



UNIVERSIDAD DE GRANADA

DEPARTAMENTO DE LINGÜÍSTICA GENERAL

Y TEORÍA DE LA LITERATURA

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

PROGRAMA DE DOCTORADO

EN LENGUAS, TEXTOS Y CONTEXTOS

TESIS DOCTORAL

Intermedialidad y transmedialidad en los mundos narrativos
de los juegos de rol en vivo

DOCTORANDA

Alba Torrebejano Osorio

DIRECTOR

Dr. Domingo Sánchez-Mesa Martínez

2023

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales
Autor: Alba Torrebejano Osorio
ISBN: 978-84-1195-202-6
URI: <https://hdl.handle.net/10481/89846>

Contenidos

Resumen	7
Abstract	8
Agradecimientos	9
1. Introducción	13
1.1. Contexto y objeto de la investigación.....	13
1.2. Justificación de la investigación	19
1.3. Estado del arte	30
1.4. Aclaraciones terminológicas y de citación.....	49
2. Metodología y diseño de investigación	57
2.1. Objetivos, preguntas de investigación e hipótesis.....	57
2.2. Fundamentos metodológicos	60
2.2.1. Preparación y revisión bibliográfica	66
2.2.2. Estudio de caso	69
2.2.3. Observación participante.....	83
2.2.4. Entrevistas estructuradas y semiestructuradas.....	87
2.2.5. Análisis de documentos.....	91
2.3. Estructura y resumen de la investigación	95
3. Marco teórico	101
3.1. El concepto de juego y sus implicaciones culturales.....	101
3.1.1. Definiciones, tendencias y taxonomías	101
3.1.2. El juego como fenómeno performativo y ficcional.....	126
3.1.3. Perspectivas de estudio ludoficcional.....	132
3.2. El espectro RPG: cuestiones genéricas y confluencias	134
3.2.1. Precedentes en los juegos de rol de mesa.....	149
3.2.2. Rol en vivo: entre lo artístico y lo lúdico.....	166

3.2.3. Otras experiencias lúdicas relacionadas.....	241
3.2.4. El papel de la tecnología.....	247
3.3. Teorías de rol	258
3.3.1. Surgimiento de las primeras (proto)teorías	259
3.3.2. Auge de las tendencias narrativas.....	262
3.3.3. Inmersionismo, identidad y límites de la ficción	265
4. Resultados	300
4.1. Ensayo de aplicación de una selección de teorías mediáticas ..	300
4.1.1. Principios de diseño narrativo e interactivo	300
4.1.2. Dimensiones procesuales e intermedialidad.....	372
4.1.3. Transmedia y adaptación	413
4.2. Perspectivas entre los diseñadores españoles	442
4.2.1. Contextos creativos y autoriales	442
4.2.2. Diseño y documentación de partidas	446
4.2.3. Transposición de contenidos previos.....	448
4.2.4. Transmedia y problemáticas autoriales	451
4.2.5. Intermedialidad y multisensorialidad	454
4.2.6. Profesionalización e institucionalización	458
4.3. Propuesta de modelo de análisis	462
5. Conclusiones	471
Key contents in English	483
Introduction	483
Conclusions	523
Bibliografía	534
Ludografía	574
Obras literarias y teatrales	583
Obras audiovisuales.....	584
Anexos	588

Anexo 1: Ejemplo del libreto de una de las escenas del larp <i>Demonio de nuestros pecados</i> (Espinosa, 2017)	589
Anexo 2: Fragmento del <i>dramatis personae</i> de <i>Lasirenavarada</i> (Ros y Castillo, 2022)	592
Anexo 3: Ficha de personaje de Hiro en <i>Mission Together</i> (Montero et al., 2022)	595
Anexo 4: Tabla de larps mencionados por los entrevistados e hipotextos correspondientes	600
Índice de figuras, tablas, ilustraciones y fotografías	604
Índice onomástico y de términos	609

Resumen

Esta tesis explora la complejidad y especificidad mediática de los larps —del inglés, *Live-Action Role-Playing Games*—, conocidos en español como juegos de rol en vivo. Se trata de un estudio global e integral de este medio que aportará la primera revisión bibliográfica exhaustiva dentro del ámbito español, junto con algunas propuestas metodológicas que podrán abrir la puerta a futuras investigaciones. Para ello, se tomará como base una participación activa en larps de carácter narrativo e inmersivo, junto con entrevistas a un corpus seleccionado de diseñadores españoles, de cara a integrar una visión interna de esta comunidad. Así, se examinarán las características ludonarrativas, estructurales, temáticas, contextuales e intermediales del rol en vivo, además de su convergencia con otras formas de expresión artística y mediática —como el teatro o los propios juegos de rol de mesa—, todo ello con una especial atención a sus posibles componentes colaborativos y relacionados con el contenido fan.

Palabras clave: Larp, rol en vivo, RPG, narración interactiva, *storyworlds*, intermedialidad, transmedialidad, cultura colaborativa, convergencia de medios, Game Studies.

Abstract

This thesis explores the complexity and media specificity of larps —*Live Action Role-Playing*—, known in Spanish as “rol en vivo”. This is a global and comprehensive study of this medium that will provide the first exhaustive bibliographic review within the Spanish context, along with some methodological proposals that may open the door to future research. This will be based on active participation in narrative and immersive larps, along with interviews with a selected corpus of Spanish designers, in order to integrate an internal view of this community. Thus, the ludonarrative, structural, thematic, contextual, and intermedial characteristics of larp, as well as its convergence with other forms of artistic and media expression —such as theatre or tabletop role-playing games themselves— will be examined, with special attention to their possible collaborative elements and related fan content.

Keywords: Larp, live-action role-playing, RPG, interactive narrative, *storyworlds*, intermediality, transmediality, convergence culture, media convergence, Game Studies.

Agradecimientos

A Javi, mi compañero de aventuras, por su curiosidad innata y generosa. Por compartir conmigo cada una de sus pasiones (y en especial, los juegos de rol).

A mis padres, que siempre me han brindado más y más, todo cuanto estaba a su alcance.

A mi hermano, por el gran futuro que le espera.

A mis abuelos, por toda la fuerza que aún queda dentro de ellos.

A mi tita M.^a Carmen, porque siento su alegría desde aquí.

A mi maestro, Sergio Franco, porque sin él no habría poesía.

A Sara, por su voltaje.

A Jesús Marín, por alumbrarme el camino.

A Omar, Begoña, Abi y John, por hacer de este mundo un lugar más brillante.

A Pablo, Calabria, Metalero, Rafa y Paniza, porque el rol no sería nada sin amigos.

A Jose y Auri, por acogerme siempre con una sonrisa.

A Yolanda Ortiz, Judit Dato, Elena Felú, Antonio Alfonso Jiménez y Mara Leonor Gavito, por sus preciados consejos y sus necesarias cervezas.

A Daniel DG, Terto y todos los que han colaborado con la Asociación Torredelmago, por confiar en mis proyectos como nadie.

A Miguel Martínez, por acompañarme en mis primeras aventuras.

A la Asociación Ludus Alea, por convertirse en nuestra guarida.

A los organizadores y participantes de las jornadas Tierra de Nadie, por generar un espacio en el que conocer a tanta gente maravillosa.

Al equipo de EntreReVs, por iniciar un punto de encuentro inigualable para explorar las posibilidades del rol en vivo y descubrirnos a nosotros mismos.

A todos los creadores y organizadores de larps, por ayudarnos a seguir soñando (y, en especial, a todos los equipos que se han convertido en mi maravilloso objeto de estudio: NotOnlyLarp, Somnia, Producciones Gorgona, Monster Productions...).

A todos los colaboradores de esta tesis, y en especial, a Espe Montero, Mirella Machancoses y Pili Escribá. A todos aquellos que han respondido con paciencia y generosidad a cada una de mis preguntas.

A Enrique Peregrín, Pablo y todos los creadores de *Ocaso*, por construir la colmena que daría lugar a mi primer vivo de fin de semana.

A Álvaro Sarria, por su *mega-hype* con todos mis descubrimientos.

A Steve Deutsch y sus compañeros de Sailing 4 Larp, por permitirme embarcar en el Demeter hasta perder la cordura en mi primer larp internacional.

A Miguel Ángel Talha y Despertaia, por llevar el rol en vivo a lo más alto.

A mi director, Domingo Sánchez-Mesa, por su incansable trabajo y su compromiso con esta universidad. Por guiarme en los senderos de la investigación desde aquel primer trabajo de fin de grado. Por animarme a continuar con mis proyectos y brindarme la ayuda necesaria para que esta tesis pueda ver la luz. Por encontrar un merecido hueco para el rol en vivo en nuestra academia.

A mis compañeros y antiguos profesores del Área de Teoría de la Literatura, piezas clave en el inicio de mi formación.

A Mario de la Torre, Julia Nawrot, Juan Varo, Nieves Rosendo, Juanjo Feria, Carlos Linares, Andrea Kaiser, Juanjo Balaguer, María José Higuera, Irene Olalla, y Andrea Morales, por su gran compañerismo y sus valiosos consejos.

A Jordi Alberich, por enseñarnos a seguir.

A todo el equipo de Nar-Trans y Fic-Trans, por mantenernos siempre a la vanguardia.

A DiGRA Spain, por su impecable trabajo, y por colocar a España en el mapa de los Game Studies.

A Espen Aarseth, por darme la oportunidad de realizar una estancia irrepetible en Copenhague. A Michel Debus, por hacerme sentir como en casa. A Sonia, Ariel, Alicia, Jaime y todos los grandes amigos que surgieron bajo el frío.

A Roger Casas-Alatraste, Luis Alcázar y el resto de cañoneros, por esa magnífica (y divertida) oportunidad profesional dentro del equipo de El Cañonazo Transmedia.

A Morgan, Bonny y Pistacho, porque también son mi familia.

A todos los que lean estas páginas, por compartir conmigo su atención en este mundo sobrestimulado.

A todos, gracias.

1. Introducción^{1,2}

1.1. Contexto y objeto de la investigación

Gary Gygax y Dave Arneson cambiarían la historia del entretenimiento gracias a la publicación de *Dungeons & Dragons*³ (1974), considerado como el primer juego de rol de la historia, evolución a su vez de los *wargames*⁴. Unos cuarenta años después, podemos decir que nos encontramos ante el máximo referente de uno de los medios más importantes de nuestro siglo, los videojuegos (Aarseth, 2017), principales responsables del proceso de *ludificación* de nuestra cultura (Raessens, 2006).

Muchas cosas han pasado desde entonces, pues como veremos a lo largo de este trabajo, dicha ludificación nos ha conducido también a un auge de lo que podríamos llamar “ocio experiencial”. Y dentro de este contexto, allá por 2013, tendría lugar un pequeño evento que será el germen de esta misma investigación: mi primer contacto con el rol en vivo, una reformulación de una partida de vampiros disponible en Internet, que

¹ Esta tesis ha recibido el apoyo del proyecto I+D+i “Nar-Trans 2: Transmedialización y crowdsourcing en las narrativas de ficción y no ficción audiovisuales, periodísticas, dramáticas y literarias”, dirigido por Domingo Sánchez-Mesa Martínez y Jordi Alberich Pascual, y financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación y la Agencia Estatal de Investigación 10.13039/501100011033/ FEDER “Una manera de hacer Europa”. Este apoyo ha sido continuado por el sucesor de este mismo proyecto: “Transmedialización e hibridación de ficción y no ficción en la cultura mediática contemporánea (FICTRANS)”, Ref. PID2021-124434NB-100, financiado por MCIN/ AEI/10.13039/501100011033/FEDER “Una manera de hacer Europa”, Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación 2021-2023.

² Esta tesis doctoral ha sido elaborada durante la contratación predoctoral de *Formación de Profesorado Universitario* (FPU 18/03776) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del Gobierno de España.

³ Este primer juego de rol también es conocido como *Dragones y Mazmorras* (España), *Calabozos y Dragones* (Hispanoamérica), o únicamente con sus iniciales (“D&D”, “DnD”, o “DyD”).

⁴ Los *wargames* son juegos de estrategia centrados en la simulación y recreación de conflictos bélicos, generalmente a través del uso de miniaturas.

Javier Rísquez decidió llevar hacia un universo lleno de piratas y ninjas en Martos, una pequeña ciudad jiennense.

Por aquel entonces, apenas sabía a grandes rasgos en qué consistía un juego de rol —y mucho menos, un rol en vivo—, pero el inicio de aquella experiencia me resultó bastante intuitivo. Recibí por email mi *ficha de personaje*, que describía a una pirata llamada Mina Divarius, cuyo trasfondo y objetivos pude conocer gracias a dicho documento. El resto tan solo consistía en interiorizar esa información, aparecer disfrazada de pirata en el día y la hora acordadas, e interactuar de forma improvisada —y de la manera más teatral posible— con el resto de “piratas” del evento, para que mi personaje pudiera conseguir sus metas.

La experiencia me pareció tan emocionante y satisfactoria que ese rol en vivo se convertiría en el primero de muchos, principalmente gracias a las jornadas Tierra de Nadie⁵, uno de los mayores puntos de referencia del mundo *friki* y del ocio alternativo⁶ a nivel nacional, celebrado desde hace más de veinte años en Mollina (Málaga), durante el mes de agosto.

Prácticamente al mismo tiempo iniciaría mi formación universitaria, dentro de la promoción 2014-2018 del grado en Literaturas Comparadas de la Universidad de Granada, y a medida que profundizaba en cada una de las asignaturas, no podía dejar de ver todo tipo de referencias hacia estos juegos de carácter profundamente artístico y narrativo. Esta inquietud me llevó a realizar mis primeros trabajos de investigación al respecto: el primero, sobre los elementos lúdicos e interactivos de la literatura del Oulipo⁷; y el segundo, sobre el concepto de género, ya específicamente dentro de los juegos de rol.

⁵ <https://jornadas-tdn.org/>

⁶ Consideramos como ocio alternativo a aquellas prácticas de entretenimiento saludables, alejadas del consumismo y/o del uso de alcohol u otras drogas.

⁷ *Ouvroir de Littérature Potentielle*, grupo de escritores y matemáticos franceses centrado en la creación y revisión de obras literarias con carácter lúdico y potencial, a través del uso de “constricciones” autoimpuestas como motor creativo. Fue iniciado en los años 60 por Raymond Queneau y François Le Lionnais.

Ambos trabajos resultaron ser acertados y novedosos, y aquellos profesores no dudaron en animarme a profundizar sobre ello en mi trabajo de fin de grado y como becaria de colaboración. Además, todos coincidían en que, para ello, me resultaría de gran ayuda contar con la tutorización del doctor Domingo Sánchez-Mesa, catedrático experto en transmedialidad y nuevos medios, que por fin llegaría a ser mi profesor durante mi último año de carrera.

Tras este primer trabajo final —“*Storyworlds*⁸: el juego de rol como precedente analógico de las narrativas transmediales y su relación con lo literario”—, el profesor Sánchez-Mesa me animaría a continuar mi andadura dentro del máster de Nuevos Medios Interactivos y Periodismo Multimedia, ya en la Facultad de Comunicación y Documentación, algo que ampliaría profundamente mi entendimiento de la literatura, así como mis herramientas como comparatista.

Estos nuevos conocimientos me animaron a abordar desde un carácter más práctico mi TFM, por lo que decidí poner el foco en mis inquietudes como diseñadora de experiencias interactivas. Me integré plenamente en la comunidad de rol en vivo —ya gracias a eventos específicos, como *EntreReVs*⁹—, retomé algunos proyectos pasados, inicié una asociación sin ánimo de lucro (Torredelmago)¹⁰, y llegué a escribir, organizar y dirigir un rol en vivo de fin de semana con más de 50 jugadores de todo el panorama nacional: *Piratas vs Ninjas: Última Noche en Isla Bonassa* (2018), coescrito junto a Javier Rísquez, creador de la ya mencionada precuela de 2013.

⁸ Utilizamos este término para referirnos al mundo narrativo en el que se desarrolla el juego a nivel diegético.

⁹ Convención anual que supone un punto de encuentro entre diseñadores y creadores de rol en vivo del ámbito español. Para más información, consultar: <http://www.entre-revs.es>

¹⁰ <https://www.torredelmago.com/>

La memoria de creación de este proceso, así como una revisión de su documento de diseño¹¹ y varios vídeos¹² de la experiencia, se convertirían ese mismo año en mi trabajo de fin de máster: “Procesos de escritura interactiva para juegos de rol en vivo. El caso de *Última Noche en Isla Bonassa*”, con el que tuve la oportunidad de ir dando a conocer el rol en vivo dentro de la universidad.

Hasta ese momento, todas nuestras consultas bibliográficas nos habían transmitido un absoluto dominio de la interactividad digital dentro de la academia, pues apenas existían estudios en español sobre este tipo de medios analógicos —al menos, no desde una perspectiva literaria, más allá de algunas cuestiones relacionadas con los procesos de gamificación¹³—, ya que habían quedado totalmente eclipsados por la novedad de los videojuegos, así como por su importancia económica y social —frente a la marginalidad de los fenómenos analógicos, como los juegos de rol—.

Otro impedimento resultó ser la generalizada visión elitista respecto al juego desde las altas esferas de la literatura, a pesar de la actual importancia de los factores lúdicos en la historia del arte literario. Así, las obras ficcionales de carácter interactivo suelen verse limitadas al ámbito de la cultura popular, y llegan a ser prácticamente ignoradas, desconocidas o subestimadas por gran parte de las instituciones académicas y artísticas de nuestro país. La *cultura* queda de nuevo relegada a aquellas manifestaciones que se adecúan a ese valor cultural previamente impuesto por la normatividad dominante (Cattrysse, 1997, p. 49).

En este sentido, probablemente debamos tener en cuenta que la sociedad española estuvo fuertemente marcada por una etapa de pánico moral y controversia respecto a los juegos de rol, provocada por el tratamiento

¹¹ <https://www.torredelmago.com/juegos/ultima-noche-en-isla-bonassa/>

¹² https://youtu.be/S5_iL-KdMdg

¹³ La gamificación consiste en integrar elementos de juego en aquellas actividades que no son un juego en sí mismas, como dentro del entorno laboral o educativo.

amarillista de los medios de comunicación durante los años 90, y que sigue teniendo cierta influencia en nuestros días.

Estas tres cuestiones, que ampliaremos en el apartado de justificación, resultaron fundamentales a la hora de entender como una cuestión necesaria y productiva la realización de este trabajo doctoral, algo que terminó encajando a la perfección dentro de un proyecto de investigación tan pionero como Nar-Trans¹⁴, puente entre la Facultad de Filosofía y Letras y la de Comunicación, con el objetivo de indagar en los límites de ficción y las confluencias entre los distintos medios —continuado ahora en un nuevo proyecto, Fic-Trans¹⁵—.

Gracias a este apoyo, pude conseguir uno de los contratos de Formación de Profesorado Universitario (FPU) del Gobierno de España, por lo que mis primeras indagaciones sobre rol en vivo se vieron integradas no solo en estos proyectos de I+D+i, sino también dentro del área de Teoría de la Literatura de nuestro departamento y del Grupo de Investigación TELIA (grupo PAIDI HUM-363).

Durante el tercer año de desarrollo —tras todas las complicaciones propias del primer año de pandemia—, mi investigación también se vio nutrida por una estancia en el Center for Games Research de la IT University de Copenhague, bajo la inestimable tutorización de Espen Aarseth, considerado como el iniciador de la disciplina de los Game Studies, allá por el año 2001 (Raessens, 2006, p. 52).

El broche de estas conexiones internacionales se cerraría con mi participación en el seminario sobre literatura digital de Jessica Pressman, dentro del Institute for World Literature de la Universidad de Harvard, durante el verano de 2023.

¹⁴ <https://nar-trans.com/>

¹⁵ <http://fic-trans.com/>

Además de la presente tesis, esta investigación ha ido mostrando algunos de sus primeros resultados a través de publicaciones como “Transmedia Motherships: herramientas y problemáticas de creación colaborativa en los juegos de rol y larp” (Torrebejano Osorio, 2022), capítulo de libro en el excepcional volumen titulado *Transmedialización y Crowdsourcing: Los placeres de la intermedialidad y la colaboración en los relatos de la cultura digital* (Sánchez-Mesa Martínez y Alberich, 2022).

También deben mencionarse las indagaciones sobre el audiovisual interactivo —a través de *Bandersnatch* (Slade, 2018)— en el Congreso Internacional de Investigadores Audiovisuales de la Universidad Pontificia de Salamanca (2023); un primer acercamiento hacia el ámbito de la adaptación dentro de los juegos de rol, para el II Encuentro de Jóvenes Investigadores en Humanidades de la Universidad de Málaga (2020); o un primer estudio sobre el rol en vivo internacional para la II Conferencia Internacional “From Manuscript to Digital: Worldwide English Literature and Worldwide Literature in English”, de las universidades de Jaén, Lisboa y Lincoln (2020).

Dentro del ámbito de la divulgación, no podemos olvidar las diversas intervenciones realizadas en EntreReVs, y en especial, la conferencia titulada “Juegos de rol desde la literatura comparada”, en el año 2017.

La progresiva apertura hacia el estudio de la tecnología aplicada a un medio analógico como el larp, motivada por la irrupción de las nuevas herramientas de inteligencia artificial generativa, dio lugar a otra línea paralela de resultados, que comenzaron a desarrollarse con la comunicación “Could an AI design a larp? Processes and applications”, para la DiGRA¹⁶ International Conference de 2023. Estas cuestiones, desde una perspectiva de carácter más práctico, también han sido abordadas en la edición de

¹⁶ Digital Games Research Association

EntreReVs 2023, a través de una charla¹⁷, un taller, y el testeo¹⁸ de un rol en vivo específicamente cocreado con GPT¹⁹: *Project Dark.ia: La Insurrección de los Cautivos* (Torrebejano, 2023).

1.2. Justificación de la investigación

La dicotomía entre lo serio y lo entretenido, entre lo culto y lo ligero, lo elevado y lo cómico, se remonta a aquellos tiempos en los que la música se encontraba completamente dividida entre el ámbito sacro y el ámbito profano, lo que posteriormente sería continuado con la distinción entre el gran público de masas frente al gusto de la gran crítica —único de valor intelectual, propio del “arte puro” wagneriano que es bueno por sí mismo, sin necesidad de agradar (Han, 2018, p. 37)—.

Este elitismo incluso puede encontrarse dentro de la propia comunidad de rol en vivo, en la que a veces se ha interiorizado la idea de que un evento resultará más trascendental si es capaz de tratar temas de actualidad, con un carácter profundo a nivel social o emocional. Si bien es cierto que este tipo de creaciones suelen contar con un mayor carácter autorreflexivo por parte de sus diseñadores, esto no debería restar importancia o validez a aquellos destinados únicamente al entretenimiento de sus participantes. De hecho, la integración de ambas visiones puede resultar necesaria, pues en palabras del filósofo Byung-Chul Han, “precisamente un rechazo del entretenimiento o del juego puede acarrear una atrofia de lo estético” (2018, pp. 66–67).

¹⁷ <https://www.youtube.com/live/ocHo1whXI7Q?feature=share&t=223>

¹⁸ Realización de pruebas para comprobar el equilibrio y la calidad de un juego.

¹⁹ Herramienta de inteligencia artificial de generación de texto lanzada por la compañía OpenAI.

Sin embargo, el poso que aún tienen estas ideas llega a suponer un factor de separación entre aquellos diseñadores de larps²⁰ con un carácter más teatral y artístico, y aquellos más centrados en factores lúdicos —como el *softcombat*²¹ o el *cosplay*²²—, que a veces se sienten ridiculizados ante la seriedad de los grupos anteriores.

La presente investigación se basa en la idea de que la distinción entre arte y entretenimiento es una dicotomía impuesta por el pensamiento occidental, basado a su vez en otras divisiones excesivamente artificiales como el binomio razón/espíritu. En cambio, si nos detenemos en una visión más propia de las culturas orientales, esta contraposición se entiende desde una perspectiva complementaria, sin “opuestos rígidos”, sino a través de “dependencias y correspondencias recíprocas” (Han, 2018, pp. 60–61).

Los juegos pueden ser mundos de ficción (Juul, 2005), por lo que pueden ser leídos e interpretados como un fenómeno potencialmente literario. Debido a ello, no solo deben ser atendidos desde campos académicos autónomos y especializados como la Ludología, sino también desde disciplinas como los Estudios Literarios (Jara y Torner, 2018, p. 2), en un punto de encuentro entre los aspectos lúdicos y los textuales, cuestión que ha sido respaldada por teóricos como Espen Aarseth.

Los textos interactivos contienen características completamente distintas a las de los textos tradicionales que deben ser estudiadas de forma explícita. Sin embargo, el propio desconocimiento de este hecho —al no haberlos experimentado nunca como lector-jugador (Aarseth, 2004, p. 2)—,

²⁰ Larp es el acrónimo de “live-action role-playing”, término inglés para referirse al rol en vivo de manera internacional, el cual se utilizará como sinónimo en este trabajo, por cuestiones estilísticas.

²¹ El *softcombat* es un entretenimiento basado en la lucha con armas de goma espuma, mediante distintos sistemas de juego basados en disciplinas como la esgrima.

²² El *cosplay* es una forma de expresión a través de la cual los fans de una obra de ficción se disfrazan de algunos de sus personajes, lo que implica el desarrollo artesanal de dicho vestuario.

hace que numerosos teóricos resten importancia a la necesidad de investigaciones al respecto.

En este punto, resulta inevitable sacar a colación la tradicional supremacía concedida a la literatura respecto a otros medios, algo que quedó especialmente patente con el nacimiento del cine. Por este motivo, para teóricos como Robert Stam (2000 y 2005) o Barbara Zecchi (2012, p. 44), la academia continúa remarcando la distinción entre alta y baja cultura, como una forma de salvaguardar el prestigio de ciertas disciplinas.

En relación a los Estudios Culturales, que introdujeron un estudio más antropológico de la cultura a partir de 1950, Jan Baetens (2005, pp. 70–71) subraya que las representaciones dominantes ya no se imponen a través de la fuerza bruta, sino mediante otras estrategias más sutiles, como en las distinciones en torno al propio concepto de “cultura popular”. Por lo tanto, esta característica no es esencial, sino que se construye “desde fuera” por parte de lo que se entiende como su polo opuesto —la cultura burguesa o de élite—, lo que supone una forma de minimizar su importancia.

Robert Stam (2005, pp. 3–8) ya subrayó tres de las razones por las que continúa ocurriendo esta desvalorización: la iconofobia derivada de las tradiciones religiosas y de las ideas de Platón, la logofilia resultante tras la exaltación de los textos sagrados, y la “glorificación de la veteranía” —donde lo antiguo queda asociado a aquello con una mayor calidad—.

Si Sánchez-Mesa consideraba a los videojuegos como el eslabón más débil de la “cadena transmedial”²³ (2012, p. 211), el larp y los juegos de rol analógicos suponen un elemento prácticamente inexistente, algo que la presente investigación intenta paliar en la medida de lo posible, al menos desde el ámbito académico.

²³ Con esta idea se hace referencia a los ajustados tiempos que deben manejar los diseñadores y desarrolladores de juegos, que generalmente se encuentran al final del proceso de transmedialización —salvo aquellas franquicias protagonizadas por ellos mismos—.

Teóricos como Frans Mäyrä (2004, p. IX) o Michal Mochocki (2016, p. 204) han subrayado la escasa aparición del larp y de los juegos de rol analógicos dentro de los estudios sobre juegos, interactividad e inmersión corporal. Esto se debe a que este tipo de fenómenos suelen quedar únicamente asociados a lo digital. Sin embargo, cualquier aproximación al larp dejará claro que este tipo de experiencias cumplen prácticamente con todas estas características: exploración del espacio, manipulación de objetos, toma de decisiones diegéticas, inmersión en un personaje a nivel cognitivo y sensorial, e interacción con otros participantes.

Aarseth hará hincapié en el hecho de que los límites de una disciplina como los Game Studies son una cuestión pragmática, no científica (Aarseth, 2017), por lo que promoverá el estudio de todo tipo de juegos, sin realizar una diferenciación artificial entre lo digital y lo no digital. De hecho, llega a considerar que los juegos de rol resultan equivalentes a los propios videojuegos, ya que los primeros simplemente utilizan un “ordenador humano” para poder ejecutarse.

Esta cuestión, unida a la gran influencia de *Dungeons & Dragons* en la industria del videojuego, nos lleva de nuevo a la necesidad de estudiar los juegos de rol analógicos, esta vez, como el antecedente directo de los videojuegos y de otro tipo de obras de literatura digital. En ellos, no solo encontramos protohipertextos, sino que se incluye ese carácter social y colaborativo.

Algunos estudios específicos desde el ámbito de los Game Studies han llevado a cabo algunas reflexiones sobre las posibilidades del rol en vivo como medio o como forma artística —debido a sus características sociales, a su vinculación con la performance o a su componente expresivo y subjetivo—, pero esto se ha realizado de una forma totalmente unidireccional, ya que no existen indagaciones al respecto por parte de teóricos procedentes del mundo del arte (Stenros, 2010, p. 305).

A su vez, la supremacía de los videojuegos va mucho más allá del contexto académico. Un ejemplo revelador queda patente con el propio Bono Cultural, que en estos últimos años ha sido otorgado por el Gobierno de España a todos aquellos jóvenes que cumplen 18 años. En él, los juegos de mesa o los juegos de rol han quedado excluidos, como si no formaran parte del panorama cultural y de entretenimiento —donde los propios videojuegos sí están incluidos—, tal como ha señalado Mirella Machancoses (2022b, p. 131), desde su perspectiva híbrida, como académica y diseñadora de larps.

En este punto debemos retomar las reflexiones sobre el carácter injustamente controvertido que ha sido asociado a los juegos de rol. Partimos aquí del concepto de “pánico moral” (Cohen, 2011, p. 1), entendido como un episodio que suscita una amenaza a ciertos valores o intereses sociales, generalmente desde una perspectiva conservadora, que no duda en imponer sus propias soluciones, como una forma de control ante lo que generalmente no supone más que una “amenaza fantasma”.

Para Deterding y Zagal (2018, p. 10), el estigma asociado a los juegos de rol se debe a varios factores. En primer lugar, las falsas asociaciones respecto a cultos y prácticas satánicas, una cuestión de gran relevancia durante la década de los 80 en Estados Unidos. En relación a ello, también surge la creencia de que los jugadores confunden realidad y ficción, lo que podría dar lugar a comportamientos delictivos. Y por último, como una cuestión de mayor actualidad, el temor a una posible adicción asociada a al deseo de evasión de realidad. Por todos estos motivos, los juegos de rol y otras experiencias inmersivas se han asociado erróneamente con distintas enfermedades mentales, como la esquizofrenia, e incluso con el suicidio.

Laycock dedica todo un libro a reflexionar sobre estas cuestiones, y llega a la conclusión de que este rechazo a los juegos de fantasía por parte de los sectores más conservadores se fundamenta precisamente en las

similitudes entre la propia fe religiosa con los componentes fantásticos y el carácter ritual propios de los juegos de rol (2015, pp. 24–25).

Este fenómeno no es algo exclusivo del juego, sino que suele darse ante el nacimiento de cualquier medio novedoso, al igual que ocurrió con el surgimiento del cine. En este sentido, McGonigal (2003, pp. 3–4) recuerda cómo muchos de los primeros espectadores de *The Arrival of a Train at the Station* (1895), de los hermanos Lumière, llegaron a creer que la locomotora que tenían ante sus ojos era real y que incluso podría arrollarles, por lo que algunos consideraron que el cine podría provocar una incapacidad para distinguir la realidad de la ficción.

Todas estas cuestiones se acrecentaron a medida que los juegos de rol comenzaron a asociarse con distintos crímenes que, en realidad, nada tenían que ver con ellos. Incluso a día de hoy, cualquier delito en el que haya jóvenes actuando bajo determinadas reglas o modificaciones identitarias, suele identificarse como un “peligroso juego de rol”.

A nivel nacional, la demonización de este *hobby*²⁴ comenzó en 1994, con el llamado “crimen del rol”. Una noche, dos jóvenes madrileños, afines a la ideología nazi e interesados en los sucesos paranormales, decidieron asesinar a alguien, y terminaron matando a un hombre a puñaladas. El cabecilla llegó a jactarse del crimen, y decía haber inventado un juego llamado *Razas*, considerado por él mismo como el único juego que merecía la pena jugar. Tras la condena, el Tribunal Superior de Justicia descartó que los juegos de rol fueran el móvil del crimen, pero la prensa ya se había encargado de difundir esta asociación. Como testimonio, aún podemos leer un artículo de opinión publicado por El Mundo días después del asesinato, cuyo escritor acusa a los videojuegos, los juegos de rol e incluso a algunos dibujos animados, de producir “hemitrofias cerebrales” y “necrosis

²⁴ A partir de ahora utilizaremos esta voz inglesa debido a su familiaridad dentro de la comunidad de juegos de rol.

fulminantes en los tejidos de la cabeza y del corazón” (Torres, 9 de junio de 1994).

En este mismo artículo, Rafael Torres no solo vincula a los juegos de rol con el nazismo, sino que incluso llega a atacar al decanato de la Facultad de Ciencias en la que estudiaba el asesino, por haber subvencionado la compra de manuales de rol.

