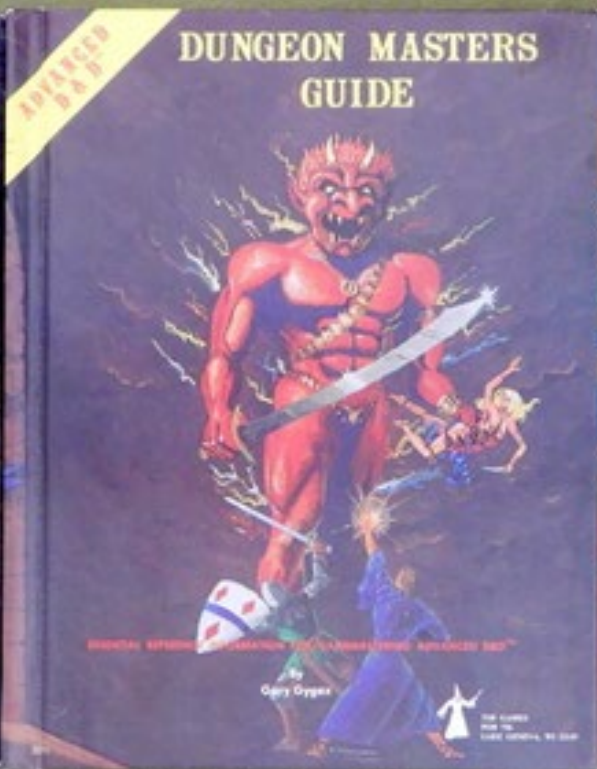
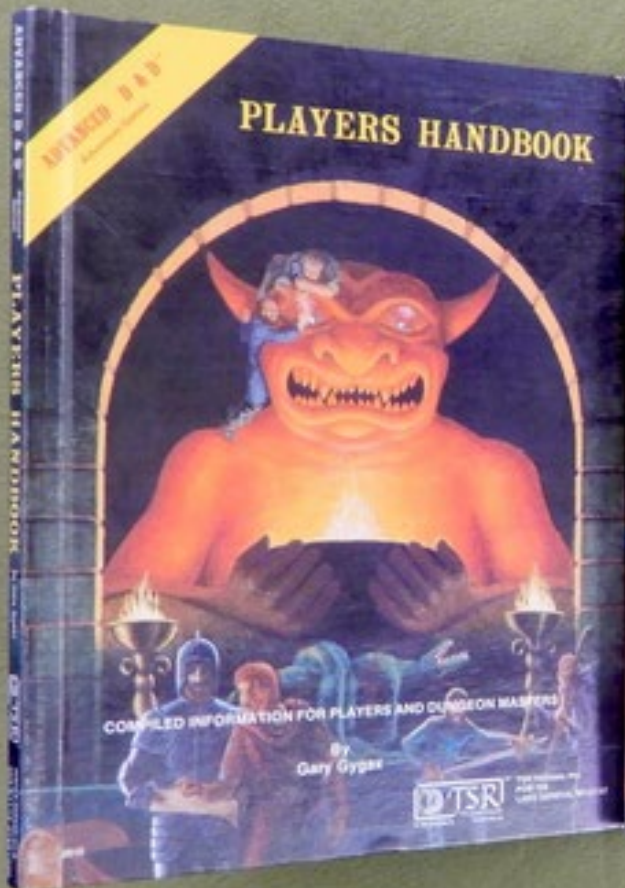
Tresca, M. J. (2011). *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. McFarland & Company.

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

Laycock, J. (2015). *Dangerous games: What the moral panic over role-playing games says about play, religion, and imagined worlds*. University of California Press.

Zagal, J. P., & Deterding, S. (Eds.). (2018). *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (1st ed.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315637532>

