#### New Jersey Institute of Technology

#### Digital Commons @ NJIT

STEM for Success Resources

**STEM for Success** 

11-2-2023

#### La Importancia de la Comunicación Efectiva en el LARP: Evitando conflictos y mejorando la inmersión [Presentación en conferencia]

Cristo Leon

Liliana Sainz Márquez

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



Part of the Arts and Humanities Commons, and the Social and Behavioral Sciences Commons

JUEVES 2 DE NOVIEMBRE VIERNES 3 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	

		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
$\dagger$	1100 - 1120	Rol y Educación: estado de la cuestión en español Mario Grande de Prado
ΞZ	1120 - 1140	Magic against Encyclopedia: comparing enchanted world of Middle-Earth and Dungeons and Dragons Leonid Moyzhes
N	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.
:0	1200 - 1220	BREAK
s	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
	1240-1300 1300-1320	
	200	Juan Manuel Díaz de la Torre 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

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



















Evitando conflictos y mejorando la inmersión

Liliana Sainz

Cristo Leon



## INTRODUCCIÓN



lleel 2



• Live Action Role Play (LARP)



- LARP: Forma de juego de roles interactuando cara a cara y en tiempo real, en el que los participantes adoptan roles dentro de un mundo específico.
- "Los participantes en el LARP se convierten en mediadores culturales entre diferentes realidades" (Kamm y Becker)





### Comunicación y Acuerdos Previos

- Comunicación que facilite acuerdos, y resolución de posibles conflictos.
- Informar a los participantes.



- Enfocarse en mejorar el dialogo en este entorno es indispensable.
- Habilidades adquiridades pueden ser aplicadas en ámbitos fuera del juego.



#### Justificación

- Pilar de cualquier interacción humana
- Favorece la inmersión y la experiencia colectiva
- Minimizar malentendidos.

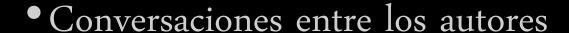






## Metodología

• Experiencias recopiladas a posteriori



• Ambos organizadores de diversos eventos







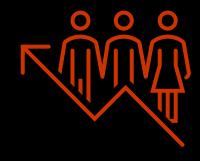
## CONCEPTUALIZACIÓN DEL LARP



ellell 7



#### Definición LARP



- Nueva forma de arte performativo
- Herramienta para fomentar el desarrollo personal.
- · Confluencia entre el juego de rol tradicional y el teatro de improvisación.



#### Breve historia

• Ejercicios militares

• Recreacionismo histórico

• Con el inicio de los juegos de D&D en los 70s



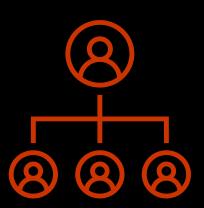






### Aspectos fundamentales

- Inmersión en la interpretación de los diferentes roles
- Organizadores y jugadores





#### Relevancia contemporanea



- Plataforma desarrollo personal y social
- Reconocimiento como objeto de estudio académico

# DIMENSIONES DE LA COMUNICACIÓN





Comunicación Intrapersonal

• Comunicación Interpesonal





Comunicación Organizacional

## CONSECUENCIAS DE LA FALTA DE COMUNICACIÓN



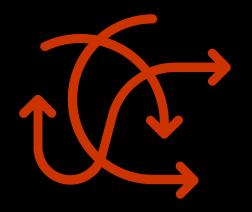


• Inconsistencias argumentativas

• Afecta bienestar de los participantes

• Dañar la reputación del evento y de los organizadores

Alienación de grupos minoritarios





• Un "bleed" mal resuelto

• De una molestia hasta abandono del grupo

• Enfoque en tensiones



### CONFLICTOS Y DESAFIOS



Ullell 17



#### Causas communes de conflictos

- Expectativas no alineadas
- Falta de claridad en las reglas
- Diferencias culturales y personales
- Desiguladad de poder



# COLABORACIÓN Y CONFIANZA



lllll 19



#### Elementos fomentan colaboración

- Claridad de Objetivos y Expectativas
- Transparencia
- Escucha activa
- Inclusion y diversidad
- Empatía





### Elementos de seguridad



- Tarjeta X de John Stravropoulos
- *Líneas y velos* de Edwards
- The OK cheek In para End of the Line at the Grand Masquerade
- Caja de herramientas de seguridad para TTRPG's de Shaw & Bryant-Monk
- Acuerdos colaborativos
- Elementos de seguridad física.