Gracias a la reacción de aficionados, revistas y editoriales especializadas —e incluso a personalidades afines, como Arturo Pérez-Reverte, con su artículo “Homo Ludens”, en *El Semanal* (1994)—, la prensa comenzó a rectificar acerca de los juegos de rol, e incluso a informar con veracidad sobre ellos. Sin embargo, estas aclaraciones no tuvieron el mismo impacto que la noticia del crimen, por lo que, en general, subsistió un estigma negativo sobre la afición.

A pesar de que la editorial *Joc Internacional* llegó a manifestar que las ventas se habían disparado debido a la morbosa curiosidad suscitada —algo que ha sido desmentido desde otras fuentes, y que probablemente esté relacionado con un incremento de la facturación debido al auge del juego de cartas de *Magic*, que tuvo lugar también en esa misma época—, Ricard Ibáñez —autor de populares juegos de rol como *Aquelarre* (1990)— afirmó que se habían cerrado muchas puertas debido a todos estos sucesos, como la posibilidad de introducir el rol como herramienta pedagógica y social, así como unas mayores dificultades de acceso a este tipo de entretenimiento para las nuevas generaciones más jóvenes (Cuenca, 2019b).

Años después se produjo el “crimen de la catana”, un triple asesinato familiar cometido en el año 2000 por un joven bajo los efectos de una psicosis epiléptica. Este caso solo se asoció con los juegos de rol porque el asesino era fanático de los videojuegos RPG²⁵, aunque esto no tenía nada

²⁵ Abreviatura de “Role-Playing Games”, que se refiere a los juegos de rol en cualquier medio, ya sea analógico o digital (videojuegos).

que ver con el crimen. Nuevamente, aquí es donde entra en juego la confusión entre los diferentes enfoques de los juegos de rol: el crimen quedó asociado con los juegos de rol de mesa, pero el asesino ni siquiera era fanático de esa afición, sino de los juegos digitales.

Otro ejemplo podemos encontrarlo en 2017 con *la ballena azul* (conocido en inglés como *blue whale*), un fenómeno viral entre la población más joven que enumeró una serie de desafíos que incluían la automutilación e incluso el suicidio. En este caso, observamos otra atribución ilógica a los juegos de rol, ya que en este tipo de desafíos ni siquiera se interpretaba a ningún personaje.

Pese a todo, la peligrosidad de los juegos de rol incluso llegó a convertirse en un tópico audiovisual, presente en producciones como *Nadie conoce a nadie* (Gil, 1999), *El corazón del guerrero* (Monzón, 2000), o *Jugar a matar* (Ortiz, 2003), algo que ha comenzado a mejorar a través de otras producciones audiovisuales internacionales como *Community* (Harmon et al., 2009-2015) o *Stranger Things* (Levy y Cohen, 2016-presente), que muestran a los juegos de rol de una manera más acertada.

Bajo este contexto, el Colegio de Psicólogos de Madrid incluso llegó a realizar diversos estudios que desmintieron la relación entre los juegos de rol y las conductas psicopáticas (Montes Pastrana, 2018, p. 151). Si bien es cierto que algunas personas deprimidas pueden llegar a refugiarse en exceso en este tipo de juegos —como bien podrían hacerlo en cualquier otro entretenimiento, a modo de evasión—, otros estudios han demostrado que este tipo de aproximaciones fantásticas mejoran las habilidades de interacción de sus participantes, así como su autoestima (Bowman y Lieberoth, 2018, pp. 12–14), y que incluso muestran una correlación con un descenso de la delincuencia juvenil (Hurley, 1994, p. 41).

Gracias a este cambio de perspectiva, la “Web del estudiante” del Ministerio de Educación del Gobierno de España (2006) llegó a presentar los juegos de rol como actividades cooperativas y narrativas, como una forma

de desmontar las vinculaciones negativas de este tipo de entretenimiento. Entre los beneficios descritos por la página se señalaban cuestiones fundamentalmente educativas —como una mejora de la memoria, el cálculo mental, la comprensión lectora y la expresión—, pero también con el desarrollo de la empatía, la tolerancia, la socialización y la salud mental.

Sin embargo, algunos diseñadores como Sarah Bowman (2016), han advertido de los peligros de utilizar los juegos de rol como una actividad terapéutica sin contar con el apoyo de un profesional. Algunas experiencias pueden abordar situaciones muy complejas a nivel psicológico y emocional, lo que puede ser entendido como una especie de catarsis²⁶ beneficiosa, pero que puede tener consecuencias negativas si no se realiza una exposición de la manera adecuada.

Por todos estos motivos, este trabajo se enmarca dentro de una investigación de carácter exploratorio, que pretende realizar una de las primeras aproximaciones descriptivas de un objeto de estudio ficcional escasamente investigado desde el ámbito académico dentro del contexto español.

Encontramos aquí una necesidad de teorizar conceptos y taxonomías para fomentar el discurso teórico y científico (Greimas, 1980), lo que a fin de cuentas siempre tendrá un trasfondo político, pues aumenta las posibilidades de legitimación institucional, cultural y mediática (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, p. 23). Si, además, entendemos el larp desde una perspectiva artística, resulta completamente necesario teorizar sobre su especificidad medial, y sus posibilidades formales y semánticas, como una forma de llegar a adquirir su propio capital cultural (Naremore, 2000, p. 6).

El rol supone un territorio inexplorado y flexible, donde muchas de estas cuestiones aún están pendientes de construir. Sin embargo, una parte de la comunidad —los llamados “hobbyiest” (Bøckman, 2003a, p. 174)—

²⁶ Concepto de origen griego que describe la purificación mental y emocional que puede producirse en los espectadores de una obra ficcional tras presenciar la situación trágica de los personajes.

entienden que los juegos de rol son únicamente un entretenimiento que no necesita ser teorizado, algo ante lo que incluso reaccionan de una forma negativa, pues llegan a entenderlo como una imposición externa que puede llegar a controlar las reglas de sus propios juegos. Algunos de estos seguidores incluso llegan a rechazar su difusión e institucionalización, ya que disfrutan de su entendimiento como subcultura marginal —lo que se conoce como “gatekeeping”²⁷ en el entorno popular—. Esto supone una de las características de las tribus postmodernas de tipo simbólico, regidas por un sentimiento de pertenencia basado en intereses y experiencias compartidos, mientras que dejan al margen otras posibles necesidades prácticas de tipo funcional (Leppälähti, 2004, p. 289).

Por este motivo, debemos remarcar aquí que nuestra posición como teóricos se enmarca dentro del concepto de “aca-fan” propuesto por Jenkins (2010a), dado que en numerosas ocasiones formamos parte de la propia comunidad, de ahí la importancia de las técnicas de observación participante. Por tanto, nuestro compromiso debe sustentarse en el intento de distanciarnos de cualquier forma de elitismo, a través de un enfoque con un carácter puramente descriptivo. Nuestro objetivo reside así en la comprensión de la realidad de los fenómenos ya existentes, al mismo tiempo que tratamos de aportar nuevas herramientas disponibles para futuros procesos creativos (Pettersson, 2006, p. 101).

Aunque el enfoque estético rebasa los límites de este trabajo, recogemos aquí la necesidad manifestada por teóricos como Lizzie Stark (2017d) de cara a establecer una crítica artística específica para el larp, debido a sus posibles ventajas en diversos ámbitos:

²⁷ El “gatekeeping” es la actitud mediante la cual cierta parte de cualquier comunidad intenta mantener sus intereses dentro de una exclusividad, como una manera de proteger ese contenido de aquello que es considerado “mainstream”. Esto provoca, a su vez, que este tipo de usuarios entiendan tener el poder cultural de cara a permitir el acceso a dicha comunidad desde una perspectiva identitaria. Otros ejemplos del uso de este término pueden consultarse en: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Gatekeeping>

- a) *Respecto a los jugadores*: Leer un texto crítico puede permitirles entender con un mayor nivel de profundidad la experiencia en la que pueden haber participado, o ayudarles a definir sus gustos con mayor concisión.
- b) *Respecto a la academia*: Los textos críticos preservan la historia y el conocimiento de las diversas técnicas utilizadas, lo que permite trazar una evolución de los distintos estilos de juego, entre otras cosas.
- c) *Respecto a organizadores y diseñadores*: La crítica puede difundir el conocimiento de técnicas que ya han funcionado anteriormente, lo que puede servir de gran ayuda a la hora de resolver dudas y conflictos dentro de los procesos creativos y de producción, como una forma de alcanzar los objetivos deseados con una mayor facilidad.

A su vez, debemos remarcar que toda propuesta de análisis crítico y riguroso fomenta la institucionalización y aceptación de un fenómeno cultural, que puede verse beneficiado de numerosas formas a nivel social, lo que amplía el alcance y la solidez de cualquier comunidad.

No se trata, por tanto, de definir el larp de forma enciclopédica, sino de estudiarlo como fenómeno desde distintas perspectivas (Harviainen, 2008, p. 222), lo que sin duda supondrá un beneficio tanto para la comunidad de jugadores y diseñadores, como para el ámbito académico que, a día de hoy, presenta importantes carencias respecto a los estudios de los fenómenos ficcionales de interactividad analógica.

Adelantamos, por tanto, un enfoque interdisciplinar, donde analizaremos los distintos parámetros del objeto de estudio desde un punto de vista dinámico, funcional y descriptivo (Cattrysse, 1997, p. 50), de una forma global e integral.

1.3. Estado del arte

No podemos presentar el estado del arte sin remitirnos de nuevo al concepto de “fan-scholar” o “aca-fan” (Jenkins, 2010a). La mayor parte de los investigadores de este ámbito se identifican a sí mismos como seguidores del propio hobby, por lo que convierten esta actividad en su objeto de estudio, como una forma de profesionalizar dichas reflexiones —algo que ocurre en este mismo trabajo—. A su vez, también suele producirse el proceso contrario: un investigador centra su interés en este tipo de experiencias interactivas, y esto lo conduce a integrarse por completo en su comunidad de aficionados.

Sin embargo, los inicios teóricos de los juegos de rol se desarrollaron principalmente al margen de las instituciones académicas, al establecerse en revistas especializadas, foros de internet, o monografías independientes.

Según E. Torner (2018b, 8), las primeras indagaciones teóricas sobre juegos de rol tuvieron lugar en el fanzine de la Amateur Press Association de Los Angeles Science Fantasy Society. Su éxito llevaría a su editor, Lee Gold, a iniciar el desarrollo de un fanzine específico sobre juegos de rol de mesa: *Alarums and Excursions* (1975-2013), que supondría el antecedente de revistas especializadas como *Dragon* (1976-2007), *White Dwarf* (1977-presente), *Different Worlds* (1979-1987), o la francesa *Casus Belli* (1980-2006).

La revista *Simulation & Gaming* —iniciada en los años 60— llamaría la atención del sociólogo Gary Alan Fine (Deterding y Zagal, 2018, pp. 14-16), que en 1983 se convertiría en una de las piedras fundacionales de la disciplina con su libro *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds* (2002), etnografía centrada en el contexto cultural de los juegos de rol como subcultura.

Durante la década de los 80 y principios de los 90, el foco mediático estuvo principalmente centrado en el pánico moral asociado a los juegos de rol (Deterding y Zagal, 2018, pp. 14–16), con libros como *The Devil's Web: Who Is Stalking Your Children for Satan?* (Pulling, 1989) y las correspondientes respuestas de *game designers* como Michael A. Stackpole y su *Pulling Report* (1990).

Ya en la década de los 90, la teoría de rol alcanzará un punto álgido gracias a democratización de Internet, especialmente con grupos de discusión entre seguidores como el foro *The Forge* (*rec.games.frp.advocacy*).

En este época también debemos mencionar tres publicaciones que, si bien están más vinculadas al ámbito digital del videojuego, serán ampliamente influyentes en los juegos de rol analógicos (Deterding y Zagal, 2018, pp. 16–17). Estos libros serán *Life beyond screen* (Turkle, 1997) —sobre la identidad en los primeros videojuegos de rol—, *Hamlet on the Holodeck* (Murray, 2017) —publicación original de 1997, que examina cuestiones sobre la autoría y la estética de la experiencia dentro de la narración interactiva—, y “Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs” (Bartle, 1996) —donde este autor propondrá su famosa clasificación de las distintas personalidades e intereses de los jugadores—.

El comienzo del nuevo siglo estará marcado por la fundación de la revista *Game Studies* (2001) y de la Digital Games Research Association (DiGRA) en 2003, que han despertado el interés de investigaciones desde ámbitos muy distintos —sociología, psicología, economía, educación, literatura, comunicación, arte, tecnología o historia—. De hecho, en 2008, surgirá un subgrupo especial enfocado en el estudio de los juegos de rol, el *International Journal of Roleplaying*.

En cuanto a libros concretos, destaca la trilogía de Pat Harrigan y Noah Wardrip-Fruin —*First Person* (2004); *Second Person* (2007); y *Third Person* (2009)—, con distintos ensayos, reflexiones y estudios de caso en relación a los nuevos medios y narrativas (Deterding y Zagal, 2018, pp. 17–18).

Desde una perspectiva más independiente (Torner, 2018b, p. 22), deben mencionarse las aportaciones de Jonathan Walton —*Push: New Thinking about Roleplaying* (2006)— y Robin D. Laws —con *Hamlet's Hit Points* (2018), publicado originalmente en 2010—.

Respecto a la historia de los juegos de rol, nos encontramos con dos principales estudios: *Playing at the World* (Peterson, 2014) —original de 2012— y los cuatro volúmenes por décadas —desde los 70 hasta los 2000— de *Designers and Dragons* (Appelcline, 2013).

Torner (2018b, p. 24) también señala la necesidad de mencionar diversos blogs que supusieron un punto de encuentro en esta labor teórica: *anyway* (2004–presente), *Deeper in the Game* (2007–presente), *Gnome Stew* (2008–presente), *Grogardia* (2008-2012), *Sin Aesthetics* (2005-2011), *RPG Theory Review* (2006-2008), *The CRPG Addict* (2010–presente), y *LevelCapped* (2014-presente). También nos sitúa ante podcasts como *Theory from the Closet* (2007-presente), *Narrative Control* (2008-presente), *The Jank Cast* (2009-presente), *Jennisodes* (2009-2013), y *Design Games* (2015-presente).

Por último, resulta fundamental la aportación de Deterding y Zagal en la editorial Routledge (2018, p. 20), con una amplia recopilación sobre el conocimiento de los juegos de rol desde distintas perspectivas, donde incluso encontramos capítulos específicos respecto a la conexión con los Estudios Literarios y de comunicación.

Como recorrido histórico a nivel español, el único volumen específico ha sido publicado recientemente, aunque podemos enmarcarlo en un ámbito principalmente ensayístico: *Jugando con dragones: Una historia de los juegos de rol y su papel en nuestra cultura* (Deckard, 2023). En este sentido, la labor del blog “Rol de los 90”²⁸ resulta fundamental para entender el contexto de los juegos de rol en España, gracias a la recopilación de

²⁸ <https://roldelos90.blogspot.com/>

artículos, reseñas y entrevistas a personalidades destacadas del sector, donde incluso se incluyen análisis de todo el material publicado por las distintas editoriales del panorama nacional —lo que será estudiado en 2008 por Sevillano Pareja—. Otras páginas como Roleropedia²⁹ —proyecto asociado a la web Sinergia del Rol³⁰— realizan una importante labor enciclopédica para la difusión de este conocimiento.

En cuanto a los podcasts españoles, podemos destacar *Rol Fiction* (2017-2022), *Tempusrol* (2010-presente) o *Dentro de juego* (2019-2022), este último específicamente sobre rol en vivo.

Centrándonos en el caso concreto del larp, los primeros escritos sobre la pionera escena nórdica se desarrollarían en el fanzine teórico *panclou* (1998-2003), fundado por la periodista finesa Johanna Koljonen (Torner, 2018b, p. 13).

En esta misma época comenzó a surgir el movimiento conocido como Knutepunkt —traducido al español como “punto de encuentro”—, tras el larp sueco *Trenne Byar* (Angerbjörn et al., 1994), cuyos aficionados decidieron reencontrarse de nuevo en Oslo en 1997 (Harviainen et al., 2018, p. 36), con iniciadores concretos como Erlend Eidsem Hansen, Hanne Grasmø y Margrete Raaum (Raaum, 2014, p. 37).

Este movimiento iniciaría la tradición escrita de la teoría del larp, como una forma de no repetir los mismos argumentos año tras año, en cada una de las conferencias anuales que comenzaron a organizar en distintos países del norte de Europa —cuyos nombres quedan adaptados al idioma de cada uno de los países³¹: *Knutepunkt* en Noruega, *Knutpunkt*³² en Suecia,

²⁹ <http://roleropedia.com>

³⁰ <http://www.sinergiaderol.com/>

³¹ En este trabajo, se utilizará de forma general en término “Knutepunkt”, ya que resulta la acepción más reconocida en España. Sin embargo, para referirnos a algunos de sus eventos en países concretos, sí se utilizará el término correspondiente.

³² <https://www.knutpunkt.se/>

*Knudepunkt*³³ en Dinamarca, o *Solmukohta*³⁴ en Finlandia—. Como resultado, se han generado más de treinta libros hasta la ficha —conocidos popularmente como “Knutepunkt Books”³⁵—, desde el año 2001 (con la única excepción del año 2002).

El inicio de las teorías del llamado “Nordic Larp” se entenderá como la “Era de los Manifiestos” (Saitta et al., 2014, p. 42), en la que los diseñadores intentarán aportar su visión personal sobre cómo deberían ser estos juegos.

Así, el manifiesto del grupo Dogma 99 propondría la primera definición de larp, reivindicando por primera vez su visión estética próxima al arte (Fatland y Wingård, 2014, p. 287). De esta forma, se iniciaría el desarrollo de un lenguaje propio para conceptualizar los fenómenos de este tipo cultura interactiva.

En cuanto a teóricos del larp dentro del ámbito académico, debemos mencionar algunos nombres concretos, como Lizzie Stark, Markus Montola, Jaakko Stenros, o Johanna Koljonen. Los dos últimos, entre otros, serán los coeditores de otra de las publicaciones teóricas más relevantes para el rol en vivo: el libro *Larp Design* (Koljonen et al., 2019).

Dentro de la divulgación en Internet, destaca la labor enciclopédica de la Nordic Larp Wiki³⁶ y los vídeos de las Nordic Larp Talks³⁷. De igual forma, debemos tener en cuenta la importancia de las redes sociales como punto de encuentro y discusión en la comunidad, cuestión en la que el difunto Google+ comenzó a destacar tras su lanzamiento en 2011. Sin embargo, tras su retirada, los grupos de Facebook se han convertido en el principal foro de reflexión, a través de distintos grupos, tanto a nivel

³³ <https://knudepunkt.net/>

³⁴ <https://solmukohta.eu/>

³⁵ <https://nordiclarp.org/wiki/Knutepunkt-books>

³⁶ <http://nordiclarp.org/wiki>

³⁷ <https://nordiclarptalks.org>

internacional —“Larp Sanctuary”³⁸, “Larpers BFF”³⁹ o “Globetrotting larpers”⁴⁰—, como nacional —con grupos como “LARP Spain”⁴¹ o “Nordic Larp Madrid”⁴²—. A su vez, muchos equipos creativos desarrollan sus propios grupos afines, e incluso comunidades específicas para cada uno de sus eventos.

Por su parte, la organización noruega Fantasiforbundet y el Belarusian Education Center POST llegarían a organizar la Larpwriter Summer School⁴³ (LWSS), un curso de una semana que contó con más de cincuenta estudiantes de distintos países, desde 2012 a 2018 (Koljonen et al., 2019, p. 11). Algunas cuestiones sobre diseño de larps serían aplicadas a los entornos inmersivos en el College of Extraordinary Experiences⁴⁴ de Polonia, iniciado en 2016 por diseñadores como Claus Raasted, y donde llegarían a participar miembros de grandes corporaciones como Disney, Google, Apple o Adidas.

Torner (2011, p. 101) también destaca la expansión del conocimiento sobre larp a través de distintos documentales audiovisuales sobre algunos eventos: *Lord of the Larp* (Sutera, 2006), *No Name City* (Flicker, 2006), *Changing Faces* (Hudston, 2007) y *Monster Camp* (Hoback, 2007).

Debemos remarcar que los estudios sobre larp no se limitan únicamente al área de los países nórdicos. En el ámbito norteamericano, destacó la Wyrd Con Interactive Theater Convention —iniciada en el año 2010, aunque dicho proyecto parece haber sido descontinuado en el año 2017—. Otros eventos estadounidenses son las Silicon Larp Conventions

³⁸ <https://www.facebook.com/groups/larpsanctuary/>

³⁹ <https://www.facebook.com/groups/larpers.bff>

⁴⁰ <https://www.facebook.com/groups/354981734626595>

⁴¹ <https://www.facebook.com/groups/larpspain>

⁴² <https://www.facebook.com/groups/295101964021439>

⁴³ <http://larpschool.blogspot.com/>

⁴⁴ <https://extraordinary.college/>

(1986-presente) —ahora conocidas como InterCon⁴⁵— y la NecronomiCon⁴⁶ de Providence (2013-presente) —ciudad natal de H. P. Lovecraft—.

También podemos encontrar una compilación sobre artículos académicos titulada *Journeys to another World*, editada por Amber Eager en 2010, y donde ya pueden encontrarse grandes vinculaciones con aspectos transmediales.

De vuelta al territorio europeo, aunque más allá del ámbito nórdico, podemos hablar de la Ropecon⁴⁷ de Finlandia (1994-presente), las Mittlepunkt⁴⁸ de Alemania (2006-2020), las Odras⁴⁹ de la República Checa (2008-2012), la Konferencja Larpowa⁵⁰ (2011-presente) en Polonia, y las PoRtaL⁵¹ en Hungría (2013-presente). En la última mencionada incluso cuentan con fondos de la Unión Europea.

De igual forma, aunque no tan centrado en el ámbito del larp, debemos mencionar el Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol, realizado anualmente en México desde 2016 por parte de la Red de Investigadores de Juegos de Rol (RIJR)⁵², en colaboración distintas universidades mexicanas, la Universidad Autónoma de Baja California y el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey.

Como ya hemos mencionado, a nivel nacional contamos con EntreReVs, convención anual que supone un punto de encuentro entre jugadores, diseñadores y organizadores de toda España, para fomentar el intercambio de ideas y conocimientos entre las distintas tendencias y estilos de rol en vivo. Iniciado en el año 2013, estas convenciones han venido

⁴⁵ <https://v.interconlarp.org/>

⁴⁶ <https://necronomicon-providence.com/enter/>

⁴⁷ <https://ropecon.fi/en/>

⁴⁸ <http://www.larpwiki.de/MittelPunkt>

⁴⁹ <https://www.facebook.com/odraz>

⁵⁰ <https://konferencja.larpowa.pl/>

⁵¹ <http://portal11.eu/>

⁵² <https://academiadelrol.org.mx/>

desarrollándose en distintos lugares del panorama nacional, como una forma de facilitar la asistencia de todos los participantes interesados.

Entre sus actividades destacan principalmente las charlas teóricas, talleres prácticos, mesas de debate y micros abiertos. Las partidas de rol en vivo quedan en un segundo plano, y solo se limitan a propuestas experimentales o novedosas, con el objetivo de obtener un primer *feedback* de otros diseñadores, o para ejemplificar el uso de nuevas técnicas.

Debido a la crisis sanitaria que comenzó en el año 2020, las ediciones de EntreReVs comenzaron a realizarse de forma online a través de Zoom, centralizadas en un servidor específico de Discord —donde se han establecido distintos canales y chats en los que los participantes pueden continuar compartiendo sus ideas más allá de las jornadas anuales—. En este servidor, también encontramos un punto de intercambio de roles en vivo —que complementa las bases de datos internacionales alojadas en Google Drive⁵³—, así como un tablón de anuncios de nuevos eventos. A día de hoy, dicho servidor cuenta con algo más de 150 participantes.

En la página web del colectivo pueden consultarse las actividades que se desarrollaron en cada edición. Además, en el canal de YouTube⁵⁴ encontramos grabaciones de algunas ponencias de años anteriores, cuestión que ha quedado totalmente arraigada a partir de las ediciones online.

Resulta relevante el hecho de que buena parte de los participantes de EntreReVs, a pesar de ser españoles, tienen amplios contactos con los países del norte de Europa, lo que permite que podamos conocer de primera mano algunas de las ideas propuestas desde el Nordic Larp, ya que incluso han llegado a asistir a algunas de las convenciones del Knutepunkt.

⁵³ La “International Print&Play Database” supone una recopilación de distintas partidas de rol en vivo que pueden descargarse para ser organizadas por otros interesados. Su acceso se realiza a través del siguiente enlace de Google Drive: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1dQ7LQq3e4ODXdW_gNiY1YyDirjJv9wW-15axdFojPKw/edit?usp=drive_link

⁵⁴ <https://www.youtube.com/@entrevs6177>

EntreReVs llega a convertirse, de esta forma, en el principal difusor de las ideas nórdicas en España, lo que supone uno de los principales puntos controvertidos del evento —algo que los miembros de su organización intentan mejorar año tras año—: muchos creadores de rol en vivo españoles se encuentran más alejados de estas tendencias nórdicas, por lo que no muestran interés a la hora de inscribirse en estas jornadas, cuestión que complica el objetivo de contar con una presencia heterogénea que represente a los diversos estilos del larp nacional.

Una de las últimas iniciativas es Vivología⁵⁵, un proyecto formulado por algunos de los miembros del colectivo NotOnlyLarp, cuya página web⁵⁶ está orientada a la publicación de textos relacionados con el rol en vivo, tanto a nivel teórico como de diseño y organización. Entre sus secciones destacan “Escritura/Diseño”, “Producción/Logística”, “Herramientas para jugar”, “Seguridad”, “Props/Maquillaje” y “Tecnología”. Además de difundir nuevos contenidos de origen nacional, también están comprometidos con la traducción de otros artículos relevantes en otros idiomas, por lo que no solo buscan colaboradores para redactar, sino también para traducir. Por último, también cuentan con una sección en la que alojan distintas partidas de rol en vivo para su descarga.

También existen otros creadores independientes que comparten contenidos de carácter teórico en sus blogs personales, como es el caso de Juan Ignacio Ros en *Otro laberinto de espejos*⁵⁷ o José Castillo en *Boria Larp*⁵⁸. También debemos destacar el blog *La mirada de Gorgona*⁵⁹ de Producciones Gorgona, donde podemos encontrar distintas reseñas de publicaciones y eventos, así como artículos teóricos que enmarcan los juegos de rol como Patrimonio Cultural Inmaterial, con reflexiones acerca de su documenta-

⁵⁵ El propio proyecto lanza este nuevo término, “vivología”, que queda definido como la “ciencia que trata de los roles en vivo y su funcionamiento”.

⁵⁶ <http://vivologia.es/>

⁵⁷ <http://otrolaberintodeespejos.blogspot.com/>

⁵⁸ <http://www.borialarp.com/es/>

⁵⁹ <https://lamirada.produccionesgorgona.com/>

ción o un análisis de los distintos colectivos organizadores de larp a nivel español —fruto de la investigación de Mirella Machancoses (2022b)—. Del mismo modo, nos encontramos con el blog de Despertaia⁶⁰, primera empresa especializada en la organización de larps, liderada por Miguel Ángel Talha. Por otra parte, algunas empresas de vestuario y atrezo⁶¹, como Mortis Draco⁶² o la antigua Evil Tailors⁶³ (ahora conocida como La Tienda de Larp), también incluyen en su blog algunas entradas con distintas reflexiones sobre rol en vivo.

Más allá de la teoría, y como otro punto de encuentro entre el rol en vivo y lo institucional, nos encontramos con algunos premios y certámenes, entre los que destaca principalmente el Certamen Nacional de Crónicas Nocturnas⁶⁴ iniciado en 2020 —que incluso cuenta con pequeños premios económicos, gracias a la colaboración de distintos patrocinadores del sector—. Este certamen no solo cuenta con una categoría de partidas de rol en vivo, sino también otras para partidas de rol de mesa, creación de personajes y caracterización.

A su vez, a nivel nacional existen otras propuestas para motivar el desarrollo creativo de los diseñadores. DiReVembre es una iniciativa de la asociación Arcana Noche⁶⁵, con la que desde 2016 documentan el proceso de desarrollo de un rol en vivo durante dicho mes —haciendo referencia a iniciativas creativas como el famoso “Inktober” o “Tintumbre”, en el que los artistas deben hacer un dibujo cada día del mes—, al mismo tiempo que invitan a otros diseñadores a participar con sus propias creaciones.

⁶⁰ <https://www.despertaia.com/>

⁶¹ En la comunidad de rol en vivo se conoce como “atrezo” o “atrezzo” a todos objetos que forman parte de un disfraz o escenografía propia del entorno de juego. En este contexto, también se usa como sinónimo el término inglés “prop”.

⁶² <https://mortisdraco.com/blog/>

⁶³ <https://www.eviltailors.com/blog/>

⁶⁴ <http://www.cronicasnocturnas.es/encuentro/certamenes/>

⁶⁵ <http://arcananoche.es/>

En 2022, también se consolidó Avanlarp, una reunión anual destinada a la creación cooperativa de partidas de rol en vivo, organizada a nivel nacional, de la mano de José Fabregat (Producciones Gorgona), bajo la inspiración de otras propuestas internacionales como Game Kitchen. Como extensión de dicha iniciativa surge además la AvanJAM⁶⁶, la primera jam⁶⁷ de creación de roles en vivo a nivel nacional —inspirada en proyectos internacionales específicos como Golden Cobra—. De esta forma, AvanJAM propone la creación, en 13 días, de un documento de diseño de larp —con la posibilidad de ser jugable y de incluir materiales audiovisuales complementarios, así como todo tipo de información para futuros jugadores—, lo que será compartido y reseñado en la web de Producciones Gorgona.

La mirada internacional del larp español continúa siendo muy limitada, exceptuando algunas aportaciones en inglés realizadas por los propios diseñadores españoles. Sin embargo, *Conscience* (Esturillo et al., 2017), rol en vivo internacional de NotOnlyLarp, supone una de las grandes excepciones, ya que incluso ha llegado a ser incluido en la exposición sobre juegos del museo Världskultur de Gotemburgo (Montero, 2023, comunicación personal). Esta exposición sueca estará disponible desde el 1 de abril de 2023 al 18 de agosto de 2024, gracias a instituciones como la National Museums of World Culture, el Digital Ludeme Project de la Universidad de Maastrich, o el European Research Council.

A nivel artístico, el larp también ha llegado a estar presente en la performance participativa *LevelFive* creada por Brody Condon, con la colaboración de Bjarke Pedersen, Tobias Wrigstad y Monica Hjort Traxl. Esta pieza llegó a estar presente en el Hammer Museum de Los Ángeles (2010),

⁶⁶ <https://produccionesgorgona.com/avanjam/>

⁶⁷ En el mundo de los videojuegos, una jam es un evento en el que distintos creadores y desarrolladores se reúnen para crear un nuevo juego en un corto período de tiempo. El objetivo, más que el resultado en sí, es fomentar la creatividad, la colaboración y el aprendizaje.

el ADN Art Festival de Liverpool (2011) y la Bienal de Berlín de 2016 (Pedersen, 2019, p. 254).

Otros estudios teóricos de interés se han centrado en la investigación sobre la propia comunidad de aficionados, así como en el perfil del jugador promedio y sus consecuencias socioeconómicas.

Para Nephew (2006, p. 127), los jugadores estándar son veinteañeros blancos y de clase media, que han tenido buenas oportunidades educativas —por lo que, a nivel general, integran a cualquier otra persona que no encaje en este estereotipo inicial—.

Ryan Dancey, vicepresidente de Wizards of the Coast —empresa poseedora de los derechos de *Dungeons & Dragons*— publicó un estudio al respecto en 1999. La muestra incluye jugadores de entre 12 y 35 años del ámbito estadounidense, consumidores de juegos de cartas coleccionables (*Trading Card Games*), juegos de rol y *wargames*. Los resultados arrojaron que un 6% —unos 5.5 millones de personas— habían jugado alguna vez a un juego de rol, mientras que un 3% —2.25 millones— jugaba mensualmente, porcentaje en el que solo se encontraba un 19% de mujeres (Dancey, 2000). Sin embargo, estos resultados son meramente orientativos, ya que existen numerosos jugadores mayores de 35 años, además de jugadores más afines a otras editoriales de juegos de rol.

Respecto a los factores económicos, podemos decir que el lanzamiento de *Dungeons & Dragons* no tuvo mucho éxito —por ejemplo, tardaron once meses en vender las 1.000 primeras copias—, pero su crecimiento fue exponencial. Desde mediados de marzo de 1979, se vendían aproximadamente unas 7.000 copias al mes, por lo que la revista *Fortune* llegó a estimar que la empresa TSR Hobbies estaría valorada en 7 millones de dólares para el año 1980 (Fine, 2002, p. 15). Se considera que la industria de los juegos de rol de mesa alcanzó al menos los 2.000 millones de dólares con el comienzo de nuestro siglo —es decir, tan solo 26 años después de sus inicios (Cover, 2010, p. 6)—.

Los jugadores encuestados por Dancey afirmaron haber gastado de media unos 401\$ en juegos de rol, lo que asciende a la cantidad de 2.048\$ entre aquellos jugadores que se identifican con la figura del director de juego, que suele requerir un mayor número de elementos materiales para realizar su labor. Sin embargo, dentro del grupo de jugadores de *D&D*⁶⁸, podemos hablar de un incremento de hasta 4.413\$ más de media, en el caso de que utilicen gran cantidad de miniaturas en sus partidas (Dancey, 2000).

