

11-2-2023

Aplicación del enfoque ontológico de las tres heurísticas a la simulación-simulacro como elemento esencial de los Juegos de Rol de Mesa [Presentación en conferencia]

Cristo Leon

Miguel A. Bastarrachea-Magnani

Edgar Meritano Corrales

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

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



Aplicación del enfoque ontológico de las tres heurísticas a la simulación-simulacro como elemento esencial de los Juegos de Rol.

Dr. Miguel A. Bastarrachea. UAM- I
Mtro. Cristo León Yáñez. NJIT
Dr. Edgar Meritano. UAM-A



¿Qué es la heurística?

-Disciplina que estudia el descubrimiento o la investigación.

-Hallar o inventar

El problema ontológico y epistemológico implícito de los juegos de rol de mesa (TTRPG) reside en su naturaleza: Es un medio muy nuevo en comparación con otras formas artísticas. A menudo se intenta describirlos con herramientas anteriores y un lenguaje que los precede como medios. Por tanto, los enfoques formales están limitados por descripciones teóricas previas de otros medios, como el arte escénico, el cine, la televisión, las series, la literatura, la narrativa, etc.

¿Qué son las 3 heurísticas (Modelo 3H)?

El fenómeno demanda un estudio interdisciplinario, por lo tanto los 3 puntos de vista abordados

-Identificación esencial aristotélica

¿Cuáles son los primarios del fenómeno del rol?

-Examinación metafórica

¿Cómo el rol es indicial? es decir, a que hace referencia

-Análisis del “meta”

¿Qué es aquello que le pertenece al juego pero no es diegético en la narrativa?

Identificación esencial aristotélica

¿Cuáles son los primarios o esenciales del fenómeno del rol?

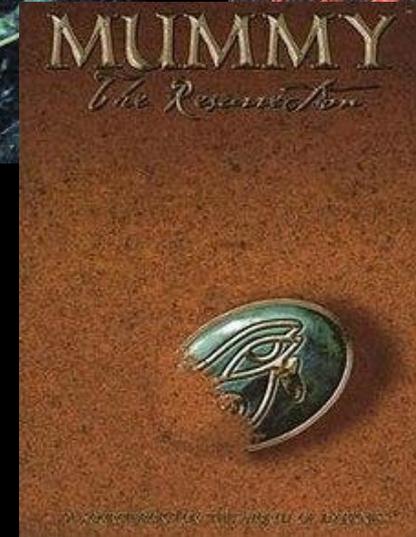
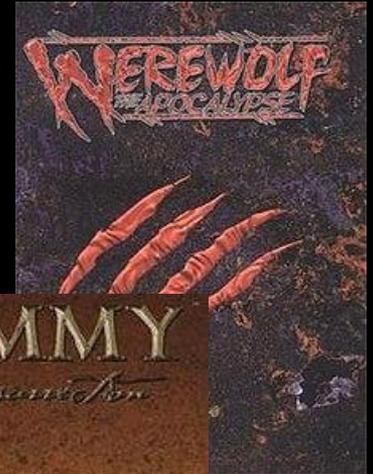
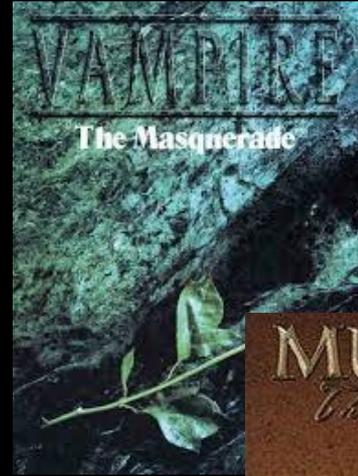
No se trata exclusivamente de una enumeración taxonómica, si no de la búsqueda de principios explicativos del fenómeno.

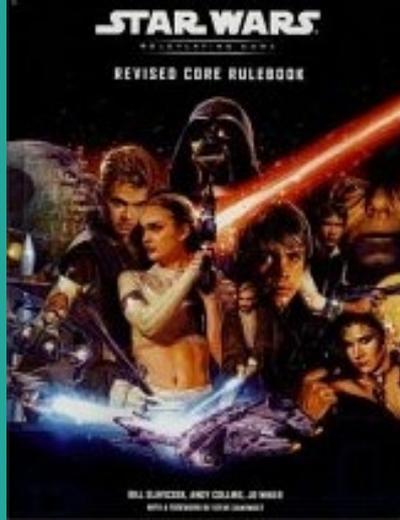
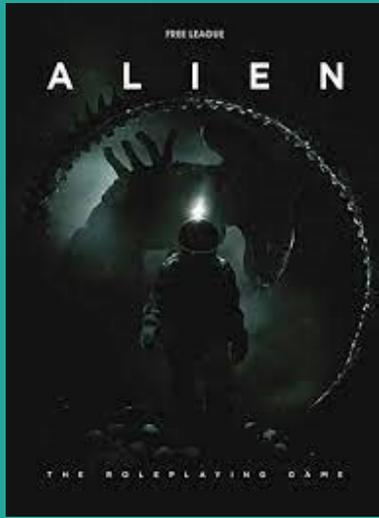
- Jugadores
 - Juego
 - Modelación matemática de la realidad
 - Narración
 - Simulación y simulacro
 - Tiempo
 - Espacio
 - Principio jurídico
-

-Examinación metafórica

¿Cómo el rol es indicial o referente?