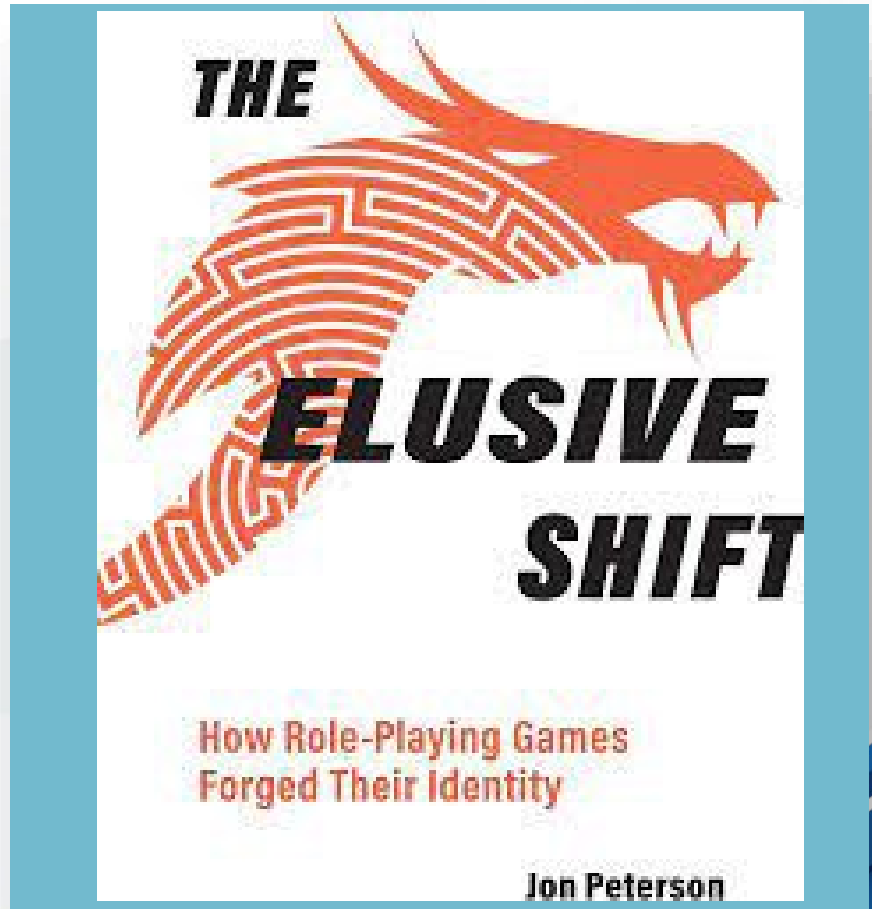




Classic Dungeons & Dragons (D&D) Rare 1st print PHB and DMG books over in our Games Gallery. (Wayne's Books ,n/a.) Source: <http://waynesbooks.com/Hardbacks.html>

The Elusive Shift

“A D&D referee commonly—though by no means exclusively—oversees a collaborating group of players in their conflict against a game world that the referee controls” (Peterson, 2020, p. 14).





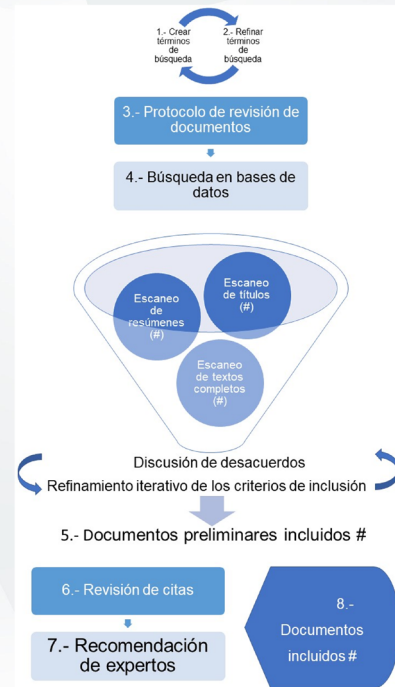
3. Perspectivas Metodológicas



Proceso del protocolo de revisión de la literatura (Mapa)

Leon, C. (2023). Proceso del protocolo de revisión de la literatura (Mapa) [Map]. 2022. CC-BY-NC-SA osf.io. <https://osf.io/https://osf.io/4yku5>

Proceso del protocolo de revisión de la literatura



Nota. Adaptado de *Cochrane Handbook for Systematic Reviews of Interventions, Second Edition*, Higgins et al., 2019, John Wiley & Sons, Chichester, UK, 2019, Cochrane Training

Creado por Cristo Leon 07/22/2022. <https://orcid.org/0000-0002-0930-0179>. Esta obra tiene una licencia: [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

4. Revisión de Literatura



Fases

Planeación

Administración

Reporte

Dimensions	Mega-Campaign	Campaign
Conflict	Co-Designed challenges	Diegesis challenges
Cooperation	All Players	Some Players
Ritual	Myths	Legends
Narrative	Multi-directional	One directional
Multi-Dimensional Characters	Free will	Destiny