En el ámbito del rol en vivo resulta esclarecedora la labor del *Larp Census* de 2014 —cuyos resultados fueron expuestos en el Knudepunkt de 2015—, que recoge cerca de 30.000 testimonios cuantitativos sobre la comunidad de jugadores, con factores como su edad, género, nacionalidad, país de residencia, estilos de juego y creación, conductas de asistencia, etc. (Vanek, 2014).

El grupo con mayor participación en la comunidad de rol en vivo pertenece a la franja de entre 25 y 29 años (un 23.5%, es decir, 6.948 de los encuestados), seguido de los 20-24 años (19.4%) y los 30-34 (17.8%).

El caso de España cuenta únicamente con 238 registros, por lo que se sitúa en 20^a posición según su número de jugadores. Por delante estarían otros países como Estados Unidos (6.260), Rusia (3.155), Reino Unido (3.023), Alemania (2.933), Dinamarca (1.709), Francia (1.462), Suecia (1.352), Canadá (1.131), República Checa (1.089), Polonia (962), Finlandia (753), Bélgica (742), Holanda (726), Italia (710), Noruega (570), Nueva Zelanda (313), Australia (309), Suiza (264) y Brasil (256).

En este sentido, España contaría con una comunidad algo más envejecida que la media, ya que el 26.1% de los encuestados tiene entre 30 y 34 años, un 25.6% se sitúa en la franja entre 25 y 29, y un 18.5% tiene entre 35 y 39 años.

⁶⁸ Abreviatura de *Dungeons & Dragons*.

En cuanto a las cuestiones económicas, un 29.1% de los jugadores encuestados por el *Larp Census* afirma haber gastado hasta 250€ en el último año en cuestiones relacionadas con materiales y eventos de larp. Tan solo el 6.7% afirma no haber invertido dinero al respecto, lo que contrasta con un 29.6% de personas que afirman haber gastado más de 1.000€; o el 0.5%, que incluso han llegado a gastar más de 5.000€. También debemos destacar que el gasto de los jugadores españoles es superior a la media de los jugadores internacionales, con tan solo un 3.6% que no ha llegado a invertir dinero en el hobby (Vanek, 2014).

En 2017, Ipaguirre Álvarez realizó un censo sobre larp español, en el que participaron 496 jugadores —algo más del doble de los españoles que participaron en la encuesta internacional—. En este nuevo estudio, las comunidades con mayor número de jugadores son Madrid y Cataluña (con un 20% cada una), seguidas de la Comunidad Valenciana (16%) y Andalucía (10%).

El 27% de los encuestados españoles afirmó tener entre 21 y 25 años, seguidos de un 25% en la franja de edad de 26 a 30 años. Respecto a los resultados del censo internacional de 2014, podemos deducir que: o bien, la comunidad se ha rejuvenecido; o los jugadores con mayor edad son los que tienen más conexiones con la comunidad internacional —mientras que los jóvenes, se sitúan mayormente en el contexto español, más asequible económicamente—.

Esta razón probablemente afecte de igual forma a otra de las cuestiones analizadas. El gasto total mínimo más frecuente según el censo español se sitúa en los 50 y los 100€ al año (con 22% de los encuestados), junto con la misma cantidad de encuestados que afirman gastar únicamente unos 50€ como máximo. Sin embargo, recordemos que la mayor parte de los españoles que respondieron al censo internacional, llegaron a gastar más de 250€ anuales.

El precio más frecuente de estos eventos, según este censo nacional, se sitúa entre los 61 y los 99€ (37%), con tan solo un 4% superando los 100€. Como es lógico, este panorama ha cambiado enormemente en la actualidad, debido al aumento generalizado del coste de vida en los últimos años.

A su vez, el 43% del censo español se limitaba a asistir únicamente a uno o dos eventos al año, aunque un 42% se sitúa en la asistencia a 3-5 eventos anuales. Resulta llamativo que un 4% asiste a un mínimo de 9 eventos al año, mientras que un 2% de los encuestados llega a realizar más de 12 partidas de larp al año.

Entre las preguntas de este censo también se incluyen algunas acerca de los aspectos más atractivos para los jugadores de cara a escoger un evento, donde la elección de la temática resulta esencial.

Por último, Ipaguirre Álvarez (2017, p. 34) esboza otro posible perfil del aficionado al rol en vivo en España: varón de unos 30 años —con entre 5 y 10 años de experiencia en el hobby—, sin hijos, residente en una de las grandes ciudades españolas, y que disfruta principalmente como jugador de temáticas de fantasía medial, por lo que llega a asistir a unos 3 eventos anuales —e incluso alguno en el extranjero—.

Con el objetivo de actualizar todas estas consideraciones, se está organizando la realización de un nuevo censo de larp a nivel internacional. En España, la investigadora Cristina Montes también tiene en mente este proyecto, como parte de su tesis doctoral sobre larp y educación.

Como podemos observar, esta importancia socioeconómica, especialmente en los países nórdicos, está consiguiendo transgredir la consideración del larp como un simple juego, para convertirse en el medio de vida de algunos de sus participantes, que incluso llegan a conseguir importantes subvenciones y visibilización a través de distintos festivales y periódicos nacionales, lo que a su vez aumenta el interés académico al respecto.

Como un ejemplo de esta progresiva institucionalización, podemos mencionar la Østerskov Efterskole de Dinamarca, escuela basada en el uso del larp como herramienta de aprendizaje (Stenros y Montola, 2010b, p. 28). Otra organización danesa destacada es la Rollespilsfabrikken, que cuenta con más de 1.000 miembros que realizan más de 70 larps al año, con más de 150.000€ totales de presupuesto y un local de más de 300m² en Copenhague (Raasted, 2010, Sec1:181).

En general, la importancia del rol en vivo en Dinamarca es muy relevante. En el año 2015, se calculaba que existían más de 100.000 aficionados en el país, con más de 1.000 eventos de larp al año, 10 tiendas especializadas e incluso una revista trimestral, *Rollespil*. A su vez, todo ello queda respaldado por la Landsforeningen Bifrost, una especie de federación nacional que cuenta con el apoyo de las instituciones públicas (Ipaguirre Álvarez, 2017, p. 7). De esta forma, en este tipo de ambientes, el larp ha dejado de ser una subcultura, pues se aleja cada vez más de la periferia para acercarse al centro, integrándose en lo *mainstream* (Müller, 2011, p. 30).

En palabras de Fedoseev (2014, p. 109), el rol en vivo está siendo institucionalizado: la comunidad está comenzando a enfocarse en la formación de creadores de estas experiencias, y las teorías sobre larp están siendo difundidas de forma científica, con un creciente número de tesis doctorales al respecto.

En definitiva, como ya concluyeron Harviainen (2009, p. 66), Deterding y Zagal (2018, p. 19), los estudios sobre juegos de rol siguen siendo enormemente minoritarios, pero ya cuentan con algunas organizaciones que han llegado a alcanzar un nivel básico de aceptación académica.

Antes de terminar este apartado, entendemos como algo necesario la introducción de algunas reflexiones desde una perspectiva específicamente feminista y transversal.

Según Gary Allan Fine (2002), a finales de los 70, tan solo entre un 0.4% y un 2.3% de los jugadores de rol de mesa eran mujeres.

Debido a esta escasa popularidad entre el público femenino —lo que quizá se debió, entre otros muchos factores socioculturales, a su herencia de factores bélicos—, Shelly Mazzanoble, empleada de Wizards of the Coast, publicó *Confessions of a Part Time Sorceress: Girl's Guide to the Dungeons & Dragons Game* (2007, p. 179). Afortunadamente, el estudio de Dancey (2000) reflejó un aumento de un 20% más de mujeres.

En el caso del larp, el censo internacional (Vanek, 2014) refleja un 61.8% de jugadores identificados como hombres, frente al 35.5% de jugadoras y un 1.3% de jugadores no binarios —con la excepción de algunos países nórdicos, como Finlandia, en los que las mujeres suponen la mayoría—. En el caso de España, el porcentaje de jugadoras desciende al 27.7% (66) y el colectivo no binarie al 0.4% (1) (Vanek, 2014). Sin embargo, el censo español realizado varios años más tarde por Ipaguirre Álvarez (2017), muestra un aumento en el número de mujeres y casos no binarios, con un 34.7% y 0.8% respectivamente.

Como una forma de equilibrar este desajuste, han surgido diversos grupos feministas dentro de la comunidad, como el colectivo de diseñadoras *Gaming as Women*, que surgió como blog en 2012 (Torner, 2018b, p. 33).

En el caso de España, ciertos comportamientos machistas en grupos de Facebook llevaron a la creación de otros espacios seguros, como el grupo “Las buenas roleras nunca mueren”, un espacio mixto, aunque moderado por mujeres —en oposición a otros de los anteriores grupos—.

En el ámbito del rol en vivo, nos encontramos con el grupo de Facebook “Roleras (en vivo) unidas”, que cuenta con cerca de 300 miembros y que son, en este caso, únicamente mujeres. En él, se comparten materiales que relacionan rol y larp con cuestiones feministas y de género, así como

reflexiones sobre seguridad, especialmente en cuanto a posibles conductas de abuso y acoso sexual dentro de la comunidad.

Este espacio no mixto surge como complemento español al grupo internacional “Larp Women Unite” —desarrollado por Karin Edman a partir de la idea de Linnea Risinger en 2014—, centrado en el ámbito nórdico, y que cuenta con más de 2.000 miembros.

En 2023, a través de Verkami, incluso se ha conseguido financiar una antología de larps escritos por mujeres españolas —seleccionados previamente a través de un concurso—, que dará lugar al libro *La Dragona en la Habitación*, gracias al colectivo The Roamers y a la editorial Maldragón.

El diseño de roles en vivo no se ha visto exento de prácticas limitantes para ciertas minorías, las cuales surgen desde el momento en el que llega a resultar necesario un determinado poder adquisitivo —o una gran cantidad de tiempo libre— para poder introducirse o disfrutar de algunas de las vertientes de este hobby, como la posibilidad de experimentar el factor inmersivo al asistir a un larp de fin de semana. Esta limitación económica suele intentar equilibrarse desde algunas organizaciones, a través del ofrecimiento de plazas reducidas e incluso gratuitas —a veces gracias a la aportación desinteresada de otros jugadores “mecenas”—.

Algunos creadores han reflexionado de igual forma sobre las representaciones basadas en la normatividad estereotípica y dominante (Jones y Holkar, 2019, p. 167), en lo que se ha denominado como “fun tax” —es decir, la “tasa de la diversión”—. Bajo esta limitación, es posible que muchos jugadores no sean capaces de disfrutar de una partida en la que interpretan personajes similares a ellos mismos, ya que dentro del entorno narrativo también existen las mismas opresiones a las que deben enfrentarse en su día a día.

Por ejemplo, en la comunidad internacional de rol en vivo se conoce como “fishwife problem” —lo que podríamos entender en español como

el problema de *la mujer florero*— al hecho de que los personajes femeninos tengan una menor agencia en los larps de fantasía, como consecuencia de los estereotipos patriarcales. Para corregirlo, los diseñadores comenzaron a prestar más atención al desarrollo de las tramas⁶⁹ para distribuir los personajes con independencia de su género, sin importar cuestiones ligadas a la fidelidad histórica —puesto que igualmente se trata de entornos de fantasía (Koljonen, 2019a, p. 26)—. Por todos estos motivos, algunos diseñadores consideran que una buena idea es la introducción de narrativas de opresión opcionales, que pueden quedar reflejadas en el trasfondo previo de las fichas de personaje, sin necesidad de ser reproducidas durante el juego (Saitta y Svegaard, 2019, p. 177).

Para finalizar, debemos mencionar sobre otro tipo de necesidades prácticas de la comunidad de aficionados. El censo nacional de larp de Ipaguirre Álvarez (2017, p. 26) mostró que un 41% de los aficionados acceden a las novedades del sector a través de otros amigos, mientras que un 38% lo hace a través de las redes sociales. Como consecuencia, solo un 34% de los encuestados conoce la existencia de EntreReVs. Por tanto, se entiende como algo necesario la posibilidad de contar con una plataforma especializada —más allá de los volátiles contenidos de las redes sociales— que aglutine toda la información relevante respecto a los eventos de rol en vivo.

Tras el fracaso de algunas propuestas nacionales como *Tupj.es* —que llegó a suponer una revista especializada con varios contenidos semanales—, actualmente existen algunas nuevas iniciativas como el Calendario Larp⁷⁰, aunque no terminan de estandarizarse entre las distintas organizaciones.

⁶⁹ Este concepto narratológico se utiliza dentro de la comunidad de rol en vivo como una suerte de sinónimo del “argumento”, en referencia a cada uno de los conflictos presentes en la historia del personaje, que generalmente lo conectan con la narrativa de otro participante.

⁷⁰ <https://www.calendariolarp.es/>

Más allá de esa necesidad informativa respecto a nuevos eventos, teóricos como Lizzie Stark (2017d) mencionan la importancia de realizar una crítica larp con varios objetivos: como una cuestión de documentación histórica; para que los diseñadores puedan aprender de las experiencias de otros creadores; y para llegar a compartir un lenguaje común entre las distintas culturas de juego.

1.4. Aclaraciones terminológicas y de citación

Como parte de sus características como subcultura, el entorno de los juegos de rol y del larp está repleto de terminología y jerga propia, lo que trataremos de aclarar a través de las notas a pie de página. A su vez, al final de este documento podrá encontrarse un índice onomástico y de terminología, que también resultará muy útil como guía para encontrar las discusiones sobre cada uno de esos conceptos.

También debemos aclarar algunas cuestiones relativas al uso de la palabra “larp”, acrónimo de *live-action role-playing*⁷¹, que queda traducido en español como “juego de rol en vivo”.

El término *larp* comenzó a popularizarse en los años 2000, ya que anteriormente, en algunas zonas como el Reino Unido, se utilizaban simplemente los términos “live roleplay” o el acrónimo “lrp” (Harviainen et al., 2018, p. 24).

Al comienzo de su popularización, el término “larp” se utilizaba como un acrónimo en su totalidad: “L.A.R.P.”. Poco a poco, la palabra se ha ido integrando en el lenguaje natural, y podemos encontrarla como “LARP” en numerosos textos escritos. Sin embargo, actualmente muchos teóricos abogan por el uso del término en minúscula y sin ningún tipo de matiz o

⁷¹ En inglés, algunos autores también suelen escribirlo sin guiones, generalmente como “live action role-playing”.

énfasis, ya que ha pasado a constituir una nueva palabra como unidad léxica de significado propio, al igual que ocurrió en su día con términos como “láser” o “radar” (Deterding y Zagal, 2018, pp. 9–10).

De hecho, el término “larp” también constituye un verbo, que da lugar a otras configuraciones —algo menos frecuentes en español, aunque de uso creciente—, como “larper” o “larping”.

En español, la denominación más generalizada para este fenómeno es la de “juego de rol en vivo”, lo que normalmente queda acortado como “rol en vivo” o “vivo” —a veces, como una cuestión ideológica para situarse en un entorno artístico más ajeno a lo lúdico—.

Como abreviatura, la comunidad de aficionados españoles también suele utilizar el acrónimo “ReV”, tal como podemos observar en el propio nombre de las jornadas EntreReVs. Sin embargo, en los últimos años, muchos colectivos están abogando por el uso del término inglés “larp”, como una forma de estandarizar la terminología y de mejorar la comunicación entre los aficionados de distintos países.

Esta tesis se acoge a este ideal internacional de estandarización, pero también defiende la continuación del uso de la terminología española. Por este motivo, se utilizará el término “rol en vivo”, junto con la palabra “larp”, como acrónimo ya plenamente integrado. La alternancia entre ambos se realizará únicamente por cuestiones estilísticas, ya que ambos términos se entienden como sinónimos.

Por último, debemos dedicar un espacio a la reflexión sobre el estándar de citación relativo a los juegos de rol. La mayor parte de los modelos estilísticos han sido actualizados para incluir referencias de nuevos medios como los videojuegos. Sin embargo, otros medios menos populares aún no cuentan con esa guía estandarizada.

En el caso de los juegos de rol de mesa, esta cuestión resulta algo más sencilla, ya que su citación suele quedar limitada únicamente al manual de

juego, que queda reflejado como cualquier otro libro, salvo que también suele indicarse explícitamente que se trata de un juego. Algo parecido ocurre con los juegos de mesa.

El caso del larp resulta, en cambio, algo más complejo. En algunos casos no conocemos exactamente al autor o coordinador principal, sino que los eventos se asocian a asociaciones o grupos creativos, a modo de productora. Por otro lado, también puede existir la figura del director, que también puede resultar fundamental en algunos eventos —y que, de establecer una equivalencia respecto al cine, tendría que ser la figura que apareciese citada en primer lugar—. Esto cobra una importancia especial en aquellos eventos cuyos documentos son de acceso público, y pueden ser organizados y dirigidos por cualquier persona ajena a la organización original.

A su vez, un mismo evento puede realizarse varias veces, en distintos pases, lo que también supone un factor relevante que podría resultar necesario reflejar en la cita. En este sentido, encontramos alguna similitud con el teatro respecto a la puesta en escena, pero en el caso del larp, debido a su carácter emergente y participativo, el componente de espontaneidad y variación es muy alto —incluso aunque la *representación* se llevase a cabo por parte de la misma *compañía* y *director*, algo que puede verse de forma clara con la investigación práctica sobre rol de mesa y literatura por parte de C. A. Bassas Tiffon (2021, p. 23)—. En palabras de Hoover: “No matter how many times a piece or game is played, it will never be the same because players never interact exactly the same way” (2018, p. 22).

Debido a ello, al igual que al citar una ponencia, puede resultar conveniente especificar la fecha y el lugar concreto. De esta forma, el año de creación de un larp podría ser distinto del año del desarrollo de uno de sus pases concretos —de hecho, el propio evento puede ser planteado de forma distinta respecto a su creación original, pues muchas veces se introducen mejoras y modificaciones tras las primeras pruebas del juego—.

Todo esto se complica aún más si tenemos en cuenta los distintos materiales textuales de cada larp y evento, como los documentos de diseño. Aquí encontraríamos otro paralelismo con el texto teatral o los guiones de las películas, pero debemos tener en cuenta que el componente escrito del larp suele ser totalmente distinto de la palabra hablada que surgirá en el propio evento. Por lo tanto, es posible que queramos hacer referencia al documento en sí —y no únicamente al evento—, algo que tendríamos que especificar de alguna forma.

A su vez, no solo existe una correspondencia de *un* documento respecto a *un* evento, sino que una misma producción puede contar con varios documentos diferentes, de cara a estructurar mejor la información de las distintas cuestiones, por lo que resultaría necesario especificar el título concreto del documento.

Debido a la complejidad de todos estos factores, al menos hasta la fecha, no se han encontrado propuestas de citación rigurosas, por lo que hemos considerado necesario realizar una primera aproximación al respecto.

Para ello, hemos optado por mantener esta tesis en formato APA (7^a edición), al tratarse del estilo de citación más popular y estandarizado, con el objetivo de no complicar aún más este proceso. De esta forma, futuros investigadores de otros ámbitos o miembros de la comunidad de rol en vivo podrían servirse de la propuesta realizada aquí, sin que tengan que realizar demasiadas adaptaciones.

Para realizar esta propuesta hemos aunado algunas de las características presentes en las referencias en APA de tipo audiovisual —películas y series de televisión—, además las correspondientes a videojuegos y citas de comunicaciones en congresos.

Por lo tanto, la propuesta de citación de larps en formato APA 7^a edición es la siguiente:

Apellido Autor, N. (día-día de mes de año). *Título* (Pase nº) [Larp]. Productora Original. (Dirigido por N. Apellido; Organizado por Productora). Jornadas, Ciudad (Provincia), País. (Versión original de año).

Algunas consideraciones:

- En el caso de que sean varios autores, se seguirán las normas correspondientes de APA para otro tipo de fuentes, lo que puede incluir el uso de “et al.”.
- Si se trata de un equipo amplio de trabajo, deberá citarse como autor únicamente al coordinador de contenidos de los mismos.
- La fecha concreta, el pase y la ciudad solo se incluirán si existe una necesidad de referirse a ese evento concreto —y si dichos datos se conocen con rigor—. En caso contrario, podemos prescindir de estos elementos, como una manera de reflejar que nos referimos al larp en general.
- Como productora original nos referiremos al grupo creativo, asociación u organización que se encuentra tras el evento. De no existir ninguna, este elemento no será incluido.
- Se especificará el nombre de los directores de juego, tan solo en caso de que esta información se considere relevante. Si son varios, también se hará uso de la expresión “et al”.
- Se especificará el nombre de la asociación que organiza el evento, solo si esta cuestión se considera relevante, y si esta es diferente a la organización previamente mencionada como productora original.

- El número de pase debe quedar asociado a la productora que organiza el evento. Es decir, si es la primera vez que una asociación organiza un pase, este será el pase 1 —independientemente de que la productora original, u otras, hayan realizado otros pases—. Sin embargo, hay que tener en cuenta que otras organizaciones, especialmente aquellas que realizan eventos de fin de semana, prefieren reiniciar la cuenta del número de pases si organizaron el evento en cuestión hace más de un año. El criterio aquí debe recaer en el propio investigador, según cada situación.
- Se reflejará el nombre de las jornadas en las que se enmarca el evento, solo cuando sea necesario o clarificador.
- En el caso de que el larp haya tenido una versión anterior años antes, al final de la cita se hará referencia a esta versión inicial. Establecemos aquí un paralelismo con la versión original de un libro reeditado más recientemente, ya que es el mismo evento, pero puede contar con grandes cambios y correcciones introducidas con el tiempo, que puede ser necesario remarcar.
- Si queremos citar un larp a nivel general, siempre acudiremos a su primera versión/pase.
- En caso de ser necesario, también podemos incluir el nombre del traductor tras el título del larp, colocando “(N. Apellido, Trad.)”.
- Si no se conocen a los autores concretos, se pondrá en primer lugar el nombre de la propia organización —o, en su defecto, el nombre del propio evento, seguido de su fecha o año (ya sin paréntesis) tras el indicativo de “[Larp].”—.
- Siguiendo las normas APA, también podemos traducir el título de un larp a otro idioma, poniéndolo entre corchetes tras su título original.

- Cabe la posibilidad de citar un larp varias veces en un mismo documento, siempre que necesitemos hacer referencia a distintas versiones o pases del mismo.
- Puesto que podemos dividir nuestras referencias en varios tipos, los eventos de larp pueden integrarse en el apartado de “ludografía”.

He aquí un ejemplo parcialmente inventado —ya que aún no hemos encontrado un evento real con la posibilidad y necesidad de utilizar todos los elementos sin que resulte redundante, a pesar de que resulta una cuestión factible—:

Torrebejano Osorio, A. (17-18 de agosto de 2023). *Project Dark.ia: La Insurrección de los Cautivos* (Pase 3) [Larp]. Torredelmago. (Dirigido por A. Calabria; Organizado por Ludus Alea). Tierra de Nadie, Mollina (Málaga), España. (Versión original de 2022).

A su vez, esta sería la propuesta para citar documentos específicos de un evento:

Apellido Autor, N. (año de publicación). *Título del larp*: Título del documento (Versión n^o) [Documento de larp]. Productora Original. URL [fecha de consulta].

Aquí debemos tener en cuenta las mismas consideraciones anteriores, además de las siguientes:

- Solo debe especificarse la versión del documento en el caso de que existan varias.

- Se añadirá el hipervínculo de acceso o descarga siempre que el documento se encuentre disponible de forma pública.
- La fecha de recuperación o consulta debe incluirse en el caso de que sea relevante, especialmente para aquellos eventos que cuenten con distintas versiones.

Incluimos de nuevo otro ejemplo, en este caso de carácter real:

Torrebejano, A. y Rísquez, J. (2018). *Piratas vs Ninjas: Última Noche en Isla Bonassa: Ambientación* (Versión 3.0) [Documento de larp]. Torredelmago. <https://www.torredelmago.com/wp-content/uploads/2018/08/UNIB-Ambientaci%C3%B3n.pdf> [25 de agosto de 2023].

Por último, cabe destacar que este tipo de citación también podría adaptarse a las partidas de rol de mesa —e incluso a las propias representaciones teatrales—, en aquellos casos en los que no baste con referirse a los textos escritos, sino en los que se requiera poner el foco en una experiencia de juego concreta.

A su vez, debemos animar a todos los diseñadores de este tipo de juego a que incluyan toda la información posible en sus documentos, para facilitar este tipo de labores de registro y documentación⁷².

⁷² Hasta la fecha, es común encontrar documentos de juego que solo están firmados por un pseudónimo, sin incluir el año de creación o el nombre real de sus autores.

2. Metodología y diseño de investigación

2.1. Objetivos, preguntas de investigación e hipótesis

Este trabajo doctoral pretende estudiar y describir la especificidad mediática de los juegos de rol en vivo como práctica interactiva fundamentalmente analógica. Para ello, resultará imprescindible atender a sus elementos distintivos respecto a otros medios y formatos, desde sus procesos de diseño hasta su experiencia final. Esto incluye, por tanto, una profundización en sus distintas metodologías y filosofías creativas, narrativas y estructurales, junto a sus problemáticas autorales y factores relativos a su recepción como fenómeno inmersivo, todo ello desde una visión global e integral —una perspectiva que, hasta donde hemos comprobado en nuestra revisión bibliográfica, aún no había sido ensayada en el ámbito académico—.

A continuación, desglosaremos el objetivo general (OG) de la investigación, junto a cada uno de sus objetivos específicos (OE):

- *OG*: Determinar la especificidad del larp como práctica cultural ludonarrativa e inmersiva, y cómo se reflejan estas cuestiones en el panorama nacional español, desde un enfoque intermedial y transmedia que parte de la Literatura Comparada.
 - *OE1*: Examinar las técnicas de diseño ludonarrativo del larp para identificar posibles vinculaciones con otros medios de carácter literario, teatral, cinematográfico y lúdico, para determinar así su especificidad.
 - *OE2*: Analizar la tensión específica entre ficción y realidad asociada a los procesos identitarios e inmersivos del

larp, para llegar a entender cómo afectan a la realización y percepción de la experiencia.

- *OE3*: Comprender en su totalidad el proceso de juego del larp.
- *OE4*: Estudiar cómo se introduce la interactividad en el larp de cara a generar contenidos ficcionales emergentes.
- *OE5*: Identificar las particularidades y problemáticas del larp como posible creación colectiva generada entre distintos usuarios ajenos a las grandes industrias culturales y de entretenimiento.
- *OE6*: Estudiar el grado de intermedialidad asociado a cada proceso del larp, así como sus posibilidades transmediales del larp y sus conexiones con el ámbito de la adaptación.
- *OE7*: Contribuir a la estandarización y divulgación sobre el larp a través de la propuesta de un modelo de análisis específico, para fomentar el desarrollo de una crítica especializada que permita su documentación histórica.

Con base en dichos objetivos, la presente investigación tratará de responder a las siguientes preguntas de investigación (*RQ*)⁷³:

- *RQ1*: ¿Qué elementos de diseño caracterizan al larp frente a otros medios analógicos y digitales?
- *RQ2*: ¿Cómo se produce la percepción ficcional dentro del larp como posible entorno inmersivo?
- *RQ3*: ¿Cómo se desarrollan las distintas fases del larp como proceso experiencial?

⁷³ *Research Questions*

- *RQ4*: ¿Cómo surgen los elementos narrativos emergentes dentro de un larp, y qué problemáticas pueden derivarse de dicha emergencia?
- *RQ5*: ¿Cómo se distribuye el concepto de autoría dentro de aquellos larps de diseño colectivo, y qué tensiones pueden producirse respecto a las industrias de aquellos contenidos protegidos con derechos de autor?
- *RQ6*: ¿Cómo se manifiesta la intermedialidad en el larp y cómo pueden desarrollarse los distintos procesos transmediales de adaptación y expansión?
- *RQ7*: ¿Qué elementos terminológicos y metodológicos pueden servir como base para contribuir a la configuración de un posible modelo de análisis crítico dentro de la comunidad de rol en vivo?

A su vez, se han establecido una serie de hipótesis iniciales que conectan con cada uno de esos objetivos y preguntas de investigación, como una forma de estructurar la presente investigación a lo largo de sus capítulos y conclusiones finales:

- *H1*: La principal característica específica del larp reside en su componente participativo, que permite el jugador interactuar con un *storyworld* a través de la interpretación de un personaje.
- *H2*: Puesto que supone una experiencia en primera persona, la inmersión es una constante en el rol en vivo, aunque su desarrollo identitario puede ser muy distinto según cada evento.
- *H3*: El larp como medio lúdico implica un proceso de diseño y recepción que va más allá de la propia experiencia de juego.

- *H4*: Como posible creación colaborativa, los roles en vivo no solo introducen mecánicas lúdicas, sino también narrativas, lo que permite regular el nivel agencia⁷⁴ de cada participante.
- *H5*: Los larps suelen contar con una autoría dispersa, que a veces se distribuye en un equipo multidisciplinar, en los que pueden surgir tensiones entre el ámbito fan y la propia industria.
- *H6*: Algunos larps permiten una exploración transmedia del *storyworld* de obras populares, donde también pueden surgir distintas transformaciones a partir de la práctica intermedial de la adaptación.
- *H7*: Debido a los escasos estudios teóricos sobre larp, resulta necesario emplear como marco de referencia inicial aquellos vinculados a otros medios ludonarrativos, para posteriormente adaptarlos a las particularidades intrínsecas del rol en vivo, con el fin de desarrollar una propuesta teórica especializada.

2.2. Fundamentos metodológicos

Debido a su carácter procesual, los juegos de rol no pueden estudiarse únicamente desde un punto de vista narrativo o textual, sino que también requieren de una perspectiva social ligada a las prácticas de producción, circulación y documentación (Pressman, 2017, p. 255).

Por este motivo, la investigación fue propuesta desde una dinámica abductiva, siguiendo las premisas descritas por autores como Verd y Lozares Colina (2016, p. 50). Así, como conocedores previos de la comunidad de larp, establecimos unas orientaciones generales de estudio desde un nivel inductivo, que posteriormente irían quedando refinadas y revisadas

⁷⁴ Control de la experiencia mediante la toma de decisiones con consecuencias narrativas.

durante el desarrollo del trabajo. De esta forma, los contenidos teóricos y las fases de obtención y análisis de datos empíricos se han articulado y retroalimentado mutuamente durante todo el proceso.

Las disciplinas que sustentan la base de esta investigación —Literatura Comparada, Game Studies, Narratología, Ludología, New Media Studies y Cultural Studies— han servido como guía a la hora de escoger y analizar cada uno de los casos de estudio. Desde esta perspectiva, se desarrollan procesos de razonamiento y validación por homología, mediante los cuales comprobamos el grado de correspondencia teórica con aquellos datos obtenidos de forma empírica en la realidad observada.

Como ya se ha mencionado, el conocimiento previo del objeto de estudio —obtenido con antelación a través de experiencias personales, que permitieron indagar en métodos como la observación participante abierta no estructurada, o la entrevista abierta—, ha permitido modificar, ajustar y adaptar las premisas teóricas que constituyen una disciplina tan novedosa como la teoría del larp. A su vez, el descubrimiento de nuevas perspectivas de estudio —como los RPG Studies, la Teoría del Rol, o los Larp Studies— ha permitido una mayor interpretación conceptual de dichos fenómenos.

En conclusión, la flexibilidad de esta dinámica de investigación abductiva permite esquivar una concepción teórica excesivamente preprogramada o definida —que, a su vez, resulta inaccesible debido a la novedad del objeto de estudio—, al mismo tiempo que consigue nutrirse de la propia fase de análisis empírico (Verd y Lozares Colina, 2016, pp. 44–50).

La investigación adopta, a su vez, un enfoque cualitativo, que toma como objeto de estudio un número limitado de unidades con el objetivo de conseguir unos resultados detallados sobre dichos fenómenos, de cara a analizar tanto sus mecanismos y procesos causales como para situarlos en su contexto. Por lo tanto, partimos de una vocación comprensiva, pero también explicativa —en este caso, a través de un lenguaje discursivo y

argumentativo, junto a otras representaciones conceptuales simbólicas y multidimensionales (Verd y Lozares Colina, 2016, p. 29)—.

De cara a obtener una visión holística del objeto de estudio, se han utilizado distintas perspectivas de herramientas metodológicas: revisión bibliográfica, estudios de caso —a través de la observación participante y el análisis de documentación derivada— y la realización de entrevistas.

Por lo tanto, se trabajará con cuatro tipos de unidades de información:

- a) Bibliografía sobre rol en vivo y el resto de elementos necesarios para desarrollar el marco de teórico.
- b) Experiencia personal en los eventos de larp —ya sea como jugadora o como organizadora/directora—.
- c) Entrevistas a los autores o coordinadores principales de aquellos larps relevantes para la investigación.
- d) Documentos de diseño, fichas de personaje y otros materiales de documentación de la partida —cuyo acceso ha sido proporcionado previamente por los autores de la misma—.

Esto nos lleva a la integración de una perspectiva etnográfica, que articula diversos métodos y se enfoca en las distintas interacciones y situaciones estudiadas a través de métodos inmersivos, así como en el trabajo de contextualización de dichos fenómenos sociales y en la interpretación de sus significados (Verd y Lozares Colina, 2016, p. 36). En este caso, estamos hablando de una perspectiva etnometodológica que incluye la participación activa del investigador dentro del fenómeno investigado, como se expondrá a continuación.