La buena comunicación va más allá de transmitir información, también implica estar dispuesto escuchar y adaptar la propia comunicación

# RETROALIMENTACIÓN Y MEJORA CONTINUA



llall 23



Revela fortalezas y áreas de mejora en la ejecución del evento.











#### Después de cada evento

- Más organizadores no significa mejor organización.
- La comunicación continúa acabado el evento.
- Feedbak preciso para mejoras futuras.





Canal discusión abierta

• No es unidireccional, diálogo abierto



• Herramientas: digitales, escucha activa, hacer consciencia

## CASOS DE ESTUDIO



Illell 27



#### Introducción a los casos

- Xalapa, Veracruz. De 1996 a 2004. Campamento, combate,
- Monterrey, Nuevo León. De 2014 a 2018. Teatro de la Mente. Interpretativo
- Ciudad de México. De 2012 a 2017. Camarilla México. Interpretativo





#### Puntos Únicos: Xalapa

- Crecimiento significativo (de 8 a 100 participantes)
- Mayor inclinación al combate en una ambientación basada en "Dungeons & Dragons".







- Integración de mujeres y niños
- Organización detallada
- Sistema propio, adaptado de diversas ediciones de D&D.







- Mayor nivel de inmersión, por la ubicación del evento.
- Mayor inversión (tiempo y esfuerzo) por parte de los participantes.
- Confrontamiento entre el combate (D&D) y lo interpretativo (Vampire).



#### Puntos Únicos: Monterrey

- Factores sociales únicos: emprendedurismo, espíritu empresarial
- Apoyo institucional
- Eventos de hasta 150 participantes





- Coordinar eventos en espacios públicos, salones de eventos
- Participantes más inclinados a colaborar y a abordar desafios logísticos, por iniciativa propia.





#### Puntos Únicos: CDMX

- Club official "Camarilla"
- Comunidad multicultural
- Mutiples temáticas
- Cornucopia de partipantes







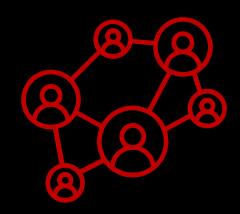
- Denominador comun: Rol y LARP
- Capacidad para navegar entre las diferencias
- Falta de cohesion e continuidad a largo plazo





#### Puntos de Convergencia

- Aprendizaje continuo basado en problemas
- Canales de comunicación
- Políticas de organización
- Choque de Culturas y Valores



# CONCLUSIONES E **IMPLICACIONES**



lleel 37



- Claridad de acuerdos y canales de comunicación eficientes
- Se requieren habilidades organizativas y comunicativas, y resolución de problemas

lleel



- Aceptación de las actividades lúdicas
- Mayor inclusion
- Evitar el fenómeno de "comercializacón"





- Red de Investigadores de Juegos de Rol (RIJR)
- Institución Universitaria Pascual Bravo.
- Círculo Interno y El Concilio JbN
- Pandilla del Myseion
- Vermins in a Trenchcoat