Fases

Planeación

Administración

Reporte

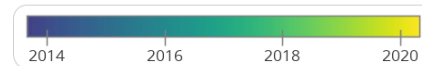
Research Question 1	Research Question 2	Research Question 3
“Tabletop role-playing games”	“Campaigns”	“Campaigns”
“Campaigns”	“Traditional TTRPG campaigns”	“Tabletop role-playing games”
“Successful campaigns”	“Constitutive factors”	“Constitutive factors”
“Player engagement”	“Tabletop role-playing games”	“Game length”
“Player satisfaction”	“Narrative complexity”	“Story arcs”
“Gaming experience”	“Story arcs”	“Multiple storylines”
“Game mechanics”	“Game length”	“Character development”
“Narrative structure”	“Character development”	“Player engagement”
“Constitutive factors”	“Multi-Dimensional Characters”	“Narrative structure”
“Fantasy games”	“Multiple storylines”	“Operationalization”

Fases

Planeación

Administración

Reporte



Fases

Planeación

Administración

Reporte

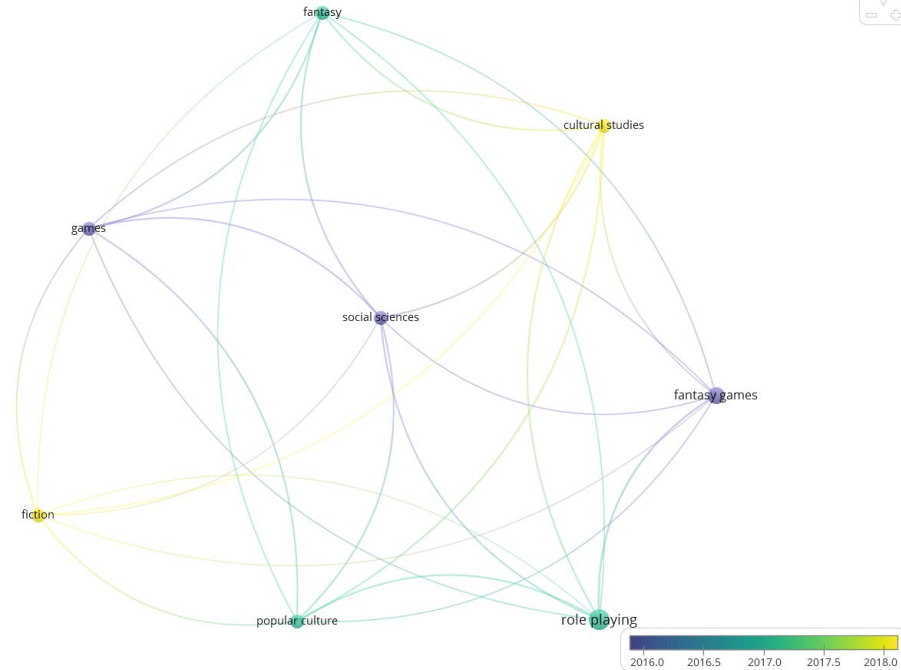
Terms	Book
- Any field contains "Tabletop role-playing games," AND Any field contains "fantasy games," AND Any field contains "analysis," AND Any field contains "narratives."	Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations (Zagal & Deterding, 2018)
- Any field contains "Tabletop role-playing games," AND Any field contains "fantasy games," AND Any field contains "Game studies," AND Any field contains "analysis."	Dread Trident: Tabletop Role-playing Games and the Modern Fantastic (Carbonell, 2019)
- Any field contains "Role-playing," AND Any field contains "Fantasy," AND Any field contains "game," AND Any field contains "worlds."	Strictly Fantasy: The Cultural Roots of Tabletop Role-playing Games (Nachtwey & Kapell, 2021)