Las características concretas de esta investigación se vinculan con lo que Henry Jenkins llamó “etnografía de la cultura de masas” (2010a, pp. 13–15), donde llega a afirmar que “la participación suele ser tan importante como la observación, los límites entre el etnógrafo y la comunidad

desaparecen y los miembros de la comunidad pueden poner en duda la descripción que otros han hecho de su experiencia”.

En este sentido, también cabe referirnos al concepto de “autoetnografía”, definido por MacCallum-Stewart y Trammell (2018, p. 368) como un método de investigación cualitativa en la que el autor describe su propia experiencia de forma endógena —en este caso, al pertenecer a la propia subcultura a la que estudia—, para conectar sus conocimientos con un contexto más amplio.

En cuanto a la vinculación con el entorno online de estas comunidades —desarrolladas principalmente a través de redes sociales, con la excepción de los eventos en sí mismos—, podemos entender esta perspectiva como una “netnografía” (Orazi y van Laer, 2022, p. 22), ya que el objeto de estudio se sustenta en esa *red* de personas que comparten intereses, ideas y procesos de creación.

La validez de estos métodos pueden ser cuestionados debido al carácter personal de los mismos, pero lo cierto es que los intereses del investigador siempre subyacen de alguna forma a la hora de seleccionar los elementos que se consideran relevantes para su investigación (Bowman, 2013, p. 7).

Estas críticas pueden proceder, en su mayoría, desde los enfoques cuantitativos, que sí persiguen una distancia epistemológica para evitar que el investigador pueda *contaminar* los resultados de su análisis a través de sus propias presunciones y puntos de vista.

Sin embargo, la metodología cualitativa que rige esta investigación puede —e incluso *debe*— prescindir a menudo de esta distancia epistemológica, ya que trata de identificar “componentes cognitivos” como el sentido, la intencionalidad, la memoria u otras estrategias relacionadas con el objeto de estudio. Y para ello, se requieren unos métodos con una mayor implicación e inmersión del investigador en la realidad estudiada, que a veces debe realizar observaciones directas e incluso interactuar con ella

mediante procedimientos dialógicos. De esta forma, el investigador, al experimentar el punto de vista de lo investigado, puede incluso obtener datos no esperados y alcanzar una mayor comprensión de sus significados e interpretaciones (Verd y Lozares Colina, 2016, pp. 28–39).

La posición de este *aca-fan* puede presentar ciertos riesgos para la investigación desde un punto de vista académico, pero “permite disponer de algunos conocimientos y formas de acceso que serían imposibles a través de otras posiciones” (Jenkins, 2010a, p. 17).

En este punto, debemos reflexionar sobre la necesidad de integrar en el lenguaje de este informe esta perspectiva de la voz investigadora, como una forma de poner de manifiesto su carácter reflexivo, que no está reñido con el supuesto de neutralidad (Verd y Lozares Colina, 2016, p. 80). Por este motivo, esta tesis utilizará en gran medida la primera persona del plural como eje del discurso, en un intento de integrar tanto ese principio de objetividad y neutralidad, como una perspectiva común y colectiva dentro de la comunidad estudiada. En cambio, en otros momentos puntuales, puede resultar necesario el uso específico de la primera persona del singular, para dejar claro que dichos apuntes surgen de la propia experiencia de la investigadora desde su punto de vista concreto como observador participante —en este caso, probablemente vinculadas a la interpretación de un personaje concreto dentro del larp—.

Respecto a estas perspectivas de investigación, debemos mencionar también la responsabilidad del *aca-fan* con la propia comunidad a la que investiga (Jenkins, 2010a, p. 18), ya que no solo pertenece a ella —lo que suele estar conectado con relaciones personales de distinto tipo, más allá del entretenimiento investigado, en este caso—, sino que algunos de sus miembros también han sido colaboradores activos dentro del trabajo de investigación.

Para garantizar unos criterios de validez y calidad, el investigador que utiliza este tipo de metodologías debe establecer y respetar los límites de

su interacción con la realidad del objeto de estudio, de cara a no modificar los hechos observados (Verd y Lozares Colina, 2016, p. 28), lo que se tuvo en cuenta especialmente a la hora de desarrollar el cuaderno de campo.

Por un lado, se realizó una reflexión previa sobre los contenidos a los que inicialmente se debía atender. Por otro, el proceso de documentación se realizó a través de anotaciones escritas tras cada uno de los eventos. Por lo tanto, el registro de los datos se produce de una forma principalmente retrospectiva, a través de la rememoración posterior —que se realiza lo antes posible, para evitar pérdidas de información—.

En algunos eventos, también pudieron aprovecharse las pausas del juego para desarrollar estas anotaciones, aunque siempre de forma disimulada e integrada en la diégesis⁷⁵ propuesta, tanto de forma externa como a nivel interno. Esto se debe a que, a pesar de que ningún participante llegue a detectar ningún indicio del desarrollo de la investigación, el propio investigador puede estropear su experiencia de juego, al alejarse en exceso de la inmersión en su personaje con la intención de continuar con la investigación —lo que a su vez puede influir en los propios resultados—.

En conclusión, como investigadores dentro de esta autoetnografía, debemos reflexionar de forma crítica sobre los posibles efectos que la intervención ha podido generar a través de dichas situaciones de reactividad no deseadas (Verd y Lozares Colina, 2016, p. 28), así como en los factores asociados con nuestra propia subjetividad. Esto resultará un factor clave a la

⁷⁵ El concepto de diégesis, propuesto por el teórico Étienne Soriau (1953), es muy utilizado en el ámbito de los juegos de rol en vivo para referirse a la ficción dentro del universo de juego, en contraposición de aquellos elementos que quedan fuera de la narrativa. Lo diegético es aquello que los personajes perciben, pues forma parte de su propio mundo. Por su parte, lo extradiegético o no-diegético es todo aquello que resulta ajeno al mundo y a la percepción de los personajes, incluso aunque forme parte del propio juego de los participantes —por ejemplo, el uso de música de tensión para dar ambiente a una escena—.

hora de tener en cuenta los procesos de *bleed*⁷⁶, íntimamente ligados a la tensión entre la cognición del personaje y la del jugador —que, en este caso, también se identifica con la personalidad del propio investigador—.

Por lo tanto, los criterios de calidad se basan principalmente en el “grado de adecuación entre el conocimiento adquirido sobre el fenómeno estudiado y los entornos reales en que se desarrolla”, pero también en otros criterios como el de credibilidad —en relación a la transparencia del proceso de investigación—, y en su relevancia para la comunidad científica y la comunidad del propio objeto de estudio (Verd y Lozares Colina, 2016, pp. 30–31).

2.2.1. Preparación y revisión bibliográfica

Como es habitual en las investigaciones cualitativas, durante esta primera fase tuvo lugar la propia organización metodológica del proyecto, así como el desarrollo de sus planteamientos teóricos.

Debido a la novedad de los estudios específicos sobre juegos de rol, este trabajo ha requerido un amplio proceso de búsqueda y revisión de la literatura académica, con el objetivo de establecer un marco teórico propio que aporte una solidez conceptual y metodológica a esta investigación.

Para ello, se llevó a cabo una indagación en distintas bases de datos y repositorios, como Scopus, Web of Science, ProQuest, JSTOR, WorldCAT, Dialnet, Google Scholar o Research Gate.

Sin embargo, puesto que gran parte de las primeras indagaciones específicas sobre juegos de rol se han realizado fuera del entorno académico, también ha resultado necesaria la búsqueda de contenidos especializados

⁷⁶ Concepto de la comunidad de rol en vivo para referirse a la confluencia de la identidad del personaje respecto a la del jugador, y viceversa. En español, a veces se traduce como “sangrado”, aunque lo más común es el uso del término original en inglés.

en distintos blogs, foros y vídeos de internet, así como en ensayos y monografías independientes, o en las “actas” de convenciones relacionadas.

Dentro de todos estos recursos, la revisión de los *Knutepunkt Books* ha resultado fundamental para conocer el estado del arte y otras investigaciones previas relacionadas, ya desde una perspectiva más rigurosa y académica, que nos ha permitido acceder a otros artículos científicos, capítulos de libro y tesis doctorales sobre juegos de rol.

Debido a esta complejidad, enmarcamos todo este proceso dentro de la metodología SALSA (Codina, 2017), con el objetivo de realizar una revisión sistematizada de la literatura de las distintas áreas de conocimiento implicadas, estructurada en cuatro fases: búsqueda (*Search*), evaluación (*appraisal*), síntesis (*Synthesis*) y análisis (*Analysis*).

Tras unas primeras ecuaciones de búsqueda basadas en el contexto español, se procedió a una revisión, lectura y análisis crítico de los contenidos internacionales escritos en inglés.

Al encontrarnos fuera del ámbito académico en ciertas ocasiones, la fase de evaluación resultó fundamental para determinar, en términos de calidad, transparencia e influencia posterior, qué fuentes quedarían integradas dentro de este trabajo.

Entre los principales autores presentes en este marco teórico, debemos mencionar a Huizinga y Caillois, con sus indagaciones desde la antropología de la experiencia, que quedarán vinculados con los estudios sobre la performance y el rito de Victor Turner y Richard Schechner, junto a los signos del espectáculo de Tadeusz Kowzan (1968). A su vez, esto quedará complementado con las concreciones sobre el concepto de inmersión propuestas por Gordon Calleja y Marie-Laure Ryan.

De cara a delimitar los distintos tipos de juegos, resultará imprescindible la labor de ludólogos y diseñadores como Jesper Juul, Katie Salen y Eric Zimmerman, con José Pablo Zagal y Sebastian Deterding como puntos de

referencia respecto al género de los RPG⁷⁷. Respecto a las primeras teorías sobre el diseño de juegos de rol, nos centraremos en autores como Bartle, así como en las primeras discusiones en foros como *The Forge*, que posteriormente han sido revisadas por numerosos académicos.

El ámbito específico del rol en vivo quedará definido por autores generalmente vinculados a la tradición académica del Nordic Larp, como Jaakko Stenros, Markus Montola, Johanna Koljonen, Eirik Fatland, J. Tuomas Harviainen, Eetu Mäkelä, Evan Torner, Michal Mochocki, o Lizzie Stark —con esta última como introductora de la noción de *larp critique*, en términos similares a los del concepto de crítica artística o literaria—.

Las conexiones entre lo lúdico y lo narrativo quedarán revisadas principalmente a través de las teorías de Ryan y Aarseth, pero más allá de lo interactivo, también atenderemos la influencia de la narratología clásica, con autores como Genette, Greimas o Propp, también a través de Mieke Bal. Los factores sobre construcción de mundos de autores como Mark P. Wolf resultarán, a su vez, fundamentales.

El ámbito nacional relacionado con el rol de mesa se sustentará en la labor histórica del blog “Rol de los 90” —desarrollada principalmente por el profesor de lengua y literatura Domingo Cuenca—, así como en diversas tesis doctorales, como la de Iván Sevillano Pareja (2008). Respecto a contenidos específicos sobre larp en español, nos fundamentaremos principalmente en distintos autores ligados a las jornadas EntreReVs, como Juan Ignacio Ros, José Castillo, Mirella Machancoses o Daniel P. Espinosa.

Por último, respecto a las indagaciones sobre intermedialidad, transmedia y adaptaciones resultarán imprescindibles las teorías de Domingo Sánchez-Mesa, Jan Baetens, Henry Jenkins o Carlos Scolari. En el ámbito más específico de las posibles transformaciones, las ideas de Genette se

⁷⁷ Abreviatura de *Role-Playing Game*, género en el que se enmarcan tanto los videojuegos de este tipo, como los juegos de rol de mesa o los larps.

establecerán como base, las cuales serán ampliadas y matizadas para el caso del larp, gracias a otras teorías como las de Mark P. Wolf o Evan Turner.

Posteriormente, las sucesivas fases de análisis y síntesis se llevaron a cabo a través de la gestión del conocimiento dentro del software académico Citavi, que no solo se utilizó como gestor bibliográfico, sino que permitió la integración de cada uno de los contenidos dentro de las distintas secciones del marco teórico, así como la distribución de tareas asociadas.

2.2.2. Estudio de caso

Antes de explicar el desarrollo de estos estudios de caso, debemos mencionar las dificultades generales de acceso, derivadas de las características concretas de este objeto de estudio.

- a) Los larps no siempre están basados y/o desarrollados en un documento de texto —a veces tan solo existen las fichas de personaje, mientras que el resto de la información necesaria para su desarrollo se mantiene en la memoria de su creador—. A su vez, cuando los larps sí presentan una documentación escrita, esta rara vez es publicada de forma abierta, sino que dichos materiales suelen reservarse para ser consultados por los miembros de la propia organización creadora.
- b) A pesar de que el investigador cuente con la posibilidad de estudiar la documentación escrita, es muy recomendable que también esté presente en la propia ejecución del evento, para poder analizar así su puesta en práctica y su desarrollo experiencial, entendidos aquí como los factores más importantes del larp.

A través de esta observación pretendemos realizar un registro cualitativo que nos permita la describir el entorno investigado —lo que incluye

tanto las actividades que en él se desarrollan, como las personas que participan en ellas, y el significado que le otorgan a las mismas—. A su vez, debemos tener claro que esta observación procede de una conjunción entre los fenómenos percibidos por el investigador y su propia interpretación (Verd y Lozares Colina, 2016, p. 242).

Sin embargo, debemos mencionar las numerosas trabas que suscita la presencia del investigador en dichos eventos para su observación cualitativa —que, como veremos, será una observación participante—:

1. La mayor parte de los eventos disponibles son de carácter público, cuentan con una cuota de inscripción, y son generalmente de larga duración. Debemos hacer hincapié en este hecho, ya que existen una gran cantidad de roles en vivo gratuitos, con un número menor de jugadores y de tan solo un par de horas de juego. Sin embargo, el conocimiento y/o acceso a estos últimos resulta mucho más complejo, ya que se organizan, sin demasiada antelación, de forma interna entre grupos de amigos o asociaciones concretas, que no llegan a darle publicidad más allá de ese círculo —y que, probablemente, no desean incorporar desconocidos al juego, salvo que los realicen en jornadas o convenciones orientadas a ello—. Esto debe tenerse en cuenta, ya que puede suponer un cierto sesgo a la hora de seleccionar el corpus de estudio.
2. Debido al tipo de experiencia lúdica y participativa, no todas las organizaciones permitirán la asistencia de un investigador/espectador pasivo, ya que podría perjudicar la inmersión y el *fluir* del juego. En estos casos, la metodología adecuada sería la observación participante completa, en la que el investigador tendría la ventaja de vivir la experiencia en primera persona. Sin embargo, esto también supondrá unas dificultades añadidas —como la necesidad de preparar el personaje, vestuario, etc.—.

3. Es posible que, como cualquier otro jugador, el investigador deba conseguir una plaza, lo que implica cumplir con una serie de plazos y requisitos. A veces es posible que el investigador deba pasar un proceso de *casting*, en el que los organizadores escogen a los participantes más adecuados para el evento según diversos factores. En estos casos, puede ser adecuado el contacto formal previo entre estos organizadores y la persona investigadora, lo que reduce las posibilidades de realizar una observación oculta.
4. El desarrollo de la partida requiere un número mínimo de participantes, por lo que el investigador también depende del éxito de la propia convocatoria.
5. Algunos eventos —especialmente los de mayor ambición y carácter internacional— requieren un coste de inscripción, que a veces puede ser muy elevado. A su vez, también pueden requerir un determinado vestuario o atrezzo, que añadiría un gasto extra de dinero y/o tiempo de dedicación.
6. Algunas partidas son de larga duración, lo que implica una importante cantidad de tiempo que el investigador debe invertir de forma exclusiva a vivir la experiencia del evento, que deberá ser completada con su posterior reflexión. Además, el investigador generalmente tendrá que adaptarse al calendario propuesto por la organización, que podría verse solapado con otras tareas académicas y de investigación.
7. Los eventos se desarrollan en lugares concretos que pueden ubicarse lejos de la zona de residencia del investigador, lo que puede llegar a requerir incluso el hecho de organizar un viaje al extranjero, con el consecuente gasto económico y temporal. Además, suele ser frecuente que dichas localizaciones se encuentren fuera de los grandes núcleos urbanos, por lo que contar con un vehículo propio puede llegar a ser imprescindible de cara a participar en la experiencia.

8. En el caso de que el objeto de estudio sea un determinado evento para el que no existen pases programados, el investigador tendrá que convertirse en el propio organizador de la partida —siempre que los creadores de la experiencia le hayan facilitado los documentos necesarios—, por lo que se alejará, en cierto modo, del contexto de observación natural. Además, tendrá que añadir a sus tareas las nuevas labores de producción: localización, promoción, gestión de inscripciones, dirección de la propia partida, etc.

Pasemos ahora a concretar los factores que dieron lugar a la selección del objeto concreto de estudio, algo que en este caso resulta fundamental. En palabras de Mieke Bal (1987, p. 11), “uno de los primeros problemas al adelantar una teoría es la formulación de las características con las que conferir límites a ese corpus”.

Dentro de estos criterios de selección se tuvieron en cuenta cinco variables:

1. *Delimitación geográfica*: En este caso, hablamos de eventos diseñados dentro el ámbito español.
2. *Delimitación de diseño*: La investigación quedaría enfocada en los eventos de larp con una intencionalidad principalmente narrativa e inmersiva.
3. *Delimitación temática*: Se otorgó una mayor preferencia a aquellos eventos que, a priori, ya mostraban la inclusión de elementos intermediales y transmediales.
4. *Delimitación temporal y de acceso*: Se concedió una mayor importancia a aquellos eventos en activo, que permitiesen una observación participativa en la actualidad y/o el acceso a sus contenidos de documentación.

5. *Criterio de máxima variación:* Dentro de las limitaciones anteriores, intentamos introducir a distintos autores y organizaciones de forma heterogénea, de cara a reflejar la diversidad de estilos, diseños y niveles de producción dentro de la escena nacional. Al mismo tiempo, este criterio estaba orientado a conseguir larps con conexiones intermediales y transmediales procedentes de medios diversos —novelas, relatos, obras teatrales, películas, series y videojuegos—.

Respecto a la primera delimitación, debemos aclarar que los eventos internacionales —en especial, la tradición del Nordic Larp— también serán tenidos en cuenta desde una perspectiva comparatista, así como al entenderse como referentes de muchas de las producciones españolas de este tipo. Para ello, se pondrá el foco en los posibles eventos cercanos a Dinamarca, como destino de la estancia de investigación.

A pesar de la segunda y tercera delimitación, también se realizarán algunas reflexiones sobre eventos de otro tipo, más centrados en factores lúdicos y de simulación, con el objetivo de contextualizar las diferencias respecto a los eventos enmarcados en nuestro corpus de estudio.

En relación al cuarto y quinto punto, es necesario mencionar la dificultad añadida por el surgimiento de la pandemia de la Covid-19, que desembocó en una cancelación masiva de eventos, muchos de los cuales no llegaron a realizarse, o que incluso fueron modificados respecto a sus planteamientos iniciales. Esta situación a principios de 2020, justo en el primer año del desarrollo de este trabajo, provocó un cierto retraso en el avance de la investigación, cuyas consecuencias continuaron siendo visibles hasta finales del año 2022.

Respecto a los motivos que nos han llevado a optar por esta selección, se encuentran diversos factores:

- a) *A nivel académico:* Como ya hemos mencionado, debido a unas mayores conexiones con la Literatura Comparada y otras disciplinas

afines, y debido a la necesidad de un punto de referencia bibliográfico y teórico sobre el que operar, así como una mayor accesibilidad del objeto de estudio.

- b) *A nivel pragmático*: Dificultades de acceso —principalmente económicas y temporales— respecto a eventos fuera de nuestro país.
- c) *A nivel personal*: Mayor interés y conocimiento del tipo de eventos escogido.

Como ya ha podido intuirse tras desgranar las dificultades de acceso, esta primera etapa implicó el desarrollo de una fase previa al estudio concreto de casos, que incluyó:

1. Investigaciones iniciales sobre autores y organizaciones potencialmente relevantes para la investigación.
2. Búsqueda de eventos activos.
3. Búsqueda de materiales disponibles en relación a dichos eventos.
4. Primera toma de contacto con autores y organizaciones a través de redes sociales.
5. Propuesta de colaboración formal a los autores seleccionados, a través de email.

Esto permitió preseleccionar un posible corpus de análisis conformado por casi una treintena de larps nacionales con características muy diversas, donde la mayoría de ellos parecían estar basados en hipotextos⁷⁸ procedentes de distintos medios. A su vez, como reflejo de la lógica abductiva, esta lista inicial fue ampliándose y modificándose durante los años centrales de esta investigación, a medida que se anunciaban nuevos eventos —y

⁷⁸ Concepto narratológico procedente de la teoría intertextual de Genette que hace referencia a la obra fuente o primera en la que se basa una obra posterior.

también debido a las consecuencias producidas la crisis de la Covid-19, que llegó a modificar este calendario caso por completo—.

Como ejemplo, se incluye aquí un listado de algunas de las incidencias que afectaron a esta investigación debido al impacto de la pandemia:

- Los eventos mensuales organizados por la A.C. Torredelmago —que se habían producido desde abril hasta agosto de 2020— quedaron cancelados sin fecha fija hasta finales de 2021. Cabe señalar aquí que dichos eventos estaban dirigidos por la propia investigadora, como una fuente de acceso a algunos de los eventos relevantes cuyos documentos son de acceso libre.
- El rol en vivo de fin de semana *Malas Calles* (2-5 abril de 2020), de Evil Taylors, sería aplazado a septiembre de ese mismo año, y finalmente pospuesto sin fecha fija, hasta su realización a finales de 2021.
- Las jornadas Ciudad de Arkham (9-12 de abril de 2020) fueron inicialmente aplazadas hasta finales de 2020, y finalmente canceladas hasta 2021.
- La *Feria del Dragón* (15-17 de mayo de 2020), de la Asociación Fénix, quedó aplazada hasta septiembre de 2020, aunque esta cita anual sería sustituida por la realización de varios eventos online.
- El festival Versum (20-30 de agosto de 2020) canceló directamente su edición anual de 2020.
- El rol en vivo internacional *Mission Together* (13-16 de agosto de 2020), de NotOnlyLarp, quedó aplazado hasta agosto de 2021, aunque finalmente se pospondría de nuevo hasta agosto de 2022. Durante su realización, los protocolos de higiene y seguridad fueron increíblemente rígidos, hasta el punto de que varios jugadores no pudieron acceder a la partida tras obtener un resultado positivo en el test de antígenos previo.

- Las jornadas Tierra de Nadie de 2020 también fueron directamente canceladas.
- Las nuevas jornadas específicas de rol en vivo, Para Jugar⁷⁹ (25-27 de septiembre de 2020), propuestas por NotOnlyLarp, fueron aplazadas sin fecha fija y no se realizarían hasta 2022.
- El rol en vivo de fin de semana *Psilos World – La última ciudad sin ley* (9-12 de octubre de 2020) —también basado en la serie *Westworld* (Nolan, 2016-2022)— fue cancelado por completo.
- Las jornadas EntreReVs de 2020 introdujeron cambios para realizarse de forma online a través de Discord.
- El 5º Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de rol quedó pospuesto hasta 2021.

En general, podemos decir que se produjo un auge del rol en vivo online y un predominio de eventos presenciales locales, en detrimento de los internacionales. A su vez, en lo presencial, se han fomentado los larps al aire libre y/o con una menor ratio de participantes, así como roles en vivo por escenas que permitieron un mayor control y segregación de jugadores. En ellos, también se han propusieron figuras específicas para el control de esta seguridad, así como talleres para practicar las medidas que debían tenerse en cuenta, junto a algunos seguimientos postpartida para detectar posibles brotes. Por último, el uso de la mascarilla llegó a imponerse hasta el punto de que muchos de los creadores prefirieron indagar en temáticas donde este elemento no resultase demasiado anacrónico o antiestético —como ambientaciones futuristas o postapocalípticas—.

Tras esta fase de preselección influida por la pandemia, pasamos a contactar con los autores de manera formal, por lo que decidimos escoger a un representante de cada una de las distintas asociaciones o grupos

⁷⁹ <http://parajugar.notonlylarp.com/>

creativos —generalmente, al coordinador de los mismos—, como una forma de evitar la duplicación de contenidos. Sin embargo, debemos tener en consideración que muchos de los eventos seleccionados cuentan con otros autores cocreadores, que también podrían haber respondido a las encuestas de igual forma.

Los resultados de esta primera fase de contacto fueron buenos, con gran parte de los autores interesados en colaborar en la investigación, que incluso llegaron a mostrarse plenamente agradecidos por la labor de difusión y representación derivada.

Sin embargo, algunos autores fueron imposibles de contactar, o nunca llegaron a responder o a comprometerse firmemente con la investigación, ya sea por falta de tiempo o de interés. Por este motivo, esta lista inicial no quedará reflejada en este informe, como una forma de preservar la identidad de aquellos creadores que finalmente no colaboraron por algún motivo.

A continuación, se ofrece una tabla que incluye a todos aquellos autores y eventos potencialmente relevantes que sí terminaron formando parte activa de la investigación, con al menos dos intervenciones —entre la respuesta de la entrevista inicial, la ficha informativa del larp de interés, la organización de un evento con presencia de la investigadora, o el hecho de facilitar documentación escrita—.

Debido al fuerte carácter comunitario de estas producciones, también se ofrece entre paréntesis el apodo con el que se conoce dentro de ella a cada uno de los representantes.

Organización	Representante	Evento
NotOnlyLarp	Montero, Esperanza (Espe Montero)	<i>Conscience</i> (Esturillo et al., 2017)
		<i>Thyself</i> (Esturillo et al., 2022)
		<i>Mission Together</i> (Montero et al., 2022)
<i>Independiente</i>	Diz, María	<i>Heavy Rain</i> (Diz, 2020)
<i>Independiente</i> Valentia Lúdica	Escribá, Pilar (Pili Escribá)	<i>Rapsodia Iconoclasta</i> (Escribá y Morant, 2018)
<i>Independiente</i>	García Laborda, Jokin	<i>Extraños en la noche</i> (García Laborda, 2013)
		<i>Pínteme usted esas meninas</i> (García Laborda, 2019)
Prod. La Sierra	López del Fresno, Mauro	<i>La Máscara</i> (López del Fresno, 2018)
		<i>La Historia Terminable</i> (López del Fresno, 2018)
Somnia EntreReVs <i>Independiente</i>	Castillo, José (Zuell)	<i>Sombras y Bohemia</i> (Castillo, 2018)
Somnia	Ros, Juan Ignacio (Juan del Desierto)	<i>lasirenavarada</i> (Ros y Castillo, 2022)
Prod. Gorgona	Machancoses, Mirella	<i>Sicilia. 1923</i> (Machancoses y Fabregat, 2023)
A Little Darkness LARPs	Espinosa, Daniel P.	<i>Demonio de nuestros pecados</i> (Espinosa, 2017)
		<i>Lenore, un rol en vivo de Raven</i> (Espinosa, 2023)
Monster Prod.	Toledo, Alberto (Berto Arliden)	<i>Nobleza Obliga</i> (Toledo et al., 2023)
		<i>La Sed Roja</i> (Toledo et al., 2022)
<i>Independiente</i>	Rodríguez Díaz, Juan Antonio (Juantxi)	<i>Dear Lucy</i> (Castillo y Rodríguez Díaz, 2017)

Tabla 1. Estudios de caso finalmente seleccionados. Fuente: elaboración propia.

Además de los elementos incluidos en la siguiente tabla, también deben tenerse en cuenta otros dos eventos de consideración especial:

- *Demeter* (Deutsch et al., 2021): Se trata de un evento internacional realizado a bordo de un barco llamado Pippilota, que recorre los alrededores de Kappeln (Alemania), cerca de la frontera con Dinamarca. Nuestro interés surge gracias a la posibilidad de realizar una estancia de investigación en Copenhague, que posibilitó nuestra asistencia como una primera toma de contacto real con la tradición del Nordic Larp, ampliamente influyente en el panorama español. El análisis de este evento no se incluirá de forma detallada en la fase de resultados, pero nuestra experiencia en él será mencionada en distintas partes de este documento, ya que resulta muy relevante para ciertas cuestiones de diseño.
- *Project Dark.ia: La Insurrección de los Cautivos* (Torrebejano, 2023c): Este larp fue creado por la propia investigadora, a modo de experimento, como una forma de comprobar las posibilidades de los nuevos modelos de inteligencia artificial generativa surgidos a finales de 2022. Finalmente, el propio GPT-3.5 de OpenAI no solo sería incluido como cocreador del diseño narrativo de la partida, sino que terminaría integrándose en la experiencia a través de un bot, como PNJ⁸⁰ que podía interactuar durante el larp con los jugadores. El análisis de este larp —que contó con el desarrollo de dos pases distintos (Torrebejano, 2023a y 2023b)— sí se incluirá como un caso específico dentro de los resultados, lo que permitirá

⁸⁰ Personaje No Jugador (también conocido como *NPC*, de “Non-Player Character”, en inglés): Se trata de un término procedente de los juegos de rol de mesa, también utilizado en los videojuegos, con el que se hace referencia a aquellos personajes que están integrados en el entorno ficcional del juego, pero que no son controlados por ningún jugador, sino por el propio algoritmo del videojuego o, en su defecto, por el director del rol de mesa. En el caso del rol en vivo, esto supone un término controvertido, como explicaremos más adelante.

profundizar en el uso de esta tecnología y en su recepción por parte de los jugadores.

Por último, se ofrece una nueva tabla que relaciona cada uno de los eventos seleccionados, junto con los indicadores iniciales de interés respecto a esta investigación.

Evento	Indicativos iniciales
<i>Conscience</i> (Esturillo et al., 2017)	<p>Serie de televisión <i>Westworld</i> (2016-2022) como hipotexto —a su vez, hipotexto de una película homónima (Crichton, 1973).</p> <p>Conocido popularmente como uno de los larps españoles de mayor presupuesto.</p> <p>Larp internacional de diseño español y realizado en España, de gran trascendencia en el extranjero.</p> <p>Larp de fin de semana.</p>
<i>Thyself</i> (Esturillo et al., 2022)	<p>Posible secuela de <i>Conscience</i> (Esturillo et al., 2017), y precuela de <i>Mission Together</i> (Montero et al., 2022).</p> <p>Larp internacional de diseño español y realizado en España, en este caso, con un pase específico en castellano.</p> <p>Larp de fin de semana.</p>
<i>Mission Together</i> (Montero et al., 2022)	<p>Posible pertenencia al universo de <i>Conscience</i> (Esturillo et al., 2017).</p> <p>Larp internacional de diseño español y realizado en España</p> <p>Larp de fin de semana.</p>
<i>Heavy Rain</i> (Diz, 2020)	<p>Videojuego <i>Heavy Rain</i> (Cage, 2010) como hipotexto.</p> <p>Diseño basado en uso de tecnología.</p> <p>Diseño por escenas.</p>

<i>Rapsodia Iconoclasta</i> (Escribá y Morant, 2018)	Novela (Pratchett y Gaiman, 2012) y serie (Gaiman, 2019-presente) de <i>Buenos Presagios</i> como hipotexto.
<i>Extraños en la noche</i> (García Laborda, 2013)	Película <i>El Show de Truman</i> (Weir, 1998) como hipotexto.
<i>Pínteme usted esas meninas</i> (García Laborda, 2019)	Cuadro de Velázquez (1656) como hipotexto.
<i>La Máscara</i> (López del Fresno, 2018)	Relato “La máscara de la muerte roja” (Poe, 2010) como hipotexto.
<i>La Historia Terminable</i> (López del Fresno, 2018)	Novela (Ende, 2007) y películas (Petersen, 1984) de <i>La Historia Interminable</i> como hipotexto.
<i>Sombras y Bohemia</i> (Castillo, 2018)	Obra teatral de <i>Luces de Bohemia</i> (Valle-Inclán, 2010) como hipotexto. Edularp orientado a la literatura española. Documentación publicada de forma abierta.
<i>lasirenavarada</i> (Ros y Castillo, 2022)	Obra teatral de <i>La sirena varada</i> (Casona, 2010) como hipotexto, lo que implica un alejamiento de las producciones relacionadas con la cultura popular. Diseño orientado a la producción artística e intermedial de forma diegética. Diseño orientado a la inmersión. Larp internacional de diseño español y realizado en España, en este caso, con un pase específico en castellano. Relevancia internacional del evento y de sus autores dentro del ámbito teórico del Nordic Larp.
<i>Sicilia. 1923</i> (Machancoses y Fabregat, 2023)	Películas como <i>El Padrino</i> (Coppola, 1972) como hipotexto, basadas a su vez en novelas como las de Mario Puzo (2010). Ligado a un intento de profesionalización del larp.