- Cyntia Shafer
- Kryleanos cósmicos
- Ximonqueros

#### **FUENTES**

- Appelcline, S. (2014). Designers & Dragons: The 70s: A History of the Roleplaying Game Industry. Evil Hat Productions, LLC.
- Bowman, S. L., & Baird, J. (2022). The transformative potential of immersive experiences within role-playing communities. *Revista de Estudos Universitários REU*, 48, e022013–e022013. https://doi.org/10.22484/2177-5788.2022v48id5028
- Cienfuegos-Martínez, Y. I., Saldívar-Garduño, A., Díaz-Loving, R., Avalos-Montoya, A. D.,
  Cienfuegos-Martínez, Y. I., Saldívar-Garduño, A., Díaz-Loving, R., & Avalos-Montoya,
  A. D. (2016). Individualismo y colectivismo: Caracterización y diferencias entre dos localidades mexicanas. *Acta de investigación psicológica*, 6(3), 2534–2543.
  https://doi.org/10.1016/j.aipprr.2016.08.003
- Edwards, R. (2013, December 18). What do the terms "lines" and "veils" mean? [Forum]. Role-Playing Games. https://rpg.stackexchange.com/questions/30906/what-do-the-terms-linesand-veils-mean
- Fatland, E. (2013, June 26). Notes on Kutt, Brems and Emotional Safety. *The Larpwright*. http://larpwright.efatland.com/?p=339
- Harper, J. (2022). Interrupting Immersive Immediacy: Pursuing Reflexive Hypermediacy in the Play of Participatory Performance. *TDR*, 66(1), 145–164. https://doi.org/10.1017/S1054204321000800
- Hofstede, G., Hofstede, G. J., & Minkov, M. (2010). *Cultures and Organizations: Software of the Mind, Third Edition* (3rd ed.). McGraw Hill.
- Hollander, A. T. (2021). Blessed are the legend-makers: Experimentation as edification in Dungeons & Dragons. *Political Theology*, 22(4), 316–331. https://doi.org/10.1080/1462317X.2021.1890933

- Kamm, B. O., & Becker, J. (2016). Live-Action Role-Play or the Performance of Realities. In T.
  Kaneda, H. Kanegae, Y. Toyoda, & P. Rizzi (Eds.), Simulation and Gaming in the Network
  Society (Vol. 9, pp. 35–51). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-10-0575-64
- Maier, M. E., Liepelt, R., & Steinhauser, M. (2023). The role of action inhibition for behavioral control in joint action. *Psychonomic Bulletin & Review*, 30(1), 200–211. https://doi.org/10.3758/s13423-022-02162-5
- Márquez Segura, E., Spiel, K., Johansson, K., Back, J., Toups, Z. O., Hammer, J., Waern, A.,
  Tanenbaum, T. J., & Isbister, K. (2019). Larping (Live Action Role Playing) as an Embodied Design Research Method. Companion Publication of the 2019 on Designing Interactive Systems Conference 2019 Companion, 389–392.
  https://doi.org/10.1145/3301019.3320002
- Quade, L. (2018, August 22). *Stars and Wishes*. THE GAUNTLET. http://www.gauntlet-rpg.com/14/post/2018/08/stars-and-wishes.html
- Ricci, F., & Bravo, G. (2022). Live-Action Role Playing for Safety Training: Effectiveness Evaluation in two Italian Companies. *New Solutions: A Journal of Environmental and Occupational Health Policy: NS*, 32(2), 144–154. https://doi.org/10.1177/10482911221105785
- Shaw, K., & Bryant-Monk., L. (2021). Caja de herramientas de seguridad para TTRPGs (juegos de rol de mesa) Una guía de referencia rápida V. 2.3 (X. De Ariño, Trans.). https://drive.google.com/file/d/1M3LpDnVOc2G5UV03mWsqSU2QkDvHcmWX/view? usp=drive\_link

- Sheldon, A. B. J. (2019, March 14). PTSD, access to role-playing games, and the Luxton technique by P.H. Lee. *Thoughty*. https://briebeau.com/thoughty/the-luxton-technique-by-p-h-lee/
- Stark, L. (2014, February 27). A Primer on Safety in Roleplaying Games. *Leaving Mundania*. https://leavingmundania.com/2014/02/27/primer-safety-in-roleplaying-games/
- Stavropoulos, J. (2013). *X-Card: Safety Tools for Simulations and Role-Playing Games*. http://tinyurl.com/x-card-rpg
- Stenros, J. (2013). Between Game Facilitation and Performance: Interactive Actors and Non-Player Characters in Larps. *International Journal of Role-Playing*, 4, Article 4. https://doi.org/10.33063/ijrp.vi4.230
- Totten, C. A. L. (1880). *Strategos: A Series of American Games of War* (1st ed.). D. Appleton and Company.
- 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