Fases

Planeación

Administración

Reporte

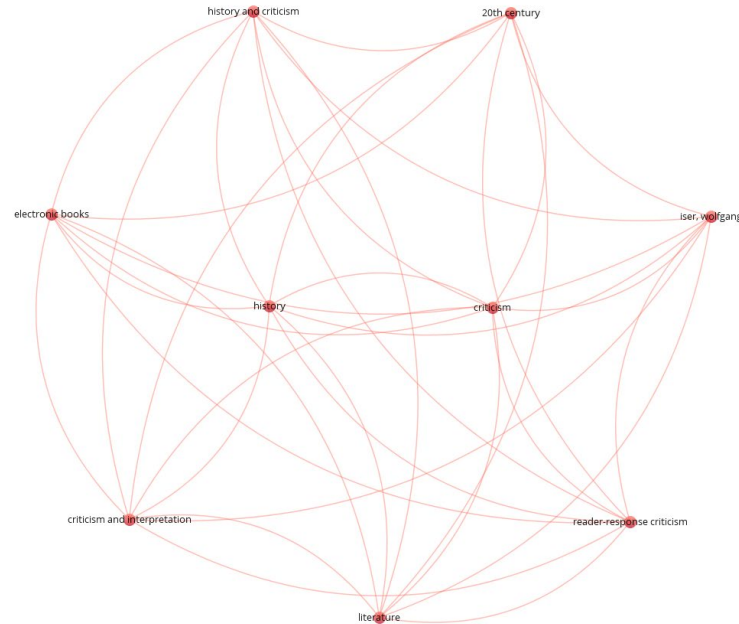


Fases

Planeación

Administración

Reporte



Fases

Planeación

Administración

Reporte

Exclusion terms

Blockchains

Descriptive statistics

Marketing

Nintendo video games

Psychology

Photosynthesis

Research Methodology

Soft skills

Video game industry

Video games history

Not title contains "MMORPG."

Not title contains "video games."

Not title contains "computer games."

Not title contains "virtual reality."

Fases

Planeación

Administración

Reporte

Creación de mundos: Entorno, geografía, culturas y sociedades

Historia: Desarrollo de una narrativa cautivadora

Personajes: Interacción con personajes jugadores y personajes no jugadores (NPCs)

Reglas: conjunto específico de reglas que rigen el juego

Establecer el tono: El tono y ambiente deseado es esencial para crear una experiencia consistente e inmersiva para los jugadores

Agencia del jugador: Un diseño de campaña efectivo debe proporcionar agencia a los jugadores

5. El modelo GPE



Factors that contribute to effective campaigns in TTRPGs

General

Particular

Specific

General

[1] Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Martino Fine Books. [5] Totten, C. A. L. (1880). *Strategos: A Series of American Games of War* (1st ed.). D. Martino and Company. [10] Laycock, J. P. (2015). *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-playing Games Says about Play, Religion, and Fantasy Role-Playing Games*. University of California Games (Reprint). University of Illinois Press. McFarland & Press. Company. <https://www.ucpress.edu/book/9780520284920/dangerous-games>

Particular

[3] Zagal, J. P., & Deterding, S. (Eds.). (2018). *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (1st ed.). Routledge. [7] Arneson, D., & Snider, R. (1977). *The First Fantasy Campaign: Play aid* (1st Edition). Judges Guild. <https://doi.org/10.4324/9781315637532> <https://rpggeek.com/rpgitem/49927/first-fantasy-campaign> [11] Torres, D., Núñez Pacheco, R., & López, B. (2018). *Narrativas transmedia, literatura y videojuegos en la cultura*. Transmedia Foundations (1st ed.). [12] Morgan, G. M., & Graves, C. (Directors). (2019). *Watch Secrets of Blackmoor: The True* [8] Fine, G. A. (2002). *History of Dungeons & Dragons | Prime Video Shared Fantasy: Role Playing Games as [Documental]*. Amazon.com Services LLC. Social Worlds (Paperback, first edition 1983). [https://amzn.to/3SN4Y3a](https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.3071) <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.3071>