<i>Demonio de nuestros pecados</i> (Espinosa, 2017)	Larp que posteriormente fue convertido en una novela (Espinosa, 2022), que incluso llegó a ser galardonada con el Premio Francisco García Pavón. Diseño por escenas.
<i>Lenore, un rol en vivo de Raven</i> (Espinosa, 2023)	Poema “El Cuervo”, de Edgar Allan Poe como hipotexto. Rol en vivo que surge de un manual de rol de mesa, creado por el mismo autor (Espinosa, 2022), también basado en la obra de Poe (2010).
<i>Nobleza Obliga</i> (Toledo et al., 2023)	Serie de televisión <i>Los Bridgerton</i> (Van Dusen, 2020-presente) como hipotexto, con elementos de la obra de Shakespeare y Jane Austen. Importancia de la danza. Larp de fin de semana.
<i>La Sed Roja</i> (Toledo et al., 2022)	Confluencia entre el juego de rol <i>Vampiro. La mascarada</i> (Rein-Hagen, 1991), el universo de <i>Drácula</i> (Stoker, 2017) y la literatura popular de <i>Las mil y una noches</i> (Anónimo, 2017) como hipotexto. Alta exploración de la sensualidad. Diseño parcialmente por escenas.
<i>Dear Lucy</i> (Castillo y Rodríguez Díaz, 2017)	Novela <i>Drácula</i> (Stoker, 2017) como hipotexto, así como influencia de películas posteriores como la de Coppola (1992) y <i>Nosferatu</i> (Murnau, 1922), y el relato “Carmilla” (Le Fanu, 2017). Diseño epistolar, al igual que la novela. Galardonado con el primer premio del certamen de rol en vivo del I Encuentro Nacional de Crónicas Nocturnas. Documentación publicada de forma abierta.

<i>Project Dark.ia: La Insurrección de los Cautivos</i> (Torrebejano, 2023)	<p>Primera aplicación desarrollada del diseño de larps con inteligencia artificial generativa, incluyendo el uso de <i>prompt engineering</i> específico.</p> <p>Inclusión del modelo GPT-3.5 como personaje no jugador dentro de la experiencia, mediante un bot específico ejecutado en directo.</p> <p>Posibilidad de realizar estudios de recepción entre los jugadores.</p>
<i>Demeter</i> (Deutsch et al, 2021)	<p>Evento nórdico de gran tradición, influencia y relevancia a nivel internacional.</p> <p>Posibilidad de comparar un evento pionero del ámbito extranjero con el panorama español.</p> <p>Capítulo 7 de la novela <i>Drácula</i> (Stoker, 2017) como hipotexto.</p> <p>Espacio de juego acotado y en movimiento, ya que tenía lugar en un barco de navegación tradicional.</p>

Tabla 2. *Indicadores iniciales de interés para cada uno de los casos finalmente seleccionados.*
Fuente: elaboración propia.

2.2.3. Observación participante

Desde una perspectiva de investigación, solo pueden establecerse dos situaciones respecto al estudio del juego como actividad (Stenros y Waern, 2011, p. 13):

- a) El investigador debe participar en el juego, aunque su experiencia personal quede integrada dentro de su propia investigación.
- b) El investigador debe limitarse al estudio de la experiencia de otras personas que sí participan en el juego, por lo que solo podrá obtener información “de segunda mano” respecto a dicha actividad.

En este caso, resulta imprescindible el desarrollo de una observación participante, pues a diferencia de otras producciones dramáticas o lúdicas, el larp no posibilita la presencia de público, por lo que los observadores externos no suelen estar permitidos (Orazi y van Laer, 2022, p. 19).

A su vez, consideramos que resulta más acertado optar por esta opción, pues es la única forma de obtener un acceso directo al desarrollo de cada evento, lo que permitirá una mayor comprensión sobre este objeto de estudio basado en la experiencia —donde la vivencia en primera persona resulta fundamental—, así como un mayor carácter holístico y una apertura a dicho objeto de estudio mediante información inesperada.

Por lo tanto, entendemos como observación participante aquellas situaciones en que “la persona observadora desarrolla, de algún modo y con posibles diferentes grados de implicación, las actividades que simultáneamente está observando” (Verd y Lozares Colina, 2016, p. 243).

Esta participación activa también permite evitar el llamado “Efecto Heisenberg”, que a pesar de estar relacionado con el principio de incertidumbre de la física cuántica, también puede ser aplicado como una suerte de metáfora en el contexto de los Performance Studies (Schechner, 2020, p. 17). De esta forma, el propio estudio de un fenómeno puede llegar a influir en el fenómeno mismo —es decir, la mera observación externa puede alterar las características de aquello que está siendo observado—, ya que la medición misma puede introducir una incertidumbre adicional respecto a la propiedad no medida.

En el caso concreto del larp, la presencia de un observador externo —y, mucho más, si este se presenta como investigador—, puede cohibir y limitar el desarrollo interpretativo y teatral de los participantes. Para reducir aún más este riesgo, los únicos conocedores directos del desarrollo de esta investigación fueron los organizadores de los eventos, por lo que el resto de participantes desconocían total o parcialmente esta situación.

Estamos hablando, por lo tanto, de una investigación a medio camino entre la observación abierta y la oculta.

Como ya se ha mencionado anteriormente, la observación cualitativa suele fundamentarse principalmente en el registro mediante notas de campo, que en este caso siempre se han realizado fuera de juego para evitar posibles interferencias. Aquí debemos mencionar dos principales obstáculos, que pueden dificultar enormemente la toma de estas notas de campo:

- a) El cansancio acumulado del investigador tras horas —o incluso días— de interpretación inmersiva e intensa, que a veces requiere de un gran esfuerzo físico y emocional, y donde la propia inmersión puede llegar a descuidar factores como la alimentación, el sueño o la higiene.
- b) Los procesos emocionales de carácter negativo que pueden producirse en el investigador debido a diversas situaciones de *bleed*.
- c) Las responsabilidades sociales y emocionales respecto al resto de participantes, tras convivir en ese tipo de experiencias.

A su vez, se decidió prescindir de otros registros como la realización de fotografías o grabaciones para no interrumpir el fluir del juego —especialmente en aquellos casos en los que estos aparatos llegarían a resultar anacrónicos para el entorno ficcional del juego—. Para paliar este hecho, se realizaron algunas fotografías tras el desarrollo de las partidas. Además, a lo largo de este trabajo se introducirán de forma ilustrativa algunas de las fotografías tomadas por los fotógrafos oficiales de cada uno de los eventos.

Puesto que durante el marco teórico se han introducido algunos de los resultados para exponer las características de algunos eventos como ejemplo de las teorías subyacentes, en la fase de resultados nos centraremos principalmente en aportar un resumen de las entrevistas realizadas a los grupos creativos mencionados.

Podemos subdividir el trabajo de campo en ellos en estas fases:

1. Inscripción a los eventos
 - 1.1. Estudio del impacto económico de la inscripción y búsqueda de posibles ayudas de financiación
 - 1.2. Envío de formularios de inscripción
 - 1.3. Gestión de los pagos de las cuotas de inscripción
 - 1.4. Desarrollo del proceso de casting
2. Preparación del evento
 - 2.1. Estudio de la ambientación
 - 2.2. Estudio del personaje
 - 2.3. Estudio de las mecánicas y técnicas de juego
 - 2.4. Asistencia a reuniones informativas
 - 2.5. Consulta de los chats de texto informativos del grupo de juego
 - 2.6. Desarrollo y adquisición de vestuario y atrezzo
 - 2.7. Gestión de las cuestiones logísticas (transporte, alojamiento, comida...)
 - 2.8. Pre-roléo⁸¹ y calibración⁸² con otros jugadores
3. Preparación del cuaderno de campo
4. Participación activa en el evento
 - 4.1. Desplazamientos al entorno de juego
 - 4.2. Asistencia a los talleres previos
 - 4.3. Inmersión en el personaje durante todo el juego
 - 4.4. Asistencia a los talleres postpartida

⁸¹ Juego previo para ir desarrollando una primera toma de contacto con los jugadores, así como para generar algunas historias de partida de los personajes. Estas primeras interacciones en personaje generalmente suelen hacerse de forma online y escrita, fingiendo el diálogo entre los personajes, o de forma epistolar.

⁸² Conversaciones con otros jugadores de cara a pactar límites de juego relacionados con la seguridad y bienestar personal de cada participante, así como respecto a sus expectativas del propio evento. También pueden acordarse escenas para asegurar un mayor control narrativo en la experiencia improvisada .

- 4.5. Asistencia los puntos de socialización postpartida propuestos por la comunidad
5. Escritura del cuaderno de campo

2.2.4. Entrevistas estructuradas y semiestructuradas

Decidimos complementar la metodología con entrevistas de enfoque cualitativo, de cara a obtener una contextualización más completa de los documentos y experiencias de campo, así como una mayor información sobre la perspectiva autorial de cada uno de los eventos seleccionados para este estudio. De esta forma, podrán conocerse con mayor amplitud los procedimientos de diseño del ámbito del larp español, así como la intención y el sentido de los mismos desde la propia perspectiva de sus creadores.

Por cuestiones pragmáticas —ligadas principalmente a los costes económicos y temporales del propio desplazamiento—, descartamos la posibilidad de realizar entrevistas presenciales, debido a la irrelevancia del marco situacional dentro de este estudio, cuyo único punto de interés podría situarse en el propio espacio de juego de cada evento —en el que, sin embargo, los autores y organizadores encontrarían poco tiempo de reflexión para realizar la entrevista, debido al estrés producido por la propia ejecución del evento.

Después de este primer contacto informal previo, se realizó el envío de un correo electrónico de carácter formal, donde se hizo entrega de un documento de compromiso de confidencialidad como consentimiento informado y autorización de uso, que establecía el acuerdo sobre las características de la investigación —tanto de nuestra participación en las experiencias, como del posterior tratamiento de los datos obtenidos mediante dicha participación activa y el análisis de documentos—. En este proceso, se mostró el apoyo de la Universidad de Granada como institución, con el objetivo de fomentar la participación de dichos creadores en este estudio.

Tras esta primera toma de contacto, desarrollamos una entrevista inicial no sincrónica, con el objetivo de facilitar esta tarea de colaboración a los distintos entrevistados, así como para permitir la reflexión o cualquier consulta distendida de aquellos documentos que les resultaran necesarios.

La entrevista contaba a su vez con un carácter formal, dirigido y estructurado —a modo de cuestionario de encuesta—, con la mayoría de sus preguntas libres y abiertas, y de temáticas concretas. La apertura de estas preguntas estaba orientada a la obtención de información relevante inesperada.

Para su mejor desarrollo y organización, nos decantamos por el uso de la plataforma Google Forms —incluida en el plan de Google Go aportado por la Universidad de Granada—, herramienta que permite organizar el contenido y automatizar ciertos procesos, y cuyos resultados permanecen almacenados en la nube. De esta forma, pudimos limitar factores como la cantidad y el tiempo de respuesta, compartir la visualización de los resultados, o exportarlos a otras aplicaciones —como hojas de cálculo— para facilitar la posterior fase de análisis. Las instrucciones para rellenar dicho formulario fueron enviadas en el propio correo inicial.

Para evitar complicaciones innecesarias, decidimos que las entrevistas se realizarían con un carácter individual. Por lo tanto, en aquellos casos en los que el evento de interés procedía de un colectivo de creadores, la entrevista quedaría dirigida a la persona con mayor representación en el mismo, que se encargaría de recopilar y compartir la visión general de dicho colectivo.

El contenido de dichos cuestionarios incluyó ciertas preguntas de carácter exploratorio, aunque en su mayoría quedaron orientadas a conocer y comprender cuestiones específicas relacionadas con sus experiencias como diseñadores y creadores.

Además, se realizaron algunas preguntas para conocer su nivel de implicación con la investigación, de cara a ir organizando el desarrollo de las fases posteriores.

Incluimos aquí una tabla resumen con cada uno de los ejes temáticos introducidos en las entrevistas.

Eje temático	Subtema
Contexto del representante creativo	Datos personales
	Preferencias de estilo como diseñador y jugador
	Resumen de contribuciones a la comunidad de rol en vivo
Documentación de partidas	Importancia de la escritura
	Tipos de documentos que suele escribir
Adaptación de contenidos previos	Preferencia personal respecto a la creación de universos propios
	Motivos a la hora de adaptar o expandir contenidos de otros autores
	Importancia concedida a la fidelidad
	Metodologías de diseño
	Preocupación sobre infracciones de derechos de autor
Estrategias transmediales	Conocimiento previo del término
	Ejemplos y motivación de uso personal
	Perspectivas futuras de uso
Intermedialidad	Importancia de elementos multimedia
	Ejemplos concretos de uso

Profesionalización	Remuneración relativa a eventos
	Opinión personal respecto a la profesionalización del entretenimiento
	Impacto de la pandemia
Interés en la colaboración con la investigación	Diseños propios relevantes
	Compromiso para rellenar fichas informativas
	Compromiso para compartir documentación de diseño
	Compromiso para organizar nuevos pases de los eventos relevantes

Tabla 3. *Resumen de los ejes temáticos y subtemas introducidos en la entrevista estructurada a los representantes de los grupos creativos seleccionados.* Fuente: elaboración propia.

Tras esta primera fase de entrevistas dirigidas, quedó abierta la posibilidad de segundos contactos con los creadores a través de herramientas como Discord o el propio Facebook, para la realización de entrevistas semiestructuradas —que podrían llegar a ser sincrónicas e incluso grupales—, las cuales permitirían aclarar o profundizar en cualquier otra cuestión de interés.

Por último, llevamos a cabo el envío de un segundo email, en el que se incluía un nuevo formulario de Google, esta vez orientado a que cada uno de los creadores introdujese varias respuestas, cada una de ellas asociadas a un evento concreto, de entre todos aquellos que habían sido previamente seleccionados.

Este formulario se estructuró para convertirse en una suerte de ficha informativa sobre estos roles en vivo, de cara a obtener algunos datos técnicos y la propia visión sobre ellos por parte de sus creadores.

Por último, como elemento extraordinario vinculado a una investigación paralela, se introducirán algunos de los resultados obtenidos tras el análisis de una tercera entrevista —que dará lugar a un futuro artículo independiente—, sobre las posibilidades de uso de inteligencia artificial generativa dentro del diseño de roles en vivo, en conexión con la recepción del evento *Project Dark.ia* (Torrebejano, 2023).

2.2.5. Análisis de documentos

Entendemos por documento “cualquier material que ofrece información sobre un determinado fenómeno social y que existe independientemente de las acciones de la persona investigadora” (Corbetta, 2003, p. 287 citado por Verd y Lozares Colina, 2016, p. 271).

En este caso, nos referimos a documentos de texto, como “proposición lingüística destinada a una función comunicativa o expresiva” a través de una “cadena articulada de signos con contenido semántico” (Verd y Lozares Colina, 2016, p. 302), definición que nos permite incluir también otros registros más allá del texto escrito, sino también de tipo audiovisual.

En el caso del rol en vivo, estamos hablando de todos los contenidos de preparación que sustentan la fase de diseño e introducción al juego, tales como:

- a) Documento de diseño
 - Ambientación
 - Resumen de personajes
 - Sistema de juego y descripción de mecánicas propias
 - Información práctica del evento
- b) Guías de dirección de carácter interno
 - Necesidades y requerimientos previos
 - Cronograma de eventos programados
 - Esquemas y resúmenes de tramas y personajes

- Desarrollo de talleres
- c) Fichas de personaje
- d) Teasers, trailers y otros registros de carácter publicitario

Como podrá intuirse, dichos documentos no solo se limitan a ser fuentes escritas, sino que incluyen una gran intermedialidad: fotografías, ilustraciones, enlaces a vídeos u otros documentos externos, etc.

Estos documentos suponen registros con valor propio, ya que en sí mismos integran dos de las fases del juego: por un lado, implica el desarrollo de su estructura y diseño —lo que también transmite la propia intencionalidad de sus autores y sus características estéticas y de estilo; por otro, suponen un objeto permanente, que puede consultarse una vez finalizada la experiencia principal de carácter efímero—. Podemos considerarlos como un punto intermedio entre lo organizativo y lo literario —similar al libreto de una obra teatral o cinematográfica—, con un carácter entre lo personal y lo público, que serán estudiados desde la perspectiva de artefactos culturales.

La consulta de este tipo de documentos permite acceder a un conocimiento mucho más amplio, especialmente en relación a los procesos de diseño. Y a su vez, esta metodología resulta mucho más asequible desde el punto de vista económico y logístico respecto a la asistencia a dichos eventos.

Sin embargo, aquí volvemos a encontramos de nuevo con ciertas dificultades de acceso. Muchos de estos documentos son de acceso cerrado: aportan una gran cantidad de información exclusiva a nivel de producción y dirección, que no queda disponible salvo a nivel interno, sino únicamente dentro de cada organización o grupo de creadores.

De hecho, muchos autores se muestran reticentes a compartir estos contenidos, una cuestión que ha sido abordada en algunas de las preguntas realizadas en la encuesta, con el objetivo de indagar en sus motivos.

Las únicas excepciones las encontramos en aquellos autores que han decidido compartir toda la documentación de sus creaciones, con el objetivo de que estos eventos puedan ser organizados por otras personas al margen de su organización original. Dichos autores suelen poner el foco en la importancia de compartir estos trabajos, para que la comunidad pueda seguir nutriéndose y creciendo.

Estos documentos abiertos suelen estar alojados en la propia página web del grupo creativo, aunque algunos de ellos ceden estos materiales a otros portales que recopilan de forma gratuita estas partidas de rol en vivo disponibles para descarga —por lo que, en este caso, podríamos hablar de una suerte de acceso público basado en archivo (Verd y Lozares Colina, 2016, pp. 283–284)—.

En este sentido, a nivel nacional, nos encontramos con “Roleo en vivo”⁸³, un blog coordinado por Pedro J. Ramos, profesor de psicología y miembro activo de la comunidad rolera, así como autor de numerosos juegos de rol y socio de Nosolorol, —editorial especializada más relevante a nivel nacional—. Este blog, que inició su actividad en julio de 2009, cuenta actualmente con 39 partidas de rol en vivo disponibles para descarga. En algunas de sus entradas, incluso se ofrecen datos sobre el número de descargas recibidas para cada partida. Sin embargo, no se observa actividad en él desde diciembre de 2014, momento en el que su coordinador publicó una última entrada con el objetivo de conseguir futuros colaboradores para el proyecto, de cara a renovar el blog y seguir recopilando nuevas creaciones.

A nivel internacional, destaca la ya mencionada “International Print&Play Database”, un documento compartido a través de la aplicación de Hojas de Cálculo de Google, que constituye un proyecto de Kaja Michałowicz (desarrolladora) y Andrzej Pierzchała (editor jefe). Este

⁸³ www.roleoenvivo.blogspot.com

documento, que puede ser visualizado y editado de forma online, permite acceder a los enlaces de descarga de más de 1400 larps cedidos por sus autores. A su vez, esta tabla permite la clasificación de los mismos según su autoría, estilo de juego, duración, número de jugadores y nivel de requisitos. También podemos filtrarlos según su lenguaje, donde encontramos materiales en inglés, polaco, español, francés, italiano, checo, danés, finlandés, suizo, alemán, portugués y noruego. Por último, también se indica su adecuación como evento de entrada para nuevos jugadores sin experiencia.

Por otro lado, debemos mencionar que tan solo existen algunas excepciones de documentos de diseño de larp que han llegado a comercializarse, algunos de los cuales serán mencionados en capítulos posteriores.

En el caso de esta tesis, el conocimiento y acceso a los documentos se ha realizado a través de tres medios.

En primer lugar, se ha acudido a distintas jornadas y eventos de rol en vivo, que han permitido conocer de forma interna el panorama español de larp, así como algunas de sus creaciones más interesantes para el presente estudio. Este conocimiento fue completado a través de la petición pública de sugerencias a miembros de la comunidad nacional de rol en vivo, mediante encuentros presenciales en dichas jornadas —donde debe destacarse la posibilidad de obtener el turno de palabra y establecer pequeños debates durante algunas de las actividades de las jornadas EntreReVs—, o de forma online mediante las publicaciones del grupo de Facebook “Larp Spain”.

Posteriormente, se realizaron búsquedas específicas de algunos de estos documentos a través de Internet, donde destacan los portales anteriormente mencionados, así como las webs concretas de cada organización.

Tras esta búsqueda online —en la que solo pudimos obtener la documentación completa de *Dear Lucy* (Castillo y Rodríguez Díaz, 2017)—, se

realizaron peticiones privadas a los autores respecto a los materiales que resultaron imposibles de encontrar. Para ello, dentro del segundo email enviado —con el objetivo principal de conseguir las fichas informativas de cada evento—, también se hizo hincapié en la importancia de complementar dicho formulario con la entrega de materiales y otros documentos.

Sin embargo, tan solo un pequeño porcentaje de colaboradores decidió compartir estos materiales, por lo que no hemos podido tener acceso a todos ellos, más allá de atender a las propias informaciones al respecto dentro de las propias entrevistas a los autores, o como participantes activos en algunas de las experiencias. De nuevo aquí, por una cuestión de consideración, no se expondrá de forma pública a aquellas organizaciones y creadores que decidieron no compartir sus contenidos.

2.3. Estructura y resumen de la investigación

De algún modo, estimamos que la novedad en los estudios relacionados con el larp hace que prácticamente todos los contenidos de este trabajo puedan llegar a considerarse resultados en sí mismos. Por ejemplo, la propia revisión bibliográfica, la presentación del estado del arte o del surgimiento histórico del medio, o el propio índice de terminología propia, resultan aportaciones pioneras desde el entorno académico español.

Todo ello ha supuesto un auténtico reto de cara a estructurar la escritura de este trabajo. Finalmente, con el objetivo de mantener el diseño tradicional asociado a las tesis doctorales, hemos decidido dividirla en un total de cinco capítulos.

La introducción permite contextualizar el objeto de estudio junto a una breve descripción de sus características. Asimismo, presenta el estado del arte actual, que abarca las investigaciones previas en el campo y algunas aclaraciones terminológicas.

El segundo capítulo se corresponde con la presente explicación de la metodología y del diseño de la investigación, comenzando por el desarrollo de los objetivos y preguntas de investigación, así como el planteamiento de las primeras hipótesis iniciales. Continuará con la contextualización y selección de las unidades de estudio, así como sus características. Después, se realiza una descripción de los fundamentos metodológicos y las razones que han llevado a su elección, y los criterios de validez y calidad asociados. A su vez, se detallan cada uno de los procedimientos utilizados —con un resumen de las principales líneas teóricas relacionadas, dentro de la revisión bibliográfica—.

El tercer capítulo se corresponde con el bloque del marco teórico, que presentará los fundamentos teóricos básicos que permitirán responder más adelante a las preguntas de investigación. Para ello, este capítulo se dividirá en tres apartados.

La sección 3.1. realizará un repaso sobre el concepto de juego, qué consideramos como tal, cuáles son sus tipos, y la conexión que se establece con las distintas implicaciones a nivel cultural.

La 3.2. se detendrá en el tipo general de juegos que nos atañe, los juegos de rol (RPG), entendidos como una conjunción de medios en los que destacan dos principales características: lo lúdico y la interpretación de personajes. Aquí, realizaremos un repaso desde el rol de mesa (3.2.1.) —donde se introduce una pequeña historia sobre su nacimiento, también respecto a su llegada a España—, hasta los videojuegos u otras experiencias lúdicas similares (3.2.3.)

También dedicaremos una pequeña sección a las posibles aplicaciones y confluencias tecnológicas que pueden llegar a realizarse en formatos de rol que son considerados como analógicos, donde adelantaremos algunos conceptos relacionados con la eclosión de la inteligencia artificial generativa (3.2.4.).

Sin embargo, dentro de este capítulo sobre el espectro RPG, debemos destacar la sección 3.2.2., destinada específicamente a los juegos de rol en vivo, donde se expondrán sus características y diferencias respecto a otro tipo de juegos o experiencias artísticas, así como sus distintos tipos y estilos, junto a una breve historia sobre su surgimiento y posibles antecedentes.

La tercera sección (3.3.) introduce las primeras teorías relacionadas con los juegos de rol, que nos permiten comprender sus distintas orientaciones de diseño y su evolución histórica, en relación a los distintos tipos de jugador. Así, repasaremos el interés por lo lúdico y la simulación, lo narrativo y lo inmersivo. Puesto que los dos primeros factores no se incluyen dentro del contenido más relevante para esta investigación, se realizará una breve introducción contextual (3.3.1), seguidos por un adelanto de las concepciones más narrativas (3.3.2.) y los factores relativos a la inmersión (3.3.3.) —donde destacará la complejidad identitaria que se produce en cuanto a las tensiones entre realidad y ficción, ampliamente desarrollada por la comunidad de rol en vivo, con conceptos propios como el de “bleed”—.

El cuarto capítulo recopila la presentación de resultados, para lo que estará estructurado en otras tres secciones. La primera de ellas (4.1.) supondrá la aplicación de las teorías específicamente narrativas y mediáticas al ámbito concreto del larp, lo que a su vez quedará dividido en otros tres apartados.

La sección 4.1.1. presenta las cuestiones narratológicas más relevantes, así como la importancia de la construcción de mundos (4.1.1.1.) y las particularidades concretas que se desarrollan dentro de la narración interactiva (4.1.1.2.), donde también reflexionaremos sobre las teorías del hipertexto (4.1.1.3.). A su vez, también se introduce un apartado que indaga en las implicaciones narrativas que surgen de los procesos de colaboración y cocreación, que a su vez pueden derivar en distintas problemáticas autoriales y de *copyright*.

La siguiente sección (4.1.2.) establecerá las distintas dimensiones del juego de rol como proceso, por lo que se centrará en reflexionar sobre los contenidos previos como juego-sistema (4.1.2.1.) —relacionados con el diseño de su estructura interna: desde el mundo de juego, hasta las mecánicas y técnicas más comunes, el desarrollo de la historia y la creación de personajes—. La segunda dimensión se centrará en la propia experiencia de juego en sí mismo (4.1.2.2.), ligada al evento y la actividad que tiene lugar. Por último, reflexionaremos brevemente sobre la tercera dimensión, el juego-objeto (4.1.2.3.), vinculado a los artefactos que continúan existiendo tras la clausura de esa experiencia efímera —desde sus documentos textuales hasta otras obras derivadas—.

La última sección de este apartado (4.1.3.) presenta una revisión del concepto de adaptación y del de transmedia, así como un repaso sobre algunas de sus principales teorías. A su vez, profundizaremos en las distintas formas de transposición de contenidos narrativos, lo que nos permitirá establecer algunos parámetros para describir las posibles transformaciones realizadas, aplicables específicamente al ámbito del larp.

A su vez, todas estas sistematizaciones teóricas se proyectarán, siempre que resulte pertinente, sobre aquellos casos concretos de larps que hemos podido conocer con mayor profundidad a través de la observación participante.

Tras estas aplicaciones y resultados de carácter teórico, el apartado 4.2. introducirá un resumen de los principales hallazgos obtenidos a través de las entrevistas a los 10 creadores españoles seleccionados que finalmente colaboraron con la primera fase de esta investigación. Para ello, repasaremos en epígrafes diferenciados los principios teóricos y creativos más relevantes.

Aquí debemos matizar que, además de esas 10 entrevistas, también se obtuvieron 15 fichas informativas de eventos concretos —rellenadas por sus autores o coordinadores principales—, cuyos resultados más

relevantes serán distribuidos a lo largo de todas las secciones teóricas, a modo de ejemplos explicativos. Por tanto, estas fichas, junto a las anotaciones de nuestro cuaderno de campo —registro principal de nuestra observación participante—, serán utilizadas para contrastar las fuentes teóricas presentadas, a través de esta visión de primera mano dentro de la comunidad de rol en vivo.

Para finalizar esta sección de resultados, presentaremos la propuesta de un modelo de análisis. Sin embargo, por cuestiones de extensión y concreción, esta tesis se limitará al desarrollo de la propuesta en sí misma, cuya aplicación práctica quedará reservada para futuros trabajos —que a su vez, podrán beneficiarse de las fichas informativas anteriormente mencionadas—.

Por su parte, el quinto capítulo presenta la elaboración de conclusiones, donde se precisarán y sintetizarán los contenidos y aportaciones de este trabajo, de cara a responder a nuestras preguntas iniciales de investigación.

En la parte final también se incluirá la traducción al inglés de la introducción y las conclusiones, con el objetivo de aumentar el posible impacto de este trabajo en el extranjero, y para cumplir con los requerimientos necesarios para obtener la mención internacional.

Tras la bibliografía, se presentarán una serie de anexos que incluyen algunos de los materiales de larps obtenidos durante el trabajo de campo, como una manera de ejemplificar de forma directa el tipo de documentos a los que nos iremos refiriendo a lo largo de esta tesis. Estos contarán con parte del libreto de un larp por escenas de Daniel P. Espinosa, el inicio del *dramatis personae* de *lasirenavarada* (Ros y Castillo, 2022) —que presenta una breve descripción de sus personajes, junto a fotografías de los propios jugadores—, y una ficha de personaje completa correspondiente al larp internacional *Mission Together* (Montero et al., 2022). Por lo tanto, estamos ante una serie de aportaciones documentales sobre casos reales de algunos

larps españoles de gran relevancia. Por último, también se incluye una tabla que recopila todos los eventos mencionados por los autores entrevistados, así como las obras previas en las que afirman haberse basado o inspirado para llevar a cabo su diseño.

Además de estos anexos específicos, a lo largo de todo el trabajo se aportarán distintos enlaces a recursos externos como notas a pie de página, que permitirán acceder a otro tipo de aportaciones documentales, como las propias páginas web de ciertas organizaciones y eventos concretos.

Por último, también se ofrece un índice de figuras, tablas, ilustraciones y fotografías, junto a un índice onomástico y de terminología propia, que supondrán una ayuda para la lectura de este documento.

3. Marco teórico

3.1. El concepto de juego y sus implicaciones culturales

3.1.1. Definiciones, tendencias y taxonomías

Aunque algunos diseños de rol en vivo se muestran cada vez más alejados de su entendimiento como juego —como se verá más adelante— sus raíces lúdicas siguen siendo indudables, por lo que deben ser atendidas en la introducción de este marco teórico.

El primer tema que debemos tratar es la complejidad que se presenta a la hora de definir el propio concepto de juego, como uno de los más importantes a la hora de caracterizar el pensamiento del siglo XX (Ryan, 2001, pp. 176–177) —tal como demuestran autores de la talla de Huizinga, Caillois, Wittgenstein, Vaihinger, Von Neumann, Hintikka, Derrida, Nabokov, Calvino y el resto de oulipianos, o el psicólogo Eric Berne—.

El propio Wittgenstein (1963, p. 34) afirmaría que “el juego” supone un concepto de bordes borrosos, que depende enormemente del propósito de nuestra propia definición (Avedon y Sutton-Smith, 1971, p. 7). Así, la ontología se convertirá en el punto de partida para el estudio de la naturaleza de lo lúdico dentro del juego (Aarseth, 2014, p. 484).

Nos encontramos aquí con una problemática similar a la que surge a la hora de definir el discurso literario: no todas las creaciones con componentes lúdicos suponen un mero juego, ni todos los juegos presentan el mismo tipo de procesos lúdicos, ya que cada creación se desarrolla en sus propios

términos. En palabras de Sicart (2014), “games are just a formal manifestation of play”.

En nuestro contexto, el juego supone un artefacto sociocultural (Stenros, 2017). Es, sobre todo, un objeto social, pues sin jugadores, no habría juego (Hoy, 2004). Partiendo de esta base, debemos reflexionar sobre los numerosos intentos de definir el concepto.

Salen y Zimmerman (2003, p. 142) aportan una descripción minimalista, como un movimiento libre dentro de una estructura rígida. Juul (2003, p. 1) introduce la necesidad de contar con unos determinados componentes: el sistema —que supone el juego en sí mismo—, pero también la relación entre el juego y el jugador, y el juego y el resto del mundo.

Una de las definiciones más populares es la del antropólogo Huizinga, que entiende el juego como fenómeno de carácter cultural:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente. (Huizinga, 2012, pp. 54-55)

Vemos aquí la importancia de esa finalidad —el juego *per se*—, lo que para autores como Parlett (1999) se consigue a través de unos medios, equiparados a las distintas reglas y equipamiento que permiten obtener el objetivo que los jugadores quieren conseguir. Sin embargo, podríamos decir que esta definición resulta demasiado amplia y limitada, y puede llegar a abarcar otros fenómenos que impliquen una motivación intrínseca, sin necesidad de ser un juego —como la consecución de un ascenso laboral—. A su vez, establece una visión excesivamente competitiva u orientada a unos

objetivos concretos. Esto puede llevarnos al entendimiento del juego como “conflicto artificial” (Salen y Zimmerman, 2003, p. 96), lo que tampoco resulta suficiente, ya que puede ser aplicado a otros fenómenos no necesariamente lúdicos, como la realización de un examen (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, pp. 34–37).

Crawford (1984) también hará referencia a la importancia del conflicto, pero en este caso, asociado a una cierta seguridad, ya que dichos conflictos son simulados, por lo que no implican las mismas consecuencias que tendrían en el mundo real.

Ya en su obra de 1958, Caillois remarcó que los jugadores aceptan de forma voluntaria e improductiva las reglas de un juego, para que este pueda desarrollarse (1986). Esta idea sería ampliada por Suits, enfocándose en la actitud “lúdica” o “ilusoria” como elemento clave (2005, p. 41).

Otro punto relevante será la impredecibilidad, pese a tratarse de un fenómeno previamente diseñado: “The string of events that occur during gameplay and the outcome of those events are unknown at the time the product is finished” (Hunicke et al., 2004, p. 2). Para Crawford (1984) esto solo es posible a través de la interactividad, que otorga una cierta agencia a los participantes, quienes deben ser capaces de influenciar en el mundo de juego a través de sus acciones.