La heurística del examen metafórico consideraría cómo las metáforas lingüísticas y culturales dan forma o limitan nuestra comprensión de la simulación.





Con la multiplicación de pantallas, ahora entendemos de manera más integral los medios y utilizamos este marco de referencia no sólo para comprender los RPG sino también para representarlos. Los RPG toman prestado de otros medios para existir, tomando terminología técnica del cine -entre otros medios-.

Podemos entender a los RPG en escenas. Las descripciones del Game Master a menudo involucran movimientos de cámara, iluminación o incluso efectos de lentes como metáforas para construir una escena y una narrativa.

Análisis del “meta”

¿Qué es aquello que le pertenece al juego pero no es diegético en la narrativa?

Todo lo que involucra el juego pero no pertenece en sí a la narración, no obstante permite la inmersión.

Elementos materiales

- Dados
- Hojas de personaje
- Props
- Música diegética
- Mapas
- Dibujos de personajes
- Figuras
- Disfraces

Elementos inmateriales

- Información
- Conocimientos
- El concepto de tiempo
- Relación interpersonal de los jugadores
- El sistema aritmético
- El sistema de reglas
- La jurisprudencia de las reglas

Categoría transversal: Simulación y simulacro.

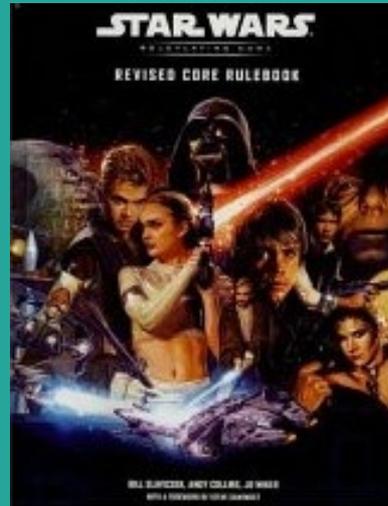
Jean Baudrillard distingue a la simulación como el acto de simular y simulacro como una copia sin el original. (Baudrillard 1975, 1983, 1994).

El juego de rol se debate entre la simulación y el simulacro, tratando de simular una realidad como lo hace el Mundo de Tinieblas, teniendo una simulación oscura de nuestro mundo o el simulacro de Dungeons and Dragons cuya referencia indicial es la alta fantasía medieval literaria sin que exista símil en el mundo más que la fantasía misma.

Los elementos factuales del juego de rol ya sean presentes o meta, ya sean pertenecientes a la metáfora sirven en distintos grados a la simulación y/o el simulacro.

Una actividad posmoderna donde mundos imaginarios y ficticios sirven como espacio en el que evolucionan los personajes, el concepto de "simulación simulacro" se vuelve vital para arrojar luz sobre la construcción del significado, la construcción del mundo y la formación de símbolos de los juegos de rol.

Retomando los ejemplos de los juegos de rol que tienen su base en una película resulta interesante mediante este análisis que dichos juegos se tratan de simular la experiencia que la propia película ofrece, incluso retomando términos específicos de dichas ficciones aplicadas al juego como en el caso de Alien donde el director de juego se llama “Game Mother” o en el caso de Blade Runner donde cada capítulo es un “Caso” para tener la experiencia policial. Nuevamente la metáfora se debate entre la simulación y el simulacro puesto que la referencia no tiene símil con la realidad, salvo las mismas películas.



CONCLUSIONES

La trama se complica:

Cuando intentamos explicar los RPG, nos servimos de conocimientos y experiencia previos. El hecho es que en nuestra sociedad posmoderna, todo lo que entendemos es la realidad mediada y los RPG no son diferentes.

Nos enfrentamos a una nueva realidad creada simplemente por la narración, que es diferente de la narración simple porque la narración simple no es interactiva. Entendemos la ficción que se nos cuenta. Sin embargo, cuando nos enfrentamos a la realidad de los RPG, sucede que somos parte de esa realidad. Podemos interactuar con ella, transformarla e incluso cambiar el curso de dicha narración, convirtiéndose en algo plástico. Realidad que puede, podría y será transformada porque está en su propia naturaleza.

En el caso de los RPG los humanos no somos participantes pasivos sino negociadores activos de múltiples capas de realidades simuladas.





leonc@njit.edu

emeritano@azc.uam.mx

mamigre4008@gmail.com

Muchas gracias