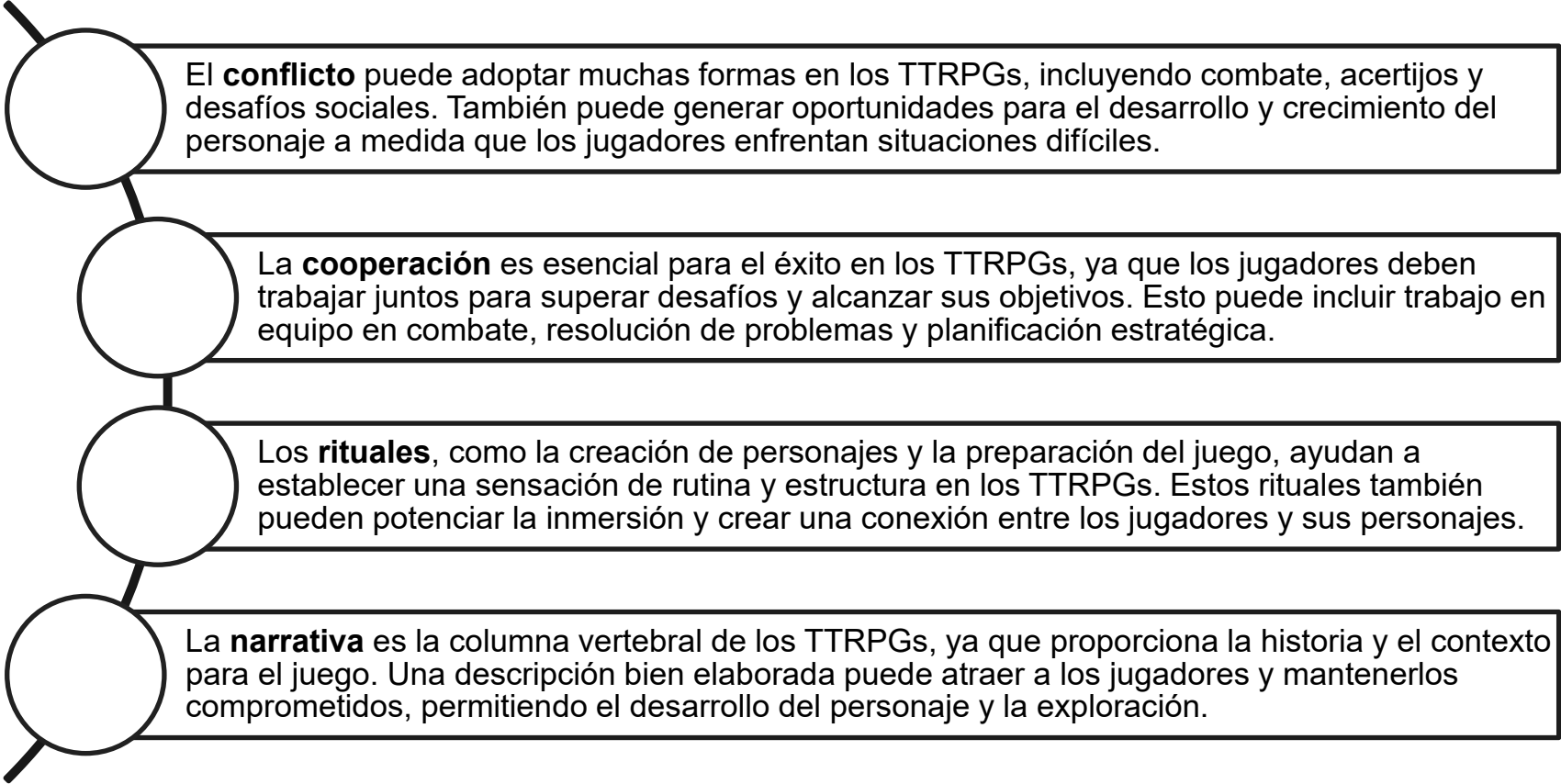
Specific

[4] Mizer, N. J. (2019). *Tabletop Role-Playing Games and the Experience of Imagined Worlds*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-29127-3> [9] Appelcline, S. (2014). *Designers & Dragons: The 70s: A History of the Role-playing Game Industry*. Evil Hat Productions, LLC. [13] Coe, D. (2017). *Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation*. Qualitative Report, 22(11), 2844–2863. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.3071>

Constitutive factors of Mega-campaigns in TTRPGs

6. Factores Constitutivos de Mega-campañas en TTRPGs





El **conflicto** puede adoptar muchas formas en los TTRPGs, incluyendo combate, acertijos y desafíos sociales. También puede generar oportunidades para el desarrollo y crecimiento del personaje a medida que los jugadores enfrentan situaciones difíciles.

La **cooperación** es esencial para el éxito en los TTRPGs, ya que los jugadores deben trabajar juntos para superar desafíos y alcanzar sus objetivos. Esto puede incluir trabajo en equipo en combate, resolución de problemas y planificación estratégica.

Los **rituales**, como la creación de personajes y la preparación del juego, ayudan a establecer una sensación de rutina y estructura en los TTRPGs. Estos rituales también pueden potenciar la inmersión y crear una conexión entre los jugadores y sus personajes.

La **narrativa** es la columna vertebral de los TTRPGs, ya que proporciona la historia y el contexto para el juego. Una descripción bien elaborada puede atraer a los jugadores y mantenerlos comprometidos, permitiendo el desarrollo del personaje y la exploración.