Otro factor clave para Crawford (1984) reside en que los juegos suponen una referencia que va más allá de una representación objetiva de la realidad. Sin embargo, ciertos juegos puramente lúdicos, como el *Tetris*, podrían cuestionar este elemento, ya que no suponen ningún tipo de representación.

Hunicke, LeBlanc y Zubek (2004, p. 2) entenderán el juego como un fenómeno que engloba tres elementos. Las mecánicas quedarán asociadas a las reglas y elementos internos, que darán lugar a las dinámicas, entendidas como el comportamiento de las acciones del jugador durante la

experiencia. Por último, mencionan la estética, en relación a las respuestas emocionales que surgen en el jugador a través de su interacción con el juego.

Dentro de este contexto introductorio, debemos mencionar la profunda revisión del concepto de juego realizada por Jesper Juul (2003, pp. 2–4), que repasa las famosas definiciones de los autores anteriormente mencionados, basadas en ocho elementos comunes:

1. Las *reglas* es decir, el hecho del juego como sistema formal. Hui-zinga nos habla de “reglas fijas”; Caillois, Suits, Kelley, Salen y Zimmerman mencionan el concepto de “reglas”; Avedon y Sutton-Smith señalan los “procedimientos”; y Crawford habla de “sistema formal”.
2. El *resultado*, que también es mencionado por gran parte de los teóricos, quienes lo definen como “incierto” (Caillois), “desequilibrado” (Avedon y Sutton-Smith), “cambiante” (Kelley) o “cuantificable” (Zimmerman y Salen).
3. Los *objetivos*, que podemos encontrar en los “affairs” de Suits, en la “oposición” de Avedon y Sutton-Smith, el “conflicto” de Crawford, la “obtención de objetos” de Kelley, o la resolución del “conflicto artificial” de Zimmerman y Salen. Este punto resulta conflictivo para Juul, ya que algunos juegos no tienen objetivos explícitos —como es el caso de muchos juegos de rol en vivo—. Por lo tanto, opta por dividirlo en tres componentes:
 - 3.1. El valor de los resultados —es decir, que puedan ser descritos como cuestiones positivas o negativas, donde unas puedes ser mejores que otras—.
 - 3.2. El esfuerzo del jugador —que los participantes tengan que *hacer algo* para obtener dichos resultados y consecuencias—.

- 3.3. La adhesión del jugador (*attachment*) —es decir, que los resultados sean capaces de producir una respuesta emocional en el jugador—.
4. La *interacción*, que solo es mencionada como tal por Crawford.
5. Su oposición respecto al concepto de *trabajo*, remarcada con las ideas sobre “libertad” e “improductividad” (Caillois), “voluntariedad” (Caillois, Avedon y Sutton-Smith) y “eficiencia” (Suits). Por lo tanto, para teóricos como Caillois, un jugador o atleta profesional estaría trabajando, pero no jugando plenamente.
6. La *separación* respecto al mundo real (Caillois), que también queda definido por los “límites propios” y ese “Círculo Mágico” “fuera de la vida ordinaria” (Huizinga). Este concepto también resulta problemático, ya que muchos teóricos consideran que el juego es capaz de afectar a nuestra vida real, por lo que Juul considera que el verdadero aspecto que debe tenerse en cuenta es la *negociación* entre ambos límites.
7. La *ficción*, que está presente en el concepto de “representación” de Crawford, la “imaginación” (*make-believe*) de Caillois, la “seguridad” de Crawford, la “artificialidad” de Zimmerman y Salen, o la “recreación” de Kelley. Este elemento no resulta fundamental para Juul, puesto que algunos juegos de carácter abstracto no cuentan con un componente ficcional.
8. El aspecto de *agrupación social*, desarrollado especialmente por Huizinga.

De entre todos estos elementos, Juul (2003, pp. 2–4) propone seis cuestiones finales que sí están siempre presentes en toda definición y juego, bajo los cuales establece su propia definición sistemática del juego:

1. Reglas definidas o fijas

2. Resultados variables y cuantificables
3. Distintos valores en sus resultados/consecuencias
4. Esfuerzo del jugador para influir en los resultados —lo que implica un mínimo de interactividad y agencia—
5. Adhesión emocional del jugador
6. Consecuencias negociables respecto a la vida real

Sin embargo, debemos ser conscientes de que existen muchos fenómenos lúdicos que se encuentran en la frontera de lo que podemos considerar como juego según esta definición (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, p. 35). Por ejemplo, los juegos de rol se encontrarían en un espacio límite, ya que cuentan con un director humano, lo que hace que sus reglas no estén completamente fijas de antemano, sino que puedan llegar a discutirse o incluso modificarse durante el juego (Juul, 2003, p. 7).

Debemos hablar ahora de los distintos factores que nos motivan hacia el juego como actividad, punto en el Caillois (1986) establecerá dos grandes actitudes lúdicas:

1. *Paidia*, como juego libre e improvisado, cuya base reside en la imaginación y en la imitación de comportamientos. Esto surge a través de la adopción de otras identidades por parte de los participantes, el desarrollo de relaciones entre estos personajes, la exploración del mundo de juego o la construcción de elementos. En este tipo de juegos destaca la ausencia de reglas, que de existir, surgen de forma espontánea y flexible —como, por ejemplo, en los juegos de imitación infantiles—.
2. *Ludus*, en referencia a aquellos juegos con reglas preexistentes, que deben conocerse y manejarse de antemano. Esta característica los conecta en un mayor grado con la competición y la satisfacción que produce la victoria, frente al puro placer del juego que

encontrábamos en el *paidia*. Por este motivo, uno de los ejemplos paradigmáticos del *ludus* es el propio ajedrez.

Resulta necesario destacar que, en castellano —así como en otros idiomas, como el alemán—, estos conceptos mantienen una mayor dificultad de expresión y entendimiento, ya que no contamos con palabras distintivas para ambas actitudes. Sin embargo, en inglés, estas encajarían totalmente la distinción entre los términos “play” y “game”, así como los términos daneses “leg” y “spil”.

Otros teóricos como Crawford (como se cita en Costikyan, 2002, p. 10) realizarán distinciones parecidas, en términos de juegos dinámicos —flexibles y cambiantes respecto a las propias acciones del jugador— y los estáticos —representados por los puzzles, como elementos que cuentan con una estructura fija, en la que se basa el desafío que debe ser completado por los participantes—.

En el ámbito de los videojuegos, ese primer tipo de juego dinámicos —es decir, asociados al *paidia* de Caillois— podríamos encontrarlo en ejemplos como *Los Sims* (Wright, 2000). Por su parte, las aventuras gráficas⁸⁴ contarían con un carácter más cercano al estatismo del *ludus*.

Dentro de los juegos de rol, podemos entender estas actitudes como un continuum, dependiendo de la orientación del diseño de los mismos. Por ejemplo, para Quiroz Castillo (2017, p. 92), si bien el larp puede estar orientado a la improvisación teatral, la propia creación del personaje puede incluir unos ciertos límites en las acciones de los mismos; y además, tampoco podemos hablar de una actividad lúdica totalmente espontánea, ya que implica una importante preparación previa.

⁸⁴ Juegos de ordenador orientados a la resolución de puzzles mediante el uso lógico de distintos objetivos, que solo así permiten seguir avanzando en el desarrollo narrativo.

Caillois (1986) completará la distinción entre sus dos actitudes con el desarrollo de cuatro tipologías de juego, que pueden estar presentes —incluso al mismo tiempo—, en mayor o menor grado:

1. *Agón*, en el sentido de desafío, como concepto ligado al enfrentamiento en general.
2. *Alea*, que supone el azar, aquellos factores más relacionados con la suerte, propios de las tiradas de dados o el uso de cartas.
3. *Mímesis*, como imitación, lo que nos plantea un gran potencial narrativo en sentido aristotélico. En este tipo de juegos no solo se representan circunstancias ficticias, sino que los participantes pueden llegar a interpretar la personalidad de personajes concretos, tal como ocurre en los juegos de rol.
4. *Ilinx*, entendido como vértigo, como la emoción que nos produce lo desconocido, la cual relacionamos con el misterio o el terror, y que supone un componente físico que sentimos a través del descubrimiento de nuevos lugares o elementos.

En este punto debemos tener en cuenta la distinción entre los juegos narrativos —que sí introducen una cierta *mímesis* que supone una vinculación directa con lo ficcional— respecto a los juegos abstractos —cuyos objetivos no tendrían ningún sentido en la vida real— (Ryan, 2009, p. 46). Como ejemplos, podemos encontrar los juegos de rol infantiles en los que los niños interpretan a superhéroes que rescatan a otras personas —un objetivo coherente en cualquier *storyworld*—, mientras que otros juegos como el baloncesto implican objetivos abstractos —en este caso, encestar la pelota dentro de un aro.

Sin embargo, lo mimético y su potencial *storytelling* es tan importante para la cultura humana que son frecuentes los juegos abstractos que se presentan revestidos de cierta narrativa (Ryan, 2009, p. 46). Es el caso de videojuegos como *Super Mario Bros* (Miyamoto, 1985), cuyo único objetivo

es superar cada mapa de plataformas hasta llegar a la meta antes de que se acabe el tiempo, pero cuya narrativa nos habla de ciertos enemigos y de la necesidad de rescatar a la princesa en apuros. También podemos ver ejemplos procedentes de los *e-sports*⁸⁵, como *League of Legends* (Feak et al., 2009), donde encontramos un gran trasfondo heroico y bélico entre sus personajes, a pesar de que el objetivo final se base únicamente en avanzar hasta el territorio enemigo para destruir a golpes su estructura central. Incluso en el juego abstracto por antonomasia, el ajedrez, encontramos un esbozo de narrativa a través del nombre que reciben sus piezas, lo que nos evoca al enfrentamiento bélico entre dos reinos.

Bajo todo este contexto, algunos autores han continuado reflexionado sobre las razones subyacentes que motivan al ser humano hacia el juego, algo que para Huizinga puede estar relacionado con tres cuestiones específicas (2012, pp. 14–15). Por un lado, podría deberse a una “descarga de un exceso de energía vital”, que nos permitiría relajarnos. Por otro, un “impulso congénito de imitación”, que nos prepara ante la vida o que nos permite acceder a aquellos anhelos que seríamos incapaces de cumplir fuera de la ficción. Y por último, también podría ligarse al propio deseo de “dominar o entrar en competencia con otros”, lo que incluso puede suponer una manera de deshacernos de ese tipo de “impulsos dañinos” —algo que entrará en gran conexión con el propio psicoanálisis—.

Por su parte, Bateman (2011) realiza un repaso sobre algunas de estas motivaciones del juego, asociadas a la generación de neurotransmisores como la dopamina, en relación con cuestiones psicológicas como los mecanismos de refuerzo de Ferster y Skinner (1957; 1938). Esta sería una de las claves del propio diseño de los juegos modernos, pensados para hacernos disfrutar y mantenernos felices a través de un sentimiento heroico, de

⁸⁵ Deportes electrónicos basados en videojuegos online tan populares que han terminado convirtiéndose en competiciones profesionales, no solo en cuanto a jugadores, sino con sus propios entrenadores, gerentes, analistas, comentaristas.

poder y comunidad, que rara vez podemos encontrar de forma plena en la realidad (McGonigal, 2011, pp. 2–3).

Pese a todo, debemos tener en cuenta que el juego no es un elemento específicamente humano, ya que muchas especies animales —principalmente mamíferos y aves— también disfrutaban de actividades lúdicas (Burghardt, 2005).

Desde una perspectiva más específicamente ligada al diseño, resultan muy reveladores los ocho placeres del juego establecidos por LeBlanc (Costikyan, 2002, pp. 26–30).

1. El primer placer lo encontramos en la *capacidad sensorial* de los juegos, que nos permiten experimentar con nuestros distintos sentidos de percepción, algo que queda especialmente reflejado en el rol en vivo y que continúa desarrollándose en la actualidad a través de la realidad virtual e inmersiva.
2. El segundo de ellos se corresponde con la *fantasía*, esa posibilidad que plantea el juego de imaginar nuevos e interesantes universos que pueden evadirnos de la monotonía cotidiana.
3. Muy cerca de la fantasía nos encontramos con el tercer punto: la *narrativa*. Muchos juegos introducen historias con grandes argumentos que despiertan nuestro interés, lo que puede potenciarse a través del contenido dramático y expresivo de los propios personajes. Esto ocurre en directo en el larp, o con las interpretaciones de los actores y actores de doblaje en algunos videojuegos.
4. El cuarto placer de LeBlanc se centra en el *desafío* —íntimamente relacionado con el *agón* de Caillois (1986)—, como la cuestión más puramente lúdica o competitiva.
5. En quinto lugar encontramos el *compañerismo*, proceso que permite generar comunidad alrededor de cada juego, con el consecuente atractivo social que esto conlleva. Pero además, en este

punto también podríamos incluir el componente colaborativo de ciertos juegos que potencian el trabajo en equipo y que atraen de esta forma a cierto tipo de usuarios.

6. El *descubrimiento* se configura como el sexto placer, el interés por conocer más detalles sobre el mundo y sistema de juego —el *ilinx* de Caillois (1986)—.
7. La séptima posición queda reservada a la capacidad de *expresión*, esa interactividad que permite al usuario ser partícipe de la experiencia de una forma no pasiva, sino personalizada, y donde podemos llegar a convertirnos en coautores dependiendo del grado de interactividad desarrollado.
8. El último placer queda reservado al *masoquismo*, entendido por LeBlanc como ese placer *catártico* que podemos llegar a obtener al enfrentarnos a problemas y dificultades de carácter ficticio, especialmente si logramos sobreponernos a ello.

Este último punto podría resultar algo disonante, pero lo cierto es que esta tendencia a disfrutar con ciertas dosis controladas de dolor se encuentra ya presente en la propia tragedia griega y su correspondiente catarsis, uno de los tantos claroscuros del juego, que han sido lúcidamente subrayado por Sicart (2014):

Play is a dance between creation and destruction, between creativity and nihilism. Playing is a fragile, tense activity, prone to breakdowns. Individual play is a challenge to oneself, to keep on playing. Collective play is a balancing act of egos and interests, of purposes and intentions. Play is always on the verge of destruction, of itself and of its players, and that is precisely why it matters. Play is a movement between order and chaos.

En este sentido, Juul (2013, pp. 33–45) rescata la “paradoja del arte doloroso”, que hace que disfrutemos al exponernos a este tipo de situaciones ficcionales que pueden llegar a hacernos sufrir. Para Smuts (2007, pp. 59–60), esta paradoja se basa en tres cuestiones:

1. Las personas no buscan enfrentarse a emociones dolorosas.
2. Las personas obtienen emociones dolorosas como respuesta a ciertas obras de arte.
3. Las personas sí buscan este tipo de arte a pesar de saber que les provocará emociones dolorosas.

Al respecto, existen seis posibles explicaciones:

1. La posibilidad de una ausencia real de dolor.
2. El consuelo de origen estoico que obtenemos al pensar que esas situaciones dramáticas están ocurriendo a otras personas y no a nosotros mismos.
3. La idea masoquista de que toda experiencia intensa puede terminar convirtiendo el dolor en placer, ya que al menos nos alivia del aburrimiento, algo que ya sería remarcado por Hume (1985) en “Of Tragedy”, en relación a la belleza de la elocuencia narrativa.
4. La sensación de control y tranquilidad que obtenemos al enfrentarnos a ese tipo de situaciones de manera ficcional, lo que nos permite retirarnos en caso de superar nuestros límites —algo que conecta con el concepto de juego como actividad necesariamente “voluntaria”—, al mismo tiempo que nos permite comprobar satisfactoriamente nuestra capacidad para soportar el dolor de dichas experiencias: “Recognizing that humans can endure great suffering and still embrace life and go on give us satisfaction” (Smuts, 2007, 69). En conexión con el punto anterior, podría tratarse de un intento de aliviar ese aburrimiento desde la prudencia o la cobardía, ya que

podemos exponernos a situaciones intensas y extremas, sin perder el control de nuestra vida.

5. La perspectiva hedonista bajo la cual, el placer que obtenemos a través de esa obra de arte compensa el dolor provocado.
6. La autosatisfacción metaficcional que obtenemos al darnos cuenta de que sentimos pena y dolor ante la experimentación de esas ficciones dolorosas.

A nivel filosófico, esto quedaría conectado con la propia teoría pesimista de Schopenhauer (1969). La ausencia nos provoca sufrimiento, y todo deseo implica una ausencia que nunca seremos capaces de aliviar por completo, más que de una forma temporal, pues siempre desearemos más. Por tanto, todo deseo es sufrimiento.

En el caso del juego, Juul nos habla de la “paradoja del fracaso”, ya que aquí este masoquismo no es meramente observador —como ocurría en el teatro—, sino que llega a vivirse en primera persona, pues somos nosotros quienes “ganamos” o “perdemos” —o, más bien, quienes interpretamos al personaje que puede llegar a sufrir y fracasar—.

En el aspecto creativo, podemos referirnos de nuevo a los autores del Oulipo y sus constricciones autoimpuestas, pues es precisamente ese aspecto lúdico lo que hizo que se consideraran a sí mismos “ratas que construyen su propio laberinto” (Lescure, 2016, p. 41), en cuya limitación consiguieron encontrar su potencial creativo —y, donde esa experiencia misma será lo verdaderamente importante, más allá de la calidad de lo creado—.

Consideramos necesario retomar aquí la característica de voluntariedad del juego, ya que supone un factor clave a la hora de entender las razones antropológicas por las que surge el juego, que a su vez determinarán en cierto modo las distintas orientaciones de diseño de los mismos.

Schechner (2010, pp. 11–12) considera que la performance no se constituye como un fenómeno productivo, ya que no persigue la supervivencia del cuerpo ni la ganancia económica, cuestión en la que podemos englobar a la gran mayoría de experiencias de juego. Esta característica queda asociada con lo paratético (Apter, 1991, p. 15), cuyo interés reside en su propia experimentación.

Esta división tajante entre trabajo y entretenimiento surgió principalmente a partir del siglo XVIII como dos conceptos opuestos: la Pasión —como sufrimiento del que obtenemos un rendimiento— y el Hedonismo improductivo (Han, 2018, pp. 156–157). Sin embargo, ambos elementos supondrán distintas caras de una misma moneda:

El puro absurdo del juego es afín al puro sentido de la Pasión. A la sonrisa del bufón se asemeja fantasmagóricamente el rostro demudado de sufrimiento del *homo doloris*. (Han, 2018, pp. 11–12)

Para comprobarlo, Han nos recuerda las dinámicas capitalistas de gamificación, mediante las cuales el propio juego también termina sometido a la producción (Han, 2018, p. 9), capaz de controlar de alguna forma el comportamiento humano a través de su diseño.

Este hecho, probablemente unido a nuestra necesidad de evasión, llevan al filósofo coreano a esbozar el entretenimiento actual en términos que van más allá de los episodios aislados, sino como un elemento “crónico”, un nuevo “estilo de vida” mediante el que poder experimentar el mundo (Han, 2018, p. 160), algo que podemos vincular con el auge del “ars ludorum” mencionado por Greg Costikyan en el libro sobre *Nordic Larp* (Stenros y Montola, 2010a, p. 1).

Si hablamos de la ludificación del capitalismo, también debemos hablar de la capitalización del juego. Bajo este contexto, Pine y Gilmore (2011) propusieron ya en 1999 el concepto de “economía de la experiencia”, con

el que vinculan el crecimiento de la esfera económica ligada a la participación en experiencias novedosas. Este tipo de experiencias serán consideradas como “extraordinarias” por autores como Orazi y Van Laer (2022, p. 7), que las entienden como actividades hedonistas de consumo que nos proporcionan intensidad emocional y sensorial, unida a una fuerte vinculación, todo ello delimitado en un marco temporal concreto. Por su parte, MacCallum y Trammell (2018, p. 371) mencionarán el llamado “capital lúdico”, concepto de Mia Consalvo, referido a la tendencia bajo la cual, los jugadores deben adquirir, crear y compartir conocimientos relacionados con el juego dentro de la comunidad a la que pertenecen.

Volviendo a los placeres de LeBlanc, además de estas motivaciones personales e improductivas, los beneficios del juego en la edad adulta son indudables: fomentan la construcción de comunidad, aumentan nuestra capacidad de solución de problemas, permiten la exploración identitaria y la autoconsciencia, desarrollan la empatía y el pensamiento crítico, y posibilitan la práctica de habilidades sociales y profesionales a través de la simulación (Bowman y Lieberoth, 2018, pp. 6–7).

Sea como sea, dentro de una perspectiva intermedial como la del presente trabajo, Costikyan (2002, p. 9) subraya la necesidad de entender el juego como un medio plástico, capaz de adaptarse a cualquier formato, ya sea digital o analógico. En este sentido, el juego puede ser entendido como una tecnología de la comunicación (Nguyen, 2020, p. 122), pues toda comunicación eficiente necesita basarse en unas reglas comunes que permitan desarrollar un lenguaje compartido a través de la agencia de los participantes.

Por su parte, los entornos digitales tienen cuatro propiedades esenciales: son procedurales, participatorios, espaciales y enciclopédicos (Murray, 2017, pp. 72–73). Las dos primeras quedan conectadas con la propia interactividad, mientras que las dos últimas se asocian a la inmersión que permite la exploración y el desarrollo del entorno. Sin embargo, como

veremos a lo largo de este trabajo, todas esas características también quedan presentes en la mayor parte de los juegos de rol analógicos.

Esta similitud también podemos encontrarla en las propias características de la literatura digital⁸⁶ establecidas por Marie-Laure Ryan (2004b, p. 338). El juego de rol también tiene una naturaleza esencialmente colectiva y colaborativa; contiene un texto móvil y volátil, ya que parte de una base de datos de carácter interactivo —el manual de juego o el documento de diseño—, fragmentario y modular. Este mismo desarrollo cambiante también lo vincula con la noción de potencialidad⁸⁷. Y, finalmente, debido a su flexibilidad como medio, llega a integrar grandes componentes de multisensorialidad⁸⁸ e intermedialidad.

Por lo tanto, entendemos esta diferencia entre el juego analógico y el digital como una cuestión de carácter materialista —“casi ergonómica”, en palabras de Espen Aarseth (2004, p. 15)—.

Tras esta revisión inicial, resulta evidente que estas distintas motivaciones y ofrecimientos darán lugar a diversos tipos de juegos que en realidad suponen fenómenos muy distintos entre sí. Sobre esto, el propio Wittgenstein (1963) establecería su modelo de “parecidos familiares”, con el que indagó en el hecho de que no existen unas características totalmente necesarias para que un fenómeno sea considerado un juego, sino que simplemente existen una serie de propiedades compartidas, aunque no todas ellas tienen por qué estar presentes en todo juego. De esta forma, dos juegos distintos podrían no tener nada en común, a pesar de que entre ellos existan otra serie de fenómenos intermedios, con características compartidas. Se trata de una “red de parecidos que se superponen y entrecruzan”,

⁸⁶ Aquella concebida desde un entorno digital, también para ser *leída* dentro de él.

⁸⁷ Capacidad de multiplicar un contenido inicial de forma exponencial, generalmente a través de su combinación.

⁸⁸ Implicación de los distintos sentidos —vista, oído, tacto, olfato, gusto, e incluso otros como el equilibrio o la termorrecepción— a la hora de recibir una experiencia.

como las que se dan entre los miembros de una familia (Wittgenstein, 1963, p. 32):

Mira, por ejemplo, los juegos de tablero con sus variados parentescos. Pasa ahora a los juegos de cartas: aquí encuentras muchas correspondencias con la primera clase, pero desaparecen muchos rasgos comunes y se presentan otros. Si ahora pasamos a los juegos de pelota, continúan manteniéndose varias cosas comunes pero muchas se pierden.— ¿Son todos ellos ‘entretenidos’? Compara el ajedrez con el tres en raya. ¿O hay siempre un ganar y perder, o una competición entre los jugadores? Piensa en los solitarios. En los juegos de pelota hay ganar y perder; pero cuando un niño lanza la pelota a la pared y la recoge de nuevo, ese rasgo ha desaparecido. Mira qué papel juegan la habilidad y la suerte. Y cuan distinta es la habilidad en el ajedrez y la habilidad en el tenis. Piensa ahora en los juegos de corro: Aquí hay el elemento del entretenimiento, ¡pero cuántos de los otros rasgos característicos han desaparecido! Y podemos recorrer así los muchos otros grupos de juegos. Podemos ver cómo los parecidos surgen y desaparecen. (Wittgenstein, 1963, p. 32)

Para representar de forma gráfica este entendimiento, esta teoría de parecidos ha sido ilustrada de la siguiente forma por Egenfeldt-Nilsen, Smith y Parajes Tosca (2008, p. 23):

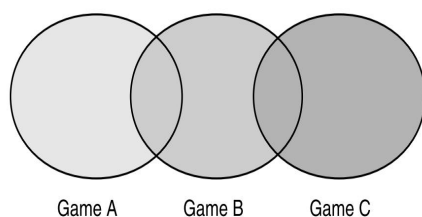


Figura 1. Representación de la teoría de los parecidos familiares. El juego A comparte características con el juego B, que a su vez comparte otras con el C. Sin embargo, los juegos A y C no tienen nada en común. Fuente: Egenfeldt-Nielsen et al, 2008, p. 23.

3.1.1.1. Motivaciones específicas en los juegos de rol

A continuación, adelantaremos algunas de las teorías propias de los juegos de rol y larp para cerrar este apartado sobre los distintos tipos de juegos que, como hemos visto, están íntimamente condicionados por cada una de las motivaciones de sus potenciales jugadores.

Dentro de los juegos con carácter narrativo, Glenn Blacow (1980) establecería cuatro tendencias específicas:

1. El *power gaming*, como la motivación de conseguir poder dentro de la narrativa del juego.
2. El *wargaming*, como la resolución de problemas y combates tácticos.
3. El *role-playing*, como el desarrollo e interpretación de personajes.
4. El *story-telling*, basado en la creación de argumentos y narrativas consistentes.

Todas estas posibles indagaciones en los orígenes del juego se verán reflejadas en otra de las teorías más influyentes para la teoría de los juegos de rol: la clasificación de los distintos tipos de jugadores realizada por Richard Bartle (1996), que será popularmente conocida como “la taxonomía de Bartle”. Según esta clasificación, existen cuatro tipos de jugadores, lo que llegará a orientar el diseño de los juegos, según a qué tipo de participantes estén más dirigidos:

1. *Asesinos*, centrados en los factores de competitividad, en el enfrentamiento respecto al otro.
2. *Exploradores*, aquellos que prefieren descubrir los distintos lugares y secretos del mundo de juego.
3. *Conseguidores*, que centran su experiencia en la recolección de puntos y recompensas.
4. *Sociales*, cuyo objetivo es la interacción, unida a la posibilidad de conocer nuevas personas.

Posteriormente, todas estas indagaciones serán desarrolladas específicamente ampliadas para el caso de los juegos de rol. Esta expansión se verá desarrollada en teorías como los siete tipos de jugadores esbozados por Laws (2001) —en esta ocasión de un entendimiento más coloquial—:

1. El *power gamer* estará interesado en ampliar el poder de su personaje o avatar, por lo que presta gran atención a los factores lúdicos de las reglas y sistemas de juego.
2. El *patea-culos* (*butt-kicker*) centra su experiencia de juego en el combate
3. El *táctico* atiende a los factores militares (*military buff*) a través de la resolución de problemas relacionados con el campo de batalla.
4. El jugador *especialista* es aquel que se centra en un tipo determinado de personaje —por ejemplo, un ninja o un druida—, que repite en cada campaña y ambientación, por lo que desea que el juego potencie el desarrollo de su arquetipo.
5. El *actor de método* utiliza el juego de rol como un medio de expresión y comprensión, algo que logra a través de la identificación con su personaje, por lo que su motivación principal se centrará en su interpretación.

6. El *cuentacuentos* se encuentra cercano al *actor*, pero se inclina mayormente por el desarrollo narrativo, en lugar de conceder tanta importancia a la interpretación del personaje.
7. El *jugador casual* es aquel que no está interesado en profundizar en el juego hasta el punto de aprenderse las reglas o estudiarse un trasfondo detallado de la narrativa o su personaje. Sin embargo, es común que cada grupo de jugadores cuente con alguno, especialmente en aquellos juegos que requieren un mínimo de participantes, ante la ausencia de jugadores con mayor experiencia e implicación inicial. Al mismo tiempo, cabe la posibilidad de que el *jugador casual* se incline hacia uno de los demás tipos de jugadores con el paso del tiempo.

En relación a los tipos de juegos de rol propuestos por Blacow (1980), el *power gamer* se encontraría más cómodo en el estilo de juego homónimo. Por su parte, el *butt-kicker* y el *táctico* estarían más interesados en el *wargaming*. El *especialista* se encontraría a caballo entre todos los tipos de juego, según el enfoque, aunque probablemente se sienta más cercano al *role-playing*, donde destaca el *actor de método*. Por último, el *cuentacuentos* se identifica con el tipo de juego centrado en el *storytelling*.

Según la teoría del Process Model, ya específicamente propuesta desde los juegos de rol (Mäkelä et al., 2005, pp. 3-4), existen cinco grandes beneficios posibles en el desarrollo de estas experiencias:

1. *Entretenimiento*, diversión presente en cualquier pasatiempo colectivo.
2. *Aprendizaje*, como la adquisición de conocimiento y entendimiento de cualquier tipo de cuestión relacionada —incluyendo factores espirituales—.
3. *Beneficios sociales*, como la ampliación del círculo social o el refuerzo de sus conexiones.

4. *Significado*, que surge como algo propio de una experiencia emocional.
5. *Apreciación estética*, ligada al disfrute de carácter artístico.

Por lo tanto, si la experiencia no resulta satisfactoria, en lugar de estos beneficios o ganancias, obtendríamos unas pérdidas equivalentes: aburrimiento, falso conocimiento, disfunción social, experiencias emocionales no deseadas, y decepción estética (Mäkelä et al., 2005, pp. 3–4).

Por su parte, Harviainen (2009, p. 71) entenderá que este tipo de motivaciones pueden dividirse en tres grandes grupos:

1. *Motivaciones externas*, relacionadas con el participante y sus razones personales para jugar, generalmente de tipo social.
2. *Motivaciones internas*, ligadas a las expectativas del jugador respecto a la propia experiencia ludonarrativa deseada dentro del juego.
3. *Motivaciones diegéticas*, como los deseos del propio personaje al que podamos interpretar.

En el ámbito específico del larp, este tipo de indagaciones han sido realizadas por autores como McDiarmid (2011, pp. 1–28). En primer lugar nos habla de los *motivos*, como el interés del jugador para llevar a cabo ciertos tipos de interacción⁸⁹. A su vez, cada uno de estos motivos llevan asociados unos determinados *comportamientos* por parte de los jugadores, y unas *prestaciones* propuestas por la organización que los hacen posibles.

1. La primera motivación es la *audiencia*, el deseo de un jugador por experimentar una buena experiencia narrativa derivada del juego. Entre sus comportamientos más importantes destaca la búsqueda

⁸⁹ Los motivos pueden tener un componente psicológico, e incluso hay algunos que no se consideran válidos —motivos disfuncionales—, como aquellas acciones motivadas por el engaño o el abuso a otros participantes.

de conflictos narrativos —no por cuestiones competitivas, sino para generar tramas—, el seguimiento de las propuestas narrativas de la organización, el desarrollo de diarios narrativos del personaje, o la creación de nuevos elementos narrativos más allá de las propuestas por la organización. Para posibilitar lo anterior, la organización debe desarrollar distintas prestaciones, como la propuesta de conflictos narrativos —para que todos los personajes tengan tramas suficientes— o la construcción de eventos con un final climático que cierre la experiencia.

2. El segundo motivo sería la *catarsis*, ligada al deseo de experimentar emociones a través del personaje. Entre los posibles comportamientos asociados destacan la experimentación de llanto, agitación o aburrimiento en personaje. Como prestaciones, la organización puede ofrecer conflictos de tipo emocional —como la traición o la venganza—, talleres de entrada y salida en personaje, o herramientas de seguridad tanto físicas como psicológicas.
3. En tercer lugar encontramos la *competición*, como la motivación para ganar, a través del desarrollo de combates o decisiones estratégicas. Como comportamientos, destacan la búsqueda de combates, los elementos lúdicos de estrategia y azar —como dados, cartas, etc.—, el desarrollo de tramas de carácter político, o la resolución de puzzles. Para ello, la organización deberá ofrecer sistemas sólidos para cuestiones como el combate o la economía.
4. El cuarto motivo es la *comprensión*, el interés por averiguar lo que ocurre y resolver los problemas e incógnitas que se plantean a nivel ludonarrativo. Los comportamientos de los jugadores que buscan este tipo de elementos se centran en el interés por la resolución de acertijos mentales o pruebas físicas, o la obtención de información respecto al resto de personajes. La organización tendrá que

proveerlos con este tipo de problemas y rompecabezas, tanto de carácter lógico como sociopolítico.

5. En quinto lugar nos encontramos con la *artesanía*, la motivación para crear objetos no efímeros que sobrevivan a la experiencia, como disfraces, escenografía o documentos. La organización tiene dos opciones para potenciar esta motivación: inspirar —por ejemplo, a través de guías de vestuario— y delegar —haciendo que este tipo de jugadores puedan implicarse con la construcción de elementos necesarios para el evento—.
6. La sexta motivación se centra en la *educación*, el deseo de obtener aprendizaje y conocimiento a través del juego. Entre sus comportamientos destacan la investigación previa sobre los personajes y las cuestiones históricas de la ambientación, o los análisis y debates posteriores al evento. Los organizadores deben ofrecer una propuesta históricamente adecuada y sin demasiados anacronismos, o crear eventos con motivaciones explícitamente educativas —como los *edularps*, también mencionados como *aularp* en el entorno español, estos últimos más orientados a su desarrollo en instituciones educativas—.
7. Como séptima motivación encontramos la *encarnación* en el personaje, centrada en la toma diegética de decisiones a través de la interpretación, como una de las piedras angulares que dan lugar a la inmersión. Entre sus comportamientos destacan el desarrollo de un trasfondo sólido del personaje, la utilización de vestuario, la interpretación de la forma de hablar específica del personaje y la toma de decisiones basada en su personalidad —aunque el jugador sepa de antemano que los resultados no serán productivos u óptimos para sus objetivos diegéticos—. La organización puede colaborar con este tipo de jugadores haciendo que el vestuario sea obligatorio, cuidando el proceso de casting, o reduciendo las

consecuencias del fracaso de ciertas acciones —para que los jugadores no tengan miedo a “perder” y puedan seguir desarrollando esa inmersión—.

8. En octavo lugar se encontraría el *ejercicio*, el disfrute de la actividad física derivada del juego. El comportamiento de este tipo de jugadores suele estar más volcado en los desafíos físicos y de combate, los cuales pueden proponer ellos mismos. Por lo tanto, como prestación, los organizadores pueden ofrecer este tipo de desafíos y mecánicas dentro de la experiencia.
9. El noveno puesto es ocupado por la *exhibición*, como el deseo de mostrar los desarrollos como jugador para, en última instancia, ser alabado por ello. Entre los comportamientos comunes destacan la creación de elementos de vestuario y escenografía o el cuidado por la interpretación —especialmente a nivel verbal, con fuertes acentos—. La organización puede colaborar a través del detalle documental en cuestiones como el vestuario, mediante la toma de fotos y su posterior exhibición en la red, o incluso con la entrega de algún premio.
10. El décimo motivo se basa en la *exploración*, como el interés por la experimentación del mundo ficcional. Este tipo de jugadores muestran un especial interés por la lectura de documentos de ambientación, la propuesta de sugerencias respecto al *storyworld*, o el descubrimiento y desarrollo de elementos no tan conocidos. Por lo tanto, el diseñador del juego debe ofrecer un *storyworld* desarrollado con facciones y culturas interesantes.
11. En el undécimo puesto se encuentra la *comunidad*, el disfrute del componente social. Este tipo de jugadores suelen ignorar conflictos si eso puede suponer un problema en su relación con otros participantes, y se centrará en las tramas protagonizadas por sus amigos o gente con la que quiere interactuar fuera de juego. La

organización puede favorecer esta motivación a través de espacios y horarios para la socialización fuera de personaje.

12. La duodécima motivación es el *flow*, el deseo por la adquisición de otra identidad distinta a la cotidiana, otra cuestión muy conectada con la inmersión. Estos jugadores tienden a perder la noción del tiempo dentro del juego —en ocasiones a través de actividades que potencian ese “trance”, como el bordado o la interpretación de música—, por lo que a veces suelen ignorar ciertos eventos. Con este tipo de jugadores, la organización debe animar a los jugadores a interactuar únicamente dentro de personaje, así como aportar unas reglas sencillas que favorezcan la inmersión. A su vez, suele ser buena idea ofrecer un cuidado extra a la hora de atender sus necesidades básicas —con recordatorios para comer, dormir o beber agua—.
13. En decimotercer lugar se encuentra el *liderazgo*, la motivación de sentirse importante como jugador dentro de la comunidad. Estos jugadores tienden a adquirir posiciones relevantes dentro de las facciones del juego —aunque también fuera de él—, suelen ser el punto de unión entre la organización y otros jugadores más tímidos, colaboran con la organización, crean contenido sobre el propio hobby para ganar influencia en la comunidad, y tienen su propio grupo de jugadores/seguidores.
14. Como decimocuarto motivo encontramos el *protagonismo*, el deseo de tener importancia como personaje dentro de la historia. Estos jugadores suelen escoger personajes relevantes y con gran capacidad de decisión en los conflictos narrativos. Para ello, la organización debe proporcionarles la sensación de que sus acciones son relevantes y producen cambios en el *storyworld*.
15. La decimoquinta motivación es el *espectáculo*, el afán por experimentar los elementos intermediales propuestos por la organiza-

ción del evento. Estos jugadores se sienten atraídos por los participantes con los mejores disfraces, las localizaciones más visuales y las tramas más interesantes. La organización tiene el reto de hacer que estos jugadores no se pierdan ninguno de los eventos relevantes de la experiencia, por lo que deben controlar los eventos que puedan ocurrir simultáneamente, así como ofrecer pistas sobre cuándo y dónde tendrán lugar.

16. Por último, nos encontramos con la *versatilidad*, enfocada en el desarrollo más lúdico de la experiencia. Estos jugadores buscan la optimización de los recursos del juego —objetos, hechizos, habilidades, etc.—, por lo que tienden a acumular y mejorar todas estas cuestiones, ya que disfrutan siendo la pieza clave para la resolución de este tipo de conflictos. Los diseñadores deben ofrecerles elementos lúdicos que puedan coleccionar, acumular y mejorar, junto a sus correspondientes sistemas de juego.

3.1.2. El juego como fenómeno performativo y ficcional

“There is a lot of playing inside ritual and a lot of ritualizing inside play”. Esta es una de las ideas que vehiculan el contenido de la introducción a los *Performance Studies* por parte de Richard Schechner (2020, p. 166), ya que el juego, como actividad que se realiza “al margen de la realidad”, incluye numerosas implicaciones simbólicas y antropológicas, y puede llegar a suponer un reflejo de aquello que somos. McLuhan (2009) ya definiría el juego, allá por 1964, como un arte popular y colectivo, con reflejos sociales de cualquier cultura y sujeto político. A su vez, la narración se ha asociado tradicionalmente a determinados roles sociales, que debían cumplir unas expectativas y responsabilidades para con su comunidad (Cassell y McNeill, 2004, p. 109).

Un ejemplo del juego como reflejo de los cambios sociales reside en la quinta y última edición actual de *Dungeons & Dragons* (Wizards of the Coast, 2014), que hace hincapié en la inclusión y la diversidad, a través de nuevas mecánicas que permiten la elección de personajes con género alternativos o neutral, o mediante la eliminación de los tradicionales clichés asociados a ciertas razas (MacCallum-Stewart et al., 2018, p. 184).

Volviendo a las raíces de lo ritual, podemos entender como tal toda actividad en la que el comportamiento se ve estilizado hasta el punto de perder cualquier función práctica inmediata, de cara a conseguir un significado simbólico. Un ejemplo popular sería la ingesta de vino durante la Eucaristía cristiana, acción que no persigue calmar la sed o disfrutar de la bebida, sino recordar el sacrificio de Cristo y unirse a él (Hoover et al., 2018, pp. 3–4). Reside aquí la gran conexión con el juego, que llega a estar presente en mayor o menor medida en cualquier tipo de ceremonia humana (Hoover et al., 2018, p. 1).

Este proceso ritual implica tres etapas para Van Gennep (2008): una separación o aislamiento del resto de la comunidad, una transición —lo liminal—, y una (re)incorporación —puesto que se regresa a la comunidad que una nueva posición (Spariosu, 2010, p. 172)—.

De esta forma, lo liminal está asociado al cambio, tanto a nivel individual como comunal. Y desde un punto antropológico, podemos entender esta fase como un período temporal de desorden, que permite dar lugar a un nuevo paradigma. Así, el rito debilita, pero también libera: expone a sus participantes fuera de las normas sociales, pero también los libera de dichas obligaciones (Turner, 1981, p. 27). De igual forma, el juego supone un ejercicio de asimilación mediante el cual, los niños pueden expresar sus esquemas internos acerca del mundo que los rodea (Piaget, 1923).

Para Schechner (2010, p. 189), lo liminal implica un rito obligatorio, mientras que lo *liminoide* es lo que asociamos con las artes y el entretenimiento, que a pesar de tener una raíz principalmente “transportativa”

(Lampo, 2011, p. 99) —ya que conducen al participante a otra realidad—, también pueden llegar a provocar ciertas transformaciones en sus participantes, pero esta exposición siempre se realiza de forma voluntaria.

El juego y la performance tendrán un gran número de conexiones, como veremos en el siguiente capítulo. Pero ya podemos adelantar que ambos están diseñados para excitar temporalmente los niveles de atención y afecto de sus participantes, a través de dichas emociones compartidas (Schechner, 2010, pp. 8–10), que crean un marco social común de significado, donde es posible un mayor entendimiento (Hoover et al., 2018, pp. 6–7).

Quizá por esta cercana conexión, muchos de los juegos de rol llegan a integrar ritos ficticiales dentro de sus historias. Un ejemplo paradigmático es el larp danés *Totem* (Andreasen et al., 2007), que desarrolla las relaciones entre dos tribus que deben realizar distintos ritos de paso, donde cada uno de sus miembros cuenta con un tótem animal que refleja su personalidad (Nordgren, 2014, p. 81).

El juego, al igual que la tragedia, representa según Nietzsche una “desviación de la naturaleza” debido a su marco ficcional. Por lo tanto, como ya hemos explorado anteriormente, podemos llegar a entender el entretenimiento y el arte como las dos caras de una misma moneda (Han, 2018, p. 60), algo que ya ha sido explorado especialmente en el siglo XX, con autores que indagaron en las conexiones lúdicas de la literatura. Podemos hablar aquí de los poemas dadaístas de Tristán Tzara en 1920 —basados principalmente en el azar—, el tablero de la *Rayuela* de Cortázar (2001) en su versión original de 1963, o todo el movimiento literario del Oulipo, también de esta misma época.

Estas características pueden llevarnos a considerar ciertos juegos como patrimonio cultural, incluso de carácter inmaterial, pues según la UNESCO, esto recoge cualquier legado cultural, como las tradiciones orales y las artes del espectáculo ligadas al ámbito social, festivo y ritual, así como

a la transmisión de conocimientos y técnicas relacionadas con cuestiones como la naturaleza o la artesanía (Machancoses, 2022b, p. 109).

El juego no solo puede ser ficcional, sino también narrativo, puesto que a veces cuenta con su propio agente narrador. De igual forma, también podemos considerar como narrativos aquellos juegos que no necesariamente presentan un narrador explícito, ya que la concepción narratológica va más allá de su origen lingüístico (Ryan, 2006, pp. 4–6). Por lo tanto, la narración no está vinculada al medio, sino a criterios de tipo pragmático y semántico, que no se limitan únicamente a la textualidad escrita (Planells, 2015, pp. 51–53).

Sin embargo, Planells se apoya en algunas de las ideas de Umberto Eco (1985) para establecer una distinción entre ambos conceptos: “la narración tiene clausura, la ficción permanece implícitamente abierta”. Así, podemos entender que una narración concreta cuenta con punto y final, mientras que la ficción es capaz de ir más allá, pues supone una potencialidad de historias derivadas (Planells, 2015, pp. 51–53) —algo que supondrá uno de los componentes más importantes del juego en este sentido—.

Esto conecta con la verosimilitud aristotélica: el poeta no narra lo sucedido, sino lo que podría suceder (Aristóteles, 2013, p. 56). Precisamente por este motivo, Platón rechazará el juego en el ideal de su República, ya que lo asociará a algo frívolo e intrascendente, incluso pecaminoso, pues distraía a los ciudadanos de lo *real*, como aquello verdaderamente importante (Schechner, 2020, p. 192).

La clave aquí reside en que este contenido ficcional no supone un fingimiento manipulador, cuyo éxito reside en el hecho de que nadie se percate. En este caso, hablamos de un fingimiento compartido y comprometido (Schaeffer, 2002, p. 83). En conclusión:

Toda concepción de la ficción que se limite a definirla en términos de apariencia y simulacro, será incapaz de dar cuenta de la diferencia

fundamental que hay entre mentir e inventar una fábula, entre usurpar la identidad de otra persona y encarnar un personaje, entre trucar una fotografía de prensa y elaborar un fotomontaje, entre crear aldeas potemkinianas y pintar un decorado teatral en trampantojo [...] (Schaeffer, 2002, p. 83)

Como ya hemos mencionado, los mundos ficcionales tienen una gran importancia antropológica, ya nos permiten reflexionar, conceptualizar y comprender mejor nuestro propio mundo primario (Wolf, 2012, p. 287). En este sentido, los juegos tienen uno de los mayores potenciales para representar sistemas complejos, ya que permiten entender mejor ciertas relaciones causales:

Imagine, for example, an artist trying to portray how labor unions might fail or succeed. A novel could represent one narrative of such a struggle, and show a single outcome. A game, on the other hand, could simulate such a struggle interactively and show the wide variety of possible outcomes (Nguyen, 2020, p. 103)

Para Garrido Domínguez, la ficción implica un modo especial de contemplar la realidad, ya que a través de los nuevos mundos creados, podemos renovar la percepción del nuestro, e incluso “ensayar maneras alternativas de vivir” (Garrido Domínguez, 2011, p. 213).

Probablemente por ello, el juego supone una habilidad básica desde la infancia, pues podemos entender la imitación como un instinto de aprendizaje (Montola, 2012, p. 103). De hecho, este planteamiento infantil será imprescindible para entender los mecanismos fundamentales de lo que Schaeffer llama “el fingimiento lúdico” (2002, p. 14).

A lo largo de nuestra infancia fantaseamos con todo tipo de situaciones. Imaginamos ser “otros”, o fingimos ser nosotros mismos de otra forma, en otros lugares o situaciones más emocionantes y divertidas. Nos deleitamos con ese simulacro épico y digno de ser contado, en lo que podría ser uno de nuestros primeros acercamientos con lo ficcional, siempre a través del juego.

La cuestión que debemos remarcar es que esta tensión creativa y ludoficcional también continúa desarrollándose durante nuestra madurez, de una forma mucho más compleja y desarrollada, que subvierte todos aquellos prejuicios que vinculan el juego con lo pueril. De esta forma, reducir lo lúdico únicamente a nuestra etapa infantil sería casi tan absurdo como vincular ficción e infancia, como si un adulto no pudiese disfrutar con la creación o admiración de dichas construcciones ficcionales —o lúdicas— en cualquier medio (Schaeffer, 2002, p. 14).

Por estos motivos, podemos afirmar que cierta parte de las creaciones lúdicas, como los juegos de rol, pueden llegar a alcanzar una complejidad narrativa y/o estructural dignas a las de cualquier otra obra literaria, teatral o cinematográfica.

Desde el punto de vista de este fingimiento lúdico, los juegos de rol requieren cinco atributos concretos (Lillard, 1993, p. 349):

1. El fingidor
2. La realidad
3. Una representación mental de las diferencias respecto a esa realidad
4. La superposición de dichas referencias en el mismo espacio-tiempo de la realidad anterior
5. La consciencia, por parte del fingidor, de todas las cuestiones anteriores

Debido a esta consciencia de la ficción dentro del propio juego —el *Círculo Mágico* de Huizinga, que desgranaremos más adelante—, muchos

entienden que los juegos no llegan a influir en nuestra realidad. Sin embargo, lo cierto es que el juego sí puede permear el mundo real de alguna forma, ya que ocupan un tiempo de nuestra vida —y, a veces, también implican un gasto de dinero—, y pueden llegar a afectar a nuestro estado de ánimo, así como a nuestras ideas y valores (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, pp. 25–28). Lo importante en este sentido reside en que estas consecuencias del juego sean siempre *negociables* (Aarseth y Calleja, 2015, p. 3).

3.1.3. Perspectivas de estudio ludoficcional

Solo tras presentar el concepto de juego y sus implicaciones podemos llegar a entender la necesidad de su estudio desde disciplinas específicas.

Gonzalo Frasca (1999, p. 4) introduciría por primera vez el concepto de *ludología* en su artículo “Ludology meets narratology: similitudes an differences between (video)games and narrative”, lo que se convertiría en una reivindicación lúdica frente al considerado “colonialismo” del estudio del videojuego que estaban realizando otras disciplinas externas. Así, la Ludología quedaría definida como “la disciplina que estudia el juego y sus actividades”, independientemente del medio en el que se realicen (Frasca, 1999, p. 4).

Sin embargo, para Aarseth (1997, p. 5) será fundamental entender la distinción entre los juegos y la narrativa. Para autores como Juul (2015), los juegos no son narrativa, pero sí que la usan. En este sentido, Ryan (2006, pp. 187–189) entenderá el juego de simulación no como una narrativa en sí misma, pero sí como un sistema generador de las mismas, como un medio generador de historias.

Por lo tanto, podemos estudiar el juego y lo interactivo desde la teoría narrativa, pero siempre con una perspectiva crítica (Aarseth, 2012, p. 1), lo que implica revisar y adaptar muchas de las herramientas de la narratología clásica, tal y como expondremos en el capítulo 3.5.

Dentro de este contexto, Montola (2012, p. 18) sintetizará la distinción entre la Ludología y los Game Studies: La primera intenta aproximarse al estudio de los juegos en sus propios términos, mientras que los Game Studies —iniciados posteriormente, a partir de 2001— destacarán por su interdisciplinariedad, mediante la cual llegarán a nutrirse de otras perspectivas metodológicas precedentes.

3.2. El espectro RPG: cuestiones genéricas y confluencias

El término “rol” tiene un origen puramente teatral, ya que se refiere a los rollos de guiones utilizados por los actores en la antigua Grecia, lo que poco a poco pasaría a referirse al propio personaje o “papel” que es escrito en estos “rollos”, los cuales eran interpretados por dichos actores (Blatner, 1995). Estos roles implicaban patrones de comportamiento basados en distintas actitudes esperadas, así como en estructuras de poder (Deterding y Zagal, 2018, pp. 4-5).

Independientemente del formato final utilizado —es decir, tanto a nivel digital como analógico—, Deterding y Zagal entienden estos juegos de rol (RPGs) como aquellos en los que los jugadores adoptan voluntariamente y sin consecuencias reales un rol situacional y temporal con el que pueden explorar y experimentar la identidad de unos determinados personajes, al interactuar siguiendo dichas reglas sociales específicas y persiguiendo unos objetivos asociados (2018, p. 5).

Para Mackay el juego de rol supone un sistema participativo de creación de historias episódicas, a través de una serie de reglas cuantificadas que ayudan a los participantes a determinar el comportamiento espontáneo de los personajes ficticiales con los que interactúan (2001, pp. 4-5).

Desde un punto de vista hermenéutico, podemos interpretarlos como un fenómeno limítrofe de la simulación (Deterding y Zagal, 2018, p. 2), que da lugar a una “evocación intencional de experiencias artificiales a través del uso de personajes ficticiales” (Harviainen, 2009, p. 69).

Este tipo de juegos suelen contar con unas características comunes, que generalmente se basan en la narración, la improvisación y la colaboración (Hammer, 2007, p. 69). Sin embargo, a diferencia del *paidia* propio de la

niñez, los RPG implican un sistema de reglas y objetivos lúdicos explícitos y estructurados, que en ocasiones pueden llevar a sus jugadores a “ganar” o “perder” (Deterding y Zagal, 2018, p. 7).

Para poder desarrollar uno de estos juegos, suelen ser necesarios cuatro elementos (Hakkarainen y Stenros, 2003, p. 56):

1. El *gamemaster* o director de juego —que, en el caso de los videojuegos, puede ser el propio algoritmo previamente programado—
2. El jugador —o grupo de jugadores—
3. La interacción entre ellos
4. Un marco diegético

Esta progresiva importancia del componente narrativo hace que todos los juegos de rol suelen estar escritos con un lenguaje potencialmente literario, a pesar de que su sentido es el de ser instructivos y descriptivos respecto a la propia experiencia. Por este motivo, podemos entender que cuentan con su propia poética, ya que también implican una desfamiliarización⁹⁰ respecto al lenguaje cotidiano (Jara y Torner, 2018, p. 3).

Al respecto, Henriksen (2004, p. 44) entiende los RPG como un *medio* —concepto de límites complejos, sobre los que reflexionaremos más adelante—, que permite la inmersión en un rol y en un mundo, con el objetivo de participar e interactuar con sus contenidos.

Por su parte, Wardrip-Fruin (2005, p. 1) propone el concepto de “playable media” para englobar todas las experiencias interactivas, tanto las que son consideradas “juegos” de forma canónica, como las que se encuentran en la frontera. Esto se debe a que el adjetivo “jugable” debe entenderse más como una cualidad que como una categoría en sí misma.

⁹⁰ Entendemos aquí el concepto de “desfamiliarización” como el “extrañamiento” formalista propuesto por Shklovsky, en cuanto a alejamiento respecto a la normalidad de la realidad para aumentar la atención y la reflexión por parte del lector.

Desde nuestra perspectiva, podríamos establecer una analogía similar con el propio uso de roles: más que una categoría, también representa una cualidad específica de ciertos fenómenos, en los que resulta característica.

Por lo tanto, esta cualidad RPG —como su propio nombre indica— estaría compuesta, a su vez, por dos dimensiones: el uso de roles y el componente jugable. De esta forma, el concepto de RPG pasaría a englobar distintos medios, en los que se constituye como un elemento central.

Debemos tener en cuenta que el concepto de “medio” surge aquí no solo como un canal de comunicación, sino más como aquel material o técnica que permite una determinada forma de expresión (Ryan, 2004a, p. 16). Por lo tanto, cuando hablamos de “medios”, estaremos señalando principalmente de una serie de usos que conllevan unas determinadas prácticas culturales y sociales (Baetens, 2020, pp. 79–81).

Para comprender mejor este planteamiento, atenderemos a las dimensiones definitorias de un medio desarrolladas por Marie-Laure Ryan (2014, pp. 29–30):

1. La *sustancia semiótica*, en referencia a los distintos signos que podemos a nivel de significante, lo que generalmente está relacionado con el impacto sensorial —auditivo, visual, etc.—, pero también respecto a sus modos de significación —icónico, indicial o semiótico—. Esto suele llevarnos a manejar categorías como la imagen, el sonido, el movimiento, o el lenguaje, los elementos básicos (Wolf, 2012, p. 248) que dan lugar a las distintas formas artísticas —música, pintura, escultura, literatura, etc., lo que a su vez nos permite hablar de intermedialidad—.
2. La *dimensión técnica*, que incluye el tipo de tecnología empleada, así como sus modos de producción y soporte material. Hablamos aquí de cuestiones como el cine o la televisión. Para distinguir el modo de producción respecto al soporte material, podemos atender a la

producción de una novela —con una máquina de escribir o un ordenador—, frente a la tecnología de impresión utilizada para convertirla en un libro. Al mismo tiempo, debemos tener en cuenta que la tecnología digital es capaz de ser el soporte de cualquier tipo de medio visual o verbal.

3. *Dimensión cultural*, como el propio reconocimiento del público y de las instituciones.

De esta forma, como ya adelantó McLuhan, el medio *también* es el mensaje. Para teóricos como Cavell, un medio está compuesto tanto por su canal material, como por los signos sensoriales y el contenido (significado) de los mismos. Por lo tanto, no podemos reducir un medio a uno de estos elementos, sino que todos ellos deben tenerse en cuenta en su conjunto, pues lo que verdaderamente caracteriza a un medio es la combinación entre estos tres componentes (como se cita en Baetens, 2020, pp. 86–89).

En el espectro RPG, los distintos medios que surgirían dentro de esta perspectiva son principalmente tres (Deterding y Zagal, 2018, p. 8), cuyas diferencias se manifiestan con claridad en relación a los distintos espacios en los que se llevan a cabo (Montola, 2008, p. 24):

1. Juegos de rol de mesa —conocidos en inglés como *tabletop role-playing games* (TRPG) o *pen & paper role-playing games*⁹¹—, en los que el mundo de juego queda definido fundamentalmente a través de la comunicación verbal.
2. Rol en vivo (larp), donde superponemos el mundo de juego en nuestro mundo físico, a través de nuestra corporalidad.
3. Videojuegos de rol (CPRG, de *computer role-playing games*), donde desarrollamos el *storyworld* a través de lo digital —lo que dará lugar

⁹¹ El origen de esta terminología procede del hecho de que los jugadores suelen reunirse alrededor de una mesa para jugar, y generalmente utilizan papel y lápiz para desarrollar sus fichas de personaje, que supondría el único elemento material imprescindible para este tipo de juegos.

a distintos formatos, como los videojuegos de rol clásicos, o los de tipo multijugador (MORPG⁹² o MUD⁹³)—.

A su vez, otros medios distintos llegarán a utilizar el juego y el uso de roles, aunque no de una forma tan característica y desarrollada como los anteriores. Hablaremos sobre ellos en el capítulo 3.2.3.

Podemos ver cómo esta teoría se integra a la perfección con la propia visión previa de la comunidad:

LARP is often erroneously called a “genre”. LARP is a form and a method of individual and collective expression; LARP is a medium. This medium, as all other media (television, tabletop role-playing, theatre, the Internet..) works according to its own, unique, laws. (Fatland y Wingård, 2014, p. 290)

De esta forma, la elección de un medio u otro, incluso dentro de este espectro RPG, resulta fundamental: “the choice of medium makes a difference as to what stories can be told, how they are told, and why they are told” (Ryan, 2014, p. 25).

Sin embargo, también debemos tener en cuenta que los medios no suponen una categoría aislada o estanca, y precisamente por eso el título de esta sección introduce el concepto de “espectro RPG”. Con él, nos referimos al hecho de que no existen fronteras rígidas entre uno u otro, sino que sus diferencias residen generalmente en una cuestión de grado. A su vez, los medios RPG también introducen numerosos componentes de otros medios tradicionales.

Por tanto, en línea con Mitchell (2005), entendemos que no hay medios puros, sino que todos se inclinan hacia una hibridación, dentro de esa

⁹² *Multiplayer Online Role-Playing Game*

⁹³ *Multi-User Dungeon*

tendencia hacia la *convergencia* de la que posteriormente nos hablará Jenkins (2006), y que ya de alguna manera también sería subrayada por Bolter y Grusin (1999, p. 32): “No medium today, and certainly no single media event, seems to do its cultural work in isolation from other media [...]”. Lo que los diferencia, también dentro de este espectro continuo que supone el RPG, será precisamente la forma y la proporción en la que se mezclan esos distintos elementos (Mitchell, 2005, pp. 260–261)

Como veremos a lo largo de este capítulo, la influencia entre estos distintos medios RPG es recíproca. En primer lugar, los juegos de rol de mesa determinaron gran parte de las características de los posteriores videojuegos —no solo en cuanto a su funcionamiento, sino también a nivel estético, especialmente con *Dungeons & Dragons*⁹⁴—, pero los primeros también han terminado incluyendo algunas mejoras gracias a los segundos. Esto supone un ejemplo de remediación, término introducido por Paul Levinson y ampliado por Bolter y Grusin (1999, p. 273), como la lógica formal que hace que los nuevos medios lleguen a “remodelar” los medios clásicos para actualizarlos a nuestro tiempo.

Llegados a este punto, podemos considerar que, al igual que el cine supuso una remediación del teatro, el larp es a su vez otra remediación del mismo, ya que como veremos en la sección 3.2.2., existen grandes influencias teatrales, pero al mismo tiempo, el larp supera las limitaciones narrativas del texto dramático gracias a la agencia de los participantes —lo que en ocasiones también está siendo explorado por el teatro más experimental—.

Una vez establecido nuestro entendimiento de los juegos de rol respecto a las cuestiones mediales, podemos mencionar otras herramientas

⁹⁴ Según la web MMOG Chart, el 93,5% de los grandes juegos MMO se engloban dentro de las temáticas y temas propuestos por *Dungeons & Dragons* Pearce (2007, p. 202).

terminológicas y conceptuales que ayuden a definir las distintas dimensiones de los juegos de rol.

En primer lugar, Stenros (2004, 165–171) nos habla del *método* como las distintas formas de expresión e interacción entre los participantes, en relación al componente descriptivo frente al performativo —lo que nos permite establecer la diferencia principal entre el rol de mesa y el larp gracias a esta distinción semiótica (Loponen y Montola, 2004)—.

Esta idea también se ha desarrollado tradicionalmente con la dicotomía clásica entre diégesis (contar) y mímesis (mostrar) (Aristóteles) —*tell* y *show*, en inglés—, y bajo los conceptos de *modo* o *géneros fundamentales*. En este caso, resulta útil el desarrollo de Hutcheon (2012, p. XIV) a la hora de distinguir los distintos medios narrativos según su *engagement*⁹⁵, lo que también conectaremos con los distintos modos semiológicos de transmisión del significado (Peirce, 1966). De esta forma, entendemos que existen tres tipos de medios narrativos:

1. Los que *cuentan* historias: Novelas, cuentos, etc., relacionados con el mundo narrativo (*diégesis*) en su sentido más tradicional, ya que están basados en la descripción de un narrador y en la propia imaginación de los participantes, por lo que supera cualquier tipo de límite visual o sensorial. A nivel semiótico, este modo se corresponde principalmente con el uso de símbolos de significado arbitrario y previamente acordado, ya que se basa fundamentalmente en el lenguaje verbal.
2. Los que *muestran* historias: Teatro y otras performances, que a veces no cuentan con un narrador como tal, sino que se basan en la imitación (*mímesis*) percepción directa. A nivel semiótico, el significado puede transmitirse mediante iconos o índices, dependiendo del nivel de semejanza con la realidad que pretende representarse.

⁹⁵ En este caso, lo entendemos como “vinculación”.

3. Los que permiten *interactuar* con el universo de dichas historias, a través de la inmersión y la participación: parques temáticos, y juegos narrativos de cualquier tipo.

De nuevo aquí, esta distinción no resulta absoluta, sino gradual e híbrida, por lo que ninguno de estos métodos resulta inherente a ningún medio (Hutcheon y O'Flynn, 2012, p. 24; Ryan, 2004a, p. 13).

Por ejemplo, en el rol en vivo, una determinada escena podría requerir la presencia de una llave para abrir un cofre del tesoro. Esto podría resolverse con el jugador describiendo de forma extradiegética la presencia de dicha llave dentro del juego⁹⁶ (símbolo), mostrando un papel con la fotografía o ilustración de la llave (icono), usando una llave falsa (icono), o utilizando la llave real (indicio).

Lo más común en el larp es la última opción, ya que ofrece una mayor inmersión en el espacio físico actual. Sin embargo, los iconos también resultan bastante frecuentes debido a la falta de recursos materiales o a cuestiones de seguridad: por ejemplo, las armas de látex (iconos) se utilizan como armas reales a nivel diegético. Por su parte, el uso de símbolos (como cartas que simbolizan armas o efectos mágicos) se intenta limitar al máximo en muchos eventos, ya que produce una ruptura de la inmersión diegética (Loponen y Montola, 2004, p. 41).

Por su parte, en el rol de mesa también pueden llegar a utilizarse objetos de tipo indicial, aunque en menor medida, ya que son más frecuentes las descripciones (símbolos), las representaciones icónicas a través de ilustraciones —como, por ejemplo, los retratos de los personajes—. De hecho,

⁹⁶ Esto suele hacerse con expresiones clave como “verum” o “realmente”, palabras que indican que lo que se dice efectivamente está ocurriendo en el mundo de juego, aunque esto no pueda ser representado de forma fiel por algún motivo —generalmente por cuestiones físicas, como por ejemplo, la imposibilidad de mostrar fuerza sobrehumana o de salir volando—.

según el estudio de Dancey (2000), un 49% de los jugadores de rol afirmó utilizar características próximas al rol en vivo en sus partidas.

Para entender la fluctuación de estas características, Loponen y Montola (2004, p. 41) han realizado una representación de estas tendencias semiológicas con el siguiente gráfico:



Figura 2. Posición en el eje semiótico de los distintos tipos de juegos de rol. Fuente: Loponen y Montola, 2004, p. 42.

Hutcheon también dedica un espacio de reflexión a la superación de los distintos clichés asociados a estos modos narrativos, lo que aporta una perspectiva más amplia respecto a los posibles procesos de adaptación y transcodificación. Defiende que no solo el modo narrativo —especialmente asociado a la prosa ficcional— puede trabajar la intimidad de un personaje, sino que esto también puede estar presente desde el punto de vista dramático e interactivo. A nivel temporal, afirma que no solo la narración puede expresar las tres dimensiones de pasado, presente y futuro, sino que el drama y la interactividad también pueden ir más allá del presente, a través de sus propias fórmulas. Por último, defiende la idea de que la ambigüedad, la ironía, el simbolismo, las metáforas, y los juegos relacionados con el silencio y las ausencias, tampoco resultan algo exclusivo del modo narrativo (Hutcheon y O'Flynn, 2012, pp. 52–71).

Podemos resumir todas estas ideas en la siguiente tabla, que a su vez permite comprender las diferencias entre los principales medios de transmisión ficcional. En ella se han incluido cuatro variables, ya que a los dos

métodos principales (*narrar/mostrar*)⁹⁷ se ha añadido la propia interactividad, así como expresión íntima y emocional —tradicionalmente identificada con el modo lírico—.