7. Importancia de Personajes Multi-Dimensionales (PMD)



Definición operativa PMDs

Los Personajes Multi-Dimensionales o PMDs “son más que simplemente un conjunto de estadísticas y habilidades: poseen personalidades complejas, motivaciones y historias de fondo que contribuyen a la narrativa general y al juego. Los personajes multidimensionales pueden crear experiencias de juego de roles más atractivas, ya que los jugadores pueden explorar los pensamientos, sentimientos y relaciones de sus personajes con otros personajes. También pueden crear oportunidades para el crecimiento y desarrollo del personaje a lo largo de una campaña.”



8. Resultados



9. Discusión



Características de las MCs

Las mega-campañas en TTRPGs superan la estructura convencional de aventuras o campañas conectadas. Se caracterizan por lo siguiente:

- **Duración extensa:** Las mega-campañas abarcan un período significativo, a menudo meses o años, permitiendo un desarrollo a largo plazo del personaje y narrativas complejas.



Características de las MCs

Las mega-campañas en TTRPGs superan la estructura convencional de aventuras o campañas conectadas. Se caracterizan por lo siguiente:

- **Complejidad intrincada e interconexión** : Estas campañas presentan tramas complejas, múltiples arcos narrativos y elementos entrelazados que crean una experiencia de juego cohesiva y expansiva.



Características de las MCs

Las mega-campañas en TTRPGs superan la estructura convencional de aventuras o campañas conectadas. Se caracterizan por lo siguiente:

- **Colaboración y mitología compartida:** Los jugadores y los maestros del juego colaboran para establecer una mitología compartida dentro de la campaña, fomentando una experiencia colectiva de narración.



Características de las MCs

Las mega-campañas en TTRPGs superan la estructura convencional de aventuras o campañas conectadas. Se caracterizan por lo siguiente:

- **Rituales dentro y fuera del juego:** Rituales como la creación de personajes, la preparación del juego y las ceremonias dentro del juego potencian la inmersión, establecen una rutina y fortalecen la comunidad entre los jugadores.



Características de las MCs

Las mega-campañas en TTRPGs superan la estructura convencional de aventuras o campañas conectadas. Se caracterizan por lo siguiente:

- **Personajes multidimensionales** : Personajes con antecedentes, motivaciones y relaciones intrincadas contribuyen a la profundidad y riqueza de la mega-campaña.



Características de las MCs

Las mega-campañas en TTRPGs superan la estructura convencional de aventuras o campañas conectadas. Se caracterizan por lo siguiente:

- **Conflicto y Cooperación:** Las mega-campañas incorporan elementos significativos de conflicto y cooperación, creando un mundo de tensión y peligro donde los jugadores deben trabajar juntos para superar desafíos y dar forma a la narrativa.





10. Conclusión



Revisión de la literatura

- Appelcline, S. (2014). *Designers & Dragons: The 70s: A History of the Roleplaying Game Industry*. Evil Hat Productions, LLC.
- Arneson, D., & Snider, R. (1977). *The First Fantasy Campaign: Play aid* (1st Edition). Judges Guild. <https://rpggeek.com/rpgitem/49927/first-fantasy-campaign>
- Bedenlier, S., Bond, M., Buntins, K., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Learning by Doing? Reflections on Conducting a Systematic Review in the Field of Educational Technology. En O. Zawacki-Richter, M. Kerres, S. Bedenlier, Bowman, S. L. (2010). *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. McFarland & Company.
- Cailliois, R. (2001). *Man, Play and Games* (Reprint). University of Illinois Press.
- Carbonell, C. D. (2019). *Dread Trident: Tabletop Role-Playing Games and the Modern Fantastic*. Liverpool University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv12pntt4>
- Coe, D. (2017). Why People Play Table-Top Role-Playing Games: A Grounded Theory of Becoming as Motivation. *Qualitative Report*, 22(11), 2844-2863. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2017.3071>
- EBSCO. (2020). *Business Source Premier*. EBSCO Information Services, Inc. | www.Ebsco.Com. <https://www.ebsco.com/products/research-databases/business-source-premier>
- Edwards, R. (2021). RPG Theory: The Big Model or Forge Theory. En *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Ron_Edwards_\(game_designer\)#The_Forge_and_Adept_Press](https://en.wikipedia.org/wiki/Ron_Edwards_(game_designer)#The_Forge_and_Adept_Press)
- ERIC. (2020). *ERIC - Education Resources Information Center* [Home Page]. <https://eric.ed.gov/>
- Fine, G. A. (2002). *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds* (Paperback, first edition 1983). The University of Chicago Press.
- Frey, B. B. (2018). *The SAGE Encyclopedia of Educational Research, Measurement, and Evaluation, First Edition* (1st ed.). SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781506326139>
- Frye, N. (2000). *Anatomy of criticism: Four essays* (15. pr). Princeton Univ. Press.
- Gartner. (2020). *Research Library Business Applications*. <https://www.gartner.com/explore/research-library?ref=qlinks>
- Gottschall, J. (2022, febrero 8). The Positives—And Perils—Of Storytelling. *Harvard Business Review*, 840(HBR IdeaCast). <https://hbr.org/podcast/2022/02/the-positives-and-perils-of-storytelling>
- Hakkarainen, H., & Stenros, J. (2010, agosto 2). RPG Frameworks and Models: Blast from the Past: Meilahti. *Jaakko Stenros*. <https://jaakkostenros.wordpress.com/2010/08/02/blast-from-the-past-meilahti/>
- Hoffmann, E. T. W. (2013). *Delphi Saemtliche Werke von E. T. A. Hoffmann*.
- Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Martino Fine Books.
- ITESM. (2021). *Biblioteca Digital EXATEC*. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. <https://biblioteca.tec.mx/c.php?g=1051921&p=7637528>
- Jesson, J. (2011). *Doing Your Literature Review: Traditional And Systematic Techniques, First Edition* (1st ed.). SAGE Publications Ltd.
- JSTOR. (2020). *JSTOR* [Home Page]. <https://www.jstor.org/>
- Konzack, L. (2015). RPG Frameworks and Models: Wu-Ge Model. En *Academia*. Copenhagen University. <https://www.academia.edu/15815581>
- 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.
- León, C. (2023). Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds by Gary Alan Fine (2002) [Reseña]. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 2(1), 78-84. /Research/Cultural and Social Studies.
- Mendlesohn, F. (2008). *Rhetorics of Fantasy* (First Edition). Wesleyan University Press.
- Merriam-Webster. (2021, octubre 27). *Dictionary by Merriam-Webster: America's most-trusted online dictionary*. <https://www.merriam-webster.com/>
- Mizer, N. J. (2019). *Tabletop Role-Playing Games and the Experience of Imagined Worlds* (1st ed. 2019 edition). Palgrave Macmillan.
- Morgan, G. M., & Graves, C. (Directores). (2019). *Watch Secrets of Blackmoor: The True History of Dungeons & Dragons | Prime Video* [Documental]. Amazon.com Services LLC. <https://amzn.to/3SN4Y3a>
- Nachtwey, G., & Kapell, M. W. (2021). *Strictly Fantasy: The Cultural Roots of Tabletop Role-Playing Games*. McFarland & Company, Incorporated Publishers.
- ProQuest. (2020). *ProQuest Ebook Central*. <https://ebookcentral-proquest-com.libdb.njit.edu:8443/lib/njit/home.action>
- RAE-SALE. (2020). *Real Academia Española* [Enciclopedia]. <https://www.rae.es/>
- Redalyc. (2021). *Sistema de Información Científica Redalyc, Red de Revistas Científicas*. Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/home.oe>
- Robichaud, C. (2014). *Dungeons & Dragons and Philosophy: Read and Gain Advantage on All Wisdom Checks*. Wiley Blackwell.
- SciELO. (2021). *SciELO - Scientific Electronic Library Online*. <http://www.scielo.org.mx/scielo.php>
- Scopus. (2020). *Scopus*. <https://www.scopus.com/home.uri>
- Springer Nature. (2021). *Springer Open Journals*. <https://www.springeropen.com/journals>
- Totten, C. A. L. (1880). *Strategos: A Series of American Games of War* (1.ª ed.). D. Appleton and Company.
- Tresca, M. J. (2011). *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. McFarland & Company.
- Wiley Online. (2020). *Wiley Online Library* [Home Page]. <https://onlinelibrary.wiley.com/>
- Yáñez León, C. E., Gerónimo Ramos, P. del C., Borjas Mayorga, Y. M., & Guzmán Zarate, V. H. (2022). Capítulo 14.- Modelo General Particular Especifico (GPE): Una Herramienta Convergente para la Revisión Sistemática de la