Medios y métodos	Contar	Mostrar	Interactuar	Expresión íntima y emocional
Narrativa	Alto Narrador	Bajo Diálogos	No*	Posible
Poesía	Posible Narrador	Posible Diálogos	No*	Alto
Teatro y cine	Bajo Voz en off	Alto Corporalidad	No*	Posible
Rol de mesa	Alto DJ + Jugadores	Medio Corporalidad	Sí	Posible
Larp	Bajo DJ + Jugadores	Alto Corporalidad	Sí	Posible
Videojuegos	Medio Voz en off, textos	Alto**	Sí	Posible

* Salvo propuestas interactivadas como la ficción hipertextual, ciertas formas de poesía digital, el teatro o el cine inmersivo e interactivo, etc.

** Salvo videojuegos basados principalmente en el texto.

Figura 3. Niveles de presencia de los distintos métodos expresivos en los principales medios ficcionales, junto con algunos de sus elementos relacionados. Fuente: elaboración propia.

En ella se han establecido tres posibles niveles de presencia (alto, medio y bajo), así como la distinción básica de presencia afirmativa (sí) y negativa (no). A su vez, algunas cuestiones cuentan con el indicador “posible”, ya que su valor específico dependerá de la obra concreta a la que nos

⁹⁷ La siguiente tabla se muestra como una manera de ubicar intermedialmente la posición del larp de una forma más clara. Sin embargo, es necesario tener presente este tipo de reduccionismos pedagógicos, por lo que debemos tener en cuenta que esta distinción “telling-showing” no debe limitar nuestra comprensión respecto a la narratología ampliada presente en medios como el cine, el teatro o los videojuegos —así como el propio larp—, la cual ya hemos mencionado y explicado anteriormente.

refiramos. Por último, tras muchos de los indicativos, se expresa también el elemento que hace posible esa categorización, así como un asterisco que especifica fuera de la tabla posibles excepciones.

De esta forma, podemos ver que en los medios tradicionales también existen confluencias, ya que en la narrativa, el narrador puede dar paso a diálogos más cercanos a lo mimético; y a su vez, en el cine y en el teatro el predominio de la expresión corporal puede combinarse con narraciones a través de voces en off. El modo lírico, centrado en esa expresión íntima y emocional —que también puede estar presente tanto en la narrativa como en el drama, y también en los juegos—, puede contar a su vez con cierta parte de narración e incluso con diálogos. Y al mismo tiempo, a pesar de que inicialmente no poseen interacción, todos ellos pueden ser interactivados⁹⁸ de distinta forma.

En el caso de los juegos, vemos como en todos ellos resulta imprescindible la interactividad, pero también suelen contar la historia de un personaje —donde en ocasiones, un determinado jugador incluso puede actuar como audiencia, sin necesidad de participar activamente en esa escena—.

A su vez, en los de carácter analógico, al existir la propia figura del director de juego (DJ) —que muchas veces es llamado *narrador*—, también pueden introducirse intervenciones descriptivas a través de la palabra, que incluso pueden ser realizadas por otros jugadores ante la imposibilidad de realizar una representación mimética por cualquier motivo. Esto es menos frecuente en el larp, cuya especificidad suele estar basada en lo corporal/mimético.

El caso de los videojuegos RPG se encuentra cercano al cine, y varía enormemente según el tipo de juego —hasta el punto de distanciarse de la mimesis cuando están basados únicamente en texto—.

⁹⁸ El concepto de “interactivación” implica convertir en interactivo un contenido que, inicialmente, no lo era. En este contexto, nos referimos a medios que tradicionalmente no incluyen elementos de este tipo.

Más allá de estos métodos o modos, Stenros (2004, 165–171) matiza el concepto de *género* como convención cultural basada en la similitud (Schaeffer, 2006), con características comunes —ya sea en cuanto al tipo de mundo, personajes y/o historias (Kim, 2003)— que deben ser reconocibles para el receptor (Klastrup y Tosca, 2004, p. 2). Una vez más, estos modelos colectivos tienen un carácter dinámico y abierto (Rodríguez Pequeño, 2008, p. 55), con un uso orientado a simplificar el conocimiento del mundo, así como para tener referencias creativas respecto a otras creaciones similares que suponen un modelo.

Nos referimos aquí a elementos como los estereotipos, escenarios o temáticas. Estos géneros —como la fantasía— pueden, a su vez, tener consideraciones específicas representadas en subgéneros —alta fantasía, baja fantasía, fantasía histórica, etc.—, además de ser combinados, algo que precisamente fue popularizado por los propios juegos de rol (Deterding y Zagal, 2018, p. 11).

En este punto debemos remarcar la compleja relación, en ocasiones ambigua, entre los conceptos de “medio” y “género”, que tienden a retroalimentarse entre sí. Como señalarían Gaudreault y Marion (2005, p. 6), el medio suele entenderse como el propio canal semiótico o la tecnología utilizada para producir y distribuir un texto, lo que influye a su vez en las posibles convenciones narrativas y estilísticas asociadas a cada género —algo que también caracteriza la identificación de medio—. Debido a ello, es común que ciertos fenómenos —como las series de televisión, o el propio larp— puedan ser considerados bajo el paraguas de ambos términos.

El tercer concepto mencionado por Stenros (2004, 165–171) es el *estilo* de juego, es decir, la forma en la que el personaje reacciona al resto de parámetros, de cara a ofrecer un resultado que encaje con la visión inicial de la experiencia. Como ejemplo, Stenros menciona el realismo, el surrealismo o el drama. Esto también es asociado al término *tono* por otros diseñadores, especialmente en el ámbito del rol en vivo.

En último lugar Stenros (2004, 165–171) nos presenta el *foco*, como un elemento principalmente centrado en la interactividad, en referencia a la vinculación con el orden —técnicas integrativas— o del caos —con técnicas dispersivas, es decir, con impredecibilidad e improvisación a nivel narrativo—, ambos conceptos desarrollados por Montola.

Debemos mencionar aquí lo emergente como una de las características fundamentales de los juegos de rol, como aquel contenido que se produce de forma dinámica a través de la interacción entre el texto y el lector (2001, p. 258) —en este caso, entre el juego y sus participantes—. Incluso aunque un determinado RPG no cuente con una aspiración narrativa inicial —por estar más centrado en otros factores, como la competición o la inmersión emocional—, el resultado de la experiencia siempre creará una historia emergente.

En el caso de los juegos de rol analógicos, las posibilidades de narración emergente son plenas, ya que no existen las limitaciones tecnológicas que surgen en los videojuegos, cuya programación inicial debe incluir todos sus parámetros posibles, por numerosos que estos sean. Además, podemos tener en cuenta otro factor, como es el *lag*, aquel retraso que se puede llegar a producir entre los movimientos del usuario y la respuesta del sistema, algo que afecta especialmente a los juegos con gafas de realidad virtual.

En el caso del rol de mesa o el rol en vivo no existen estas dificultades, por lo que la historia puede llegar a ser prácticamente infinita, abierta e ilimitada, ya que dependen tan solo de la imaginación humana. Como bien se indica en el propio manual de *Dungeons & Dragons* (Gygax y Arneson, 1974), “your time and imagination are about the only limiting factors”.

Montes Pérez reflexiona sobre esta cuestión, con las aventuras gráficas de ordenador como punto de referencia:

No se puede crear una aventura en la que haya un detective siguiendo un caso y de pronto el jugador pueda decidir que deja el caso para dedicarse a la apicultura. Este tipo de narrativa sólo es aplicable, como señala el propio Jerkins [sic], a los juegos de simulación social, donde surgen historias paralelas que los programadores no habían previsto. (Montes Pérez, 2010, p. 253)

Es precisamente esta emergencia la que hará posible, y potenciará, la orientación espacial de los juegos de rol, que permiten un gran control de la navegación y exploración del mundo de juego, las dos grandes constantes estéticas de los nuevos medios, como recuerda Sánchez-Mesa (2012, p. 213).

La mayor parte de los juegos de rol de mesa parten de esta misma premisa, lo que resulta evidente con todas aquellas partidas que son diseñadas a partir del propio mapa del universo que los personajes podrán explorar. Sin embargo, paradójicamente, podríamos decir que el rol en vivo trasciende esta espacialidad, ya que en ciertos estilos de larp, los personajes y sus interrelaciones se imponen como elementos fundamentales, más allá del espacio en sí, que a veces puede resultar incluso irrelevante y reducirse a una única habitación.

La colaboración será otro de los elementos fundamentales de los juegos de rol, especialmente en aquellos que se sitúan fuera de lo digital. Los participantes no solo tienen que colaborar con nuevas aportaciones para la cocreación de esa realidad (Bowman, 2012, p. 36), sino que también deben apoyar las aportaciones del resto de participantes para que tengan sentido dentro de ese *Círculo Mágico*: “‘Together’, is important. If I am pretending to be Conan the Barbarian, it is quite ridiculous. Yet if all of you too pretend that I am Conan too, suddenly it makes much more sense” (Stenros, 2013).

La otra gran característica será la importancia de la experiencia, especialmente en todos aquellos juegos que se viven en primera persona, como si aquello que ocurre le estuviera ocurriendo al propio jugador —en lugar de a un personaje externo—, lo que para Calleja (2011, p. 126) supone una *alterbiografía del yo*. Autores como Pettersson (2006, p. 101) incluso han llegado a afirmar que el juego de rol es el *arte de la experiencia*.

Sin embargo, debemos matizar que en los juegos de rol puros no solo se interpreta un rol —como un superhéroe o un villano—, sino un personaje desarrollado —con su propio nombre e historia—. Por lo tanto, el participante vive dicha experiencia en primera persona, pero desde otro punto de vista, fingiendo ser alguien distinto.

Por último, debemos mencionar que esta importancia de la experiencia provoca un cuestionamiento de algunos factores tradicionalmente ligados al juego, como la propia competitividad. Para Stenros (2010, p. 308), los juegos de rol suponen una excepción respecto a la delimitación clásica de objetivos y ganadores, ya que cada personaje puede tener sus propias metas variables de acuerdo con su trasfondo narrativo, por lo que este tipo de propósitos no tienen por qué estar relacionados con los otros jugadores, ni suponer un enfrentamiento entre ellos. De hecho, en muchos de los juegos de rol —especialmente en los analógicos—, el objetivo principal está centrado en la simulación de la vida cotidiana del personaje dentro de su atmósfera ficcional. De esta forma, los jugadores no están centrados en el éxito de su personaje, sino en disfrutar de la experiencia narrativa o inmersiva —que a veces incluso puede implicar una búsqueda activa del drama: “the players’ goals may be in conflicto with those of the characters’; a player may push her character to fail on purpose” (Stenros, 2010, p. 308)—.

3.2.1. Precedentes en los juegos de rol de mesa

3.2.1.1. Surgimiento y evolución histórica

Uno de los primeros usos concretos del término “role-playing” procede del ámbito de la psicología y surgió a través del físico austroamericano Jacob L. Moreno, autor de la pieza dramática *Theater of Spontaneity* (1921), considerada como una de las primeras obras de teatro de improvisación.

Esta obra resultó ser terapéutica a nivel psicológico para los propios autores, por lo que Moreno desarrollaría un método conocido como “psicodrama”, con distintas terapias individuales y grupales que exploraban problemas psicológicos a través de la interpretación de roles, generalmente basados en situaciones de su pasado, como una forma de provocar una catarsis. A su vez, también permitían explorar un mayor desarrollo de la empatía y otras habilidades sociales, lo que denominaría como “sociodrama” (Blatner, 1995; Bowman y Lieberoth, 2018, p. 11; Yardley-Matwiejczuk, 1997, pp. 52–53).

Aquí debemos tener en cuenta que la propia traducción al español de este término refleja la diferencia entre el uso terapéutico de la interpretación de roles, y los juegos RPG. En primer lugar, se utiliza el término “juego de roles” —con el uso en singular del término “juego”, y el plural de la palabra “roles”—. Por su parte, los juegos RPG se expresan de forma contraria, siempre con la palabra “rol” en singular. De hecho, el término “juego de rol” comenzaría a popularizarse a partir de 1975, gracias a las reseñas de Richard Berg en la revista *Moves* (White et al., 2018, p. 17). Pese a ello, ambos términos suelen confundirse, especialmente entre aquellas personas que no forman parte de la comunidad de jugadores.

A la hora de entender la evolución de este tipo de juegos, también debemos tener en cuenta que los *wargames* fueron sus grandes precursores lúdicos (Peterson, 2018, pp. 55–57).

Estos juegos de estrategia, centrados en la simulación de conflictos bélicos, surgieron en el siglo XVIII, especialmente en el contexto alemán —donde eran conocidos como *kriegsspiel*—, como una manera de revitalizar las mecánicas abstractas propias del ajedrez. Por lo tanto, comenzaron a utilizar componentes de carácter más realista y desarrollado, como los soldados de infantería, caballería o artillería; o elementos topográficos concretos, que otorgaban al jugador el rol de “comandante”. A medida que surgían nuevas estrategias e inventos bélicos, los juegos eran actualizados para incluirlos como nuevas mecánicas. Y tal fue su nivel de realismo, que llegó a existir la creencia de que los triunfos de las tropas prusianas de esta época se debían a las ventajas que estas simulaciones estratégicas les habían proporcionado.

En este contexto bélico profesional, los norteamericanos comenzaron a añadir a estos juegos distintas simulaciones de roles —concepto heredado de las terapias asociadas al psicodrama—, como una manera de fomentar la toma de decisiones y la estrategia diplomática con rivales y aliados.

Hellwig y Reiszitz fueron los creadores pioneros de este tipo de juegos. Sin embargo, conforme este entretenimiento fue extendiéndose por Europa y Estados Unidos, artistas de la talla de Robert Louis Stevenson o H. G. Wells —con su *Little Wars*, en 1913— también estuvieron asociados a su desarrollo. Otros autores relevantes fueron Charles S. Roberts (1954) y Alan Calhamer (1959). A su vez, desde finales de los años 50, comenzaron a popularizarse distintas revistas, fanzines y convenciones dentro de las incipientes comunidades de aficionados al hobby, que incluso dieron lugar a federaciones nacionales. Además, no podemos mencionar que los creadores de *D&D*, Gygax y Arneson, ya habían colaborado con la publicación

de distintos wargames, como *Don't Give Up the Ship*, en el año 1972 (Peterson, 2018, pp. 55–57).

Como bien subraya Peterson (2018, p. 57), el acercamiento a los juegos de rol comenzó a producirse cuando ciertos wargames propusieron que cada participante controlase a un único soldado o piloto —como en el caso de *Flight in the Skies*, de Mike Carr (1968)—, en lugar de a grandes ejércitos. Posteriormente, incluso comenzaron a proponer el desarrollo de un trasfondo narrativo personalizado para esos personajes individuales.

Otros juegos, como *Diplomacy* (Calhamer, 1959), fomentaban la negociación entre los jugadores, que ya comenzaron a interactuar interpretando a sus personajes. Por otro lado, el juego contaba con una versión por correo postal que implicaba la presencia de un participante que controlase la partida, por lo que surge aquí la figura del *game master*. A finales de los 60, Dave Wesely redescubrió *Strategos*, wargame desarrollado por Charles Totten en 1880, donde los jugadores podían proponer verbalmente cualquier acción, por lo que la limitación respecto a los sistemas rígidos de reglas comenzó a difuminarse a través del diálogo. Por último, Peterson (2018, pp. 58–60) señala que juegos de rol también heredaron del wargame el concepto de campaña, que ya estaba desarrollándose en juegos como el ya mencionado *Little Wars* (Wells, 1913).

Las historias participativas de ficción serían el otro gran antecedente de los juegos de rol (Peterson, 2018, pp. 58–60). Tony Bath, miembro de la British Model Soldier Society, se convertiría en uno de los pioneros ya en 1957, al utilizar el mundo de *Conan*, de Robert E. Howard (iniciado en 1932), como contexto narrativo en sus campañas de wargames. La misma iniciativa fue propuesta por el propio Gygax y Jeff Perren, a través de un suplemento de fantasía para aplicar este contexto ficcional a su wargame *Chainmail* (1971), acercándolo así a famosas sagas como las de Tolkien o Howard.

El germen de los juegos de rol de mesa actuales se completaría en 1972 con el concepto de “mazmorra” (*dungeon adventure*), propuesto por Dave Arneson, como el desarrollo de un espacio que los jugadores debían explorar para derrotar a monstruos y conseguir tesoros.

A su vez, las convenciones de los aficionados a la fantasía y otras historias de ficción fomentaban la caracterización basada en sus personajes favoritos, como inicio del fenómeno *cosplay* ya en los años 30. Sin embargo, a través de estas caracterizaciones, los fans comenzaron a interpretar a estos personajes de manera improvisada, lo que nos conduce a uno de los inicios del rol en vivo.

El considerado como el primer juego de rol, *Dungeons & Dragons*, no surgiría hasta 1974, año en el que Gary Gygax y Dave Arneson publicarían su primera edición a través de su editorial TSR (Tactical Studies Rules). Constaba de tres libretos que incluían el siguiente subtítulo, aún ligado al tipo de juego precedente: “Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures”. Aunque el combate continuaba siendo el factor esencial de este nuevo juego, también se introdujeron algunas novedades, como la ambientación de fantasía —algo que interesaba especialmente a sus autores, que incluso eran miembros de la Castles and Crusades Society (Fine, 2002, p. 14)— o el sistema de progresión de las habilidades de los personajes (Zagal y Deterding, 2018, pp. 29–30).

Desde 1975, *Dungeons & Dragons* comenzó a ganar popularidad a través de los primeros fanzines y convenciones. Se expandió por primera vez desde EE.UU. al Reino Unido, y comenzó a ser distribuido por otras empresas, como Games Workshop.

A partir de 1977 comenzaron a surgir otros juegos y variantes que intentaban mejorar, ampliar o imitar las reglas de *D&D*. Algunos ejemplos son *Tunnels & Trolls* (Andre, 1975) y *Chivalry & Sorcery* (Simbalist y Backhaus, 1977). Esto llevó a TSR a dividir *Dungeons & Dragons* en dos

juegos distintos: una versión básica editada por Eric Holmes (1977), y una versión avanzada bajo la supervisión del propio Gary Gygax que sería conocida como *Advanced Dungeons & Dragons*, e incluiría el *Monster Manual* (1977), el *Player's Handbook* (1978) y la *Dungeons Master's Guide* (1979) (White et al., 2018, p. 18).

Otro de los elementos característicos de *D&D* serán las cajas de ambientación o sets de campaña —como *Greyhawk* (Gygax, 1980), *Reinos Olvidados* (Greenwood, 1987), *Ravenloft* (Hickman et al., 1990) o *Dark Sun* (Brown y Denning, 1991)—, centradas en expandir los contenidos narrativos del *storyworld* para realizar numerosas partidas conectadas —lo que también daría lugar a la publicación de numerosas novelas—. A su vez, destacarán otro tipo de publicaciones conocidas como “módulos”, que incluirían partidas prediseñadas y listas para jugar.

Al mismo tiempo, irían surgiendo otros suplementos de reglas y manuales en esta misma línea, muy ligados aún a los componentes más lúdicos y competitivos. Progresivamente, también se incluirían propuestas más allá de la fantasía medieval, con algunos juegos de carácter más urbano e incluso futurista. Además, surgirían las primeras revistas y convenciones especializadas. Algunos ejemplos de otros juegos de rol relevantes de esta primera época fueron *En Garde!* (Chadwick et al., 1975), *Traveller* (Miller, 1977), *RuneQuest* (Stafford et al., 1978) o *Space Opera* (Simbalist et al., 1980).

En la década de los 80 tuvo lugar la gran expansión con títulos como *Rolemaster* (Fenlon y Charlton, 1980), *La llamada de Cthulhu* (Petersen y Willis, 1981), *Stormbringer* (St. Andre y Willis, 1981), *James Bond 007* (Klug, 1983), *El Señor de los Anillos, el juego de rol de la Tierra Media* (Charlton, 1984), *Paranoia* (Costikyan et al., 1984), *Pendragón* (Stafford, 1985), *GURPS* (Jackson, 1986), *Star Wars* (Costikyan y Slavicsek, 1987) o *Ars Magica* (Tweet y Rein-Hagen, 1987). También fueron desarrollándose otros juegos en Europa, como el inglés *Warhammer Fantasy Roleplay* (Halliwell et al.,

1986), o incluso en Japón, con *Entreprise: Role Play Game in Star Trek* (Tama, 1983).

Para entender el crecimiento de esta popularidad podemos observar el propio incremento del nivel económico: las ganancias de TSR aumentaron de 1 millón de dólares en el año 1978, hasta los 20 millones en 1982 (White et al., 2018, p. 20).

Tras el surgimiento de los primeros videojuegos RPG, la entrada al mercado de la industria japonesa comenzó a avivar la tendencia hacia unos juegos con mayor importancia de la narración y de la historia, algo que también quedó patente con el éxito de las novelas hipertextuales, donde encontramos *The Adventures of You on Sugarcane Island* (1976), escrito en 1969 por Edward Packard, como el gran iniciador⁹⁹. Posteriormente Packard iniciará la colección “Choose Your Own Adventure” —a veces abreviado como CYOA, y conocido como “Elige tu propia aventura” en España— con las editoriales Bantam Books y Chooseco LLC. Este tipo de librojuegos alcanzaría su máxima popularidad gracias a la serie “Fighting Fantasy”, de Steve Jackson e Ian Livingstone, que llegarían a vender más de 17 millones de copias en más de 30 idiomas (Deckard, 2023). En muchos de ellos, la propia estética de sus portadas terminará recordando a algunas de las publicaciones de *D&D*.

En España el auge de los libros de “Elige tu propia aventura” se produjo de la mano de la editorial Timun Mas, que comenzó a comprar los derechos de la anterior compañía, siendo el primero de ellos *La cueva del tiempo* (Packard y Granger, 1983). El éxito de los librojuegos de Timun Mas culminaría con series como “Aventura Juego”, dentro del universo de

⁹⁹ A pesar de que este tipo de libros se popularicen principalmente en esta época, el fenómeno de las novelas interactivas surgió con anterioridad. El primero del que tenemos constancia —aunque, en este caso, escrito en tercera persona— es *Consider the Consequences!*, de Doris Webster y Mary Alden Hopkins (1930), que estaba orientado a un público adulto. Este librojuego incluso llegaba a mostrar su estructura de decisiones de forma explícita al inicio de cada capítulo.

Dungeons & Dragons. Esta misma editorial también publicaría en castellano las series de novelas de *D&D*, como *Dragonlance* y *Reinos Olvidados*. Sin embargo, la editorial fue adquirida en 2002 por el Grupo Planeta y, tras convivir en el ámbito de la fantasía y ciencia ficción con el sello Minotauro, finalmente quedaría relegada a su sección infantil —ahora bajo el nombre Timunmas (Deckard, 2023)—.

En la década de los 90, los juegos de rol tradicionales iniciaron una nueva etapa en la que la narración y la interpretación comenzaron a tener una importancia superior a la de aspectos puramente lúdicos. Incluso surgirían experimentos como el *Amber Diceless Roleplaying* (Wujcik, 1991), que prescindiría por primera vez de los dados como elemento de azar, fomentando así la colaboración narrativa como resolución de conflictos (White et al., 2018, p. 27).

En esta línea, la gran revolución narrativa se produciría gracias a la editorial White Wolf, que publicaría *Vampiro: La Mascarada* (Rein-Hagen, 1991), donde el jugador ya no interpreta al héroe, sino al monstruo. Su éxito sería tan relevante que daría lugar a la publicación de otros títulos que completarían el llamado *Mundo de Tinieblas*¹⁰⁰. En este sentido, la inclusión de mayores elementos narrativos favorecería la interpretación y la caracterización, por lo que comenzaría a ganar importancia la vertiente del rol en vivo.

El éxito del juego coleccionable de cartas *Magic: The Gathering* (Wizards of the Coast, 1993) hizo que dicha compañía adquiriese en 1997 a TSR, dueño inicial de *Dungeons & Dragons*, cuya tercera edición en 1999

¹⁰⁰ Conocido en inglés como *World of Darkness*, se trata de un mundo urbano y gótico-punk, inspirado en las novelas de Anne Rice, en el que las criaturas sobrenaturales —como vampiros, hombres lobo, magos, fantasmas, momias o hadas— existen y gobiernan muchos aspectos de la vida cotidiana, a pesar de que se mantienen ocultas de cara a la sociedad. Su desarrollo ha sido tremendamente influyente en toda la narrativa posterior acerca de la figura del vampiro.

conllevó el éxito de los sistemas basados en dados de 20 (White et al., 2018, p. 35).

Durante estos años también surgirá el concepto de *Open Game License* (OGL), bajo el cual, todo diseñador puede basarse en mecánicas de juego previas para desarrollar nuevos productos, lo que daría lugar a una época dorada repleta de opciones y publicaciones.

El lanzamiento de la cuarta edición de *Dungeons & Dragons* (2007) sería muy controvertido para muchos de sus seguidores, ya que este manual incluía un estilo más próximo a los videojuegos —incluso con ilustraciones de tipo manga—, en lo que supone otro ejemplo de remediación. Así, el lenguaje utilizado introducía un tono más técnico, estratégico y confuso, que descuidaba de algún modo el contenido diegético. Por ejemplo, la escala de movimiento de los personajes ya no estaba basada en “pies”, sino en “casillas”.

Como consecuencia, Paizo Publishing desarrollaría el juego *Pathfinder* (Bulmahn, 2009), que actualizaba el legado previo de la tercera edición de *D&D*, y llegaría a alcanzar un notable éxito durante esos años.

A su vez, el auge de la *Open Gaming License* daría lugar a los llamados “retroclones”, juegos basados en antiguas ediciones de *D&D*, con un carácter nostálgico o revisionista. Por ejemplo, *Aventuras en la Marca del Este* (Gil et al., 2010), se convertiría en uno de los más populares en el ámbito español.

Esto provocó un renacimiento estético de lo que se conoce como la *Old School Renaissance* (OSR), que pretendía alejarse del exceso de reglas lúdicas específicas para volver a los orígenes de las primeras ediciones, que al estar menos desarrolladas, fomentaban una mayor creatividad de los jugadores a la hora de resolver los desafíos de sus personajes.

Posteriormente, Wizards of the Coast anunciaría *D&D Next*, que después daría lugar a la quinta edición del juego, ya en el año 2014 (White et al., 2018, p. 27).

Ya en 2022, surgirían los primeros rumores y materiales de la siguiente edición del juego, *One D&D*, que al parecer implicaría la eliminación de la *Open Game License*. Esto causaría una gran controversia en la comunidad, por lo que Wizards of the Coast —que a su vez había sido adquirida por Hasbro en 1999—, decidió rectificar.

Pese a todo, otra de las tendencias más importantes del inicio de este nuevo siglo reside en el surgimiento de los juegos de rol independientes. Entre estas nuevas tendencias destacan los llamados “psicodramas” —quizá como guiño al precedente de Jacob L. Moreno—, juegos de rol en los que no existe la necesidad de incluir un director de juego, ya que el propio libro aporta las bases necesarias para comenzar a construir la situación de la partida —tal como ocurre, por ejemplo, en *Un céntimo por mis pensamientos* (Tevis, 2009)—.

3.2.1.2. *El panorama español*

La llegada de los juegos de rol a España estaría marcada por el surgimiento de los primeros clubes y revistas especializadas, ya que *Dragones y Mazmorras* no sería publicado en castellano hasta 1985 —más de 10 años después respecto a su publicación original—.

Debemos remontarnos al club conocido como Maquetismo & Simulación, sección juvenil de una asociación de aviadores de la República. Este club comenzaría a publicar en 1979 un boletín interno con el nombre de *MS*, vinculado especialmente a juegos de guerra, pero que poco a poco iría incluyendo elementos sobre juegos de rol, especialmente a partir de su quinto número. Esto fue posible gracias a la introducción de juegos de rol en otros idiomas —como vemos con el caso de Luis d’Estrées, referente de

la comunidad que introduciría la versión francesa de *D&D* en la ciudad de Barcelona (Cuenca, 2018)—.

En 1984, *MS* abandonaría ese carácter interno para convertirse en una revista oficial, ya a partir de su noveno número. A partir de 1986, esta revista comenzaría a ser conocida por su nombre más popular, *Líder*, que un año más tarde pasaría a formar parte de la editorial de Francesc Matas Salla, Joc Internacional, en lo que se conoce como “la tercera época”, y que incluso llegó a contar con una versión argentina (Cuenca, 2018). Entre los colaboradores de la revista *Líder* se encuentran personalidades como Álex de la Iglesia —miembro del club bilbaíno Los Pelotas—, Alejo Cuervo —director de Ediciones Gilgamesh— o el escritor Jorge Carrión.

El ya mencionado Luis d’Estrées sería el fundador del club Auryn en mayo de 1986, ya más centrado en el ámbito de los juegos de rol frente a los *wargames*. Entre sus actividades, incluso realizaron seminarios de iniciación a *Dungeons & Dragons* —en colaboración con la editorial Dalmau, que proporcionaba los materiales y compensaba económicamente a la asociación—. Además, como veremos en el apartado correspondiente, este club realizaría el primer rol en vivo documentado en España (Cuenca, 2018).

A su vez, d’Estrées abandonaría su colaboración en la revista *Líder* para iniciar un fanzine específico de la asociación Auryn. Este sería el germen de la revista de rol *Troll*, que ya contaría con numerosos colaboradores en su redacción —como el propio Ricard Ibáñez y Álex de la Iglesia—, y que llegaría a hacerse independiente del club a partir de su quinto número. Los 25 números totales de *Troll* contaron con tiradas de entre 300 y 700 ejemplares, en los que no solo informaban de las novedades nacionales, sino que incluso se traducían contenidos de las principales publicaciones role-ras francesas (Cuenca, 2018).

En la década de los 90 comenzarían a surgir los primeros juegos de rol en lengua española, como *Aquelarre* (Ibáñez, 1990), publicado por la

editorial catalana Joc Internacional; o *Mutantes en la sombra* (Garzón y Arriola, 1991), de la editorial Ludotecnia.

Joc Internacional incluso llegaría a publicar juegos originalmente escritos en catalán, como *Tirant lo Blanc, joc de rol de cavalleria medieval* (1996), también de Ricard Ibáñez en colaboración con otros autores.

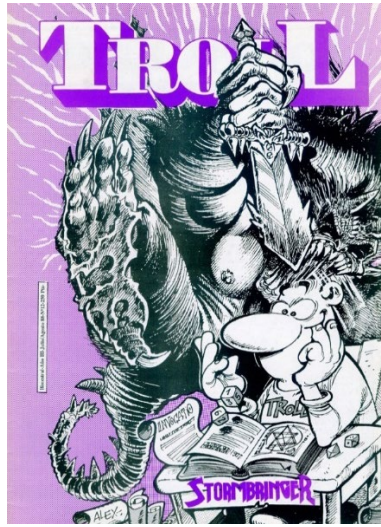


Ilustración 1. Portada de la revista Troll n° 12, ilustrada por Álex de la Iglesia. Fuente: Cuenca, 2018.

En 1993 también aparecería la revista *Dragón*, oficial de la editorial TSR ligada a *Dungeons & Dragons*, que incluso llegaría a estar disponible en los quioscos españoles. Debemos matizar que esta revista no solo era una traducción de las versiones americanas que existían desde 1976 y 1986, sino que además se incluían materiales creados específicamente en nuestro país, que incluso llegaron a abarcar otros juegos de rol más allá de *D&D*. Su aparición en España, ligada a la editorial Zinco, generó ciertas tensiones con la revista *Líder* —por aquel entonces, a cargo de Joc Internacional—, que hasta ese momento era la única especializada en ese tipo de contenidos (Cuenca, 2023c).

A finales de 1993 surgió una nueva revista, *Dosdediez*¹⁰¹, enfocada a una labor más crítica e informativa —gracias a una mayor independencia a nivel editorial—, que se prolongará hasta el año 2004. Más allá de labores creativas como la creación de módulos y aventuras, esta nueva revista tenía como objetivo reseñar de forma extensa y rigurosa todos los juegos y suplementos del mercado español, además de las novedades más destacadas en inglés —algo que pudieron alcanzar gracias a su vinculación con la distribuidora DISTRIMAGEN y a dos tiendas madrileñas, Arte 9 y Elektra Cómic (Cuenca, 2019a)—.

La quiebra de JOC Internacional en 1998 hizo que *Líder* estuviera un año sin publicarse, lo que fue retomado por otras editoriales barcelonesas como La Caja de Pandora y Proyectos Editoriales Crom, quienes publicarían los últimos números de *Líder* en el año 2003.

Otra editorial importante sería La Factoría de Ideas, que se encargará de la publicación en castellano de algunos juegos de *Mundo de Tinieblas*, desde los 90 hasta el último en 2007. Posteriormente también tendrán gran relevancia las editoriales de juegos de mesa, como la barcelonesa Devir Iberia o la sevillana Edge Entertainment.

Nosolorol se convertiría en una de las editoriales más importantes hasta la fecha, gracias a su revitalización del sector, no solo con sus propuestas originales, sino también con la publicación y traducción de numerosos juegos de rol clásicos, como las ediciones de 20^º Aniversario de los títulos de *Mundo de Tinieblas*. A su vez, Nosolorol pasaría a integrar el sello ConBarba, centrado en la publicación de juegos de tipo indie.

Otras editoriales relevantes en la actualidad son Holocubierta, HT Publishers, Shadowlands, o El Refugio Editorial —esta última, con un carácter más independiente y experimental—.

¹⁰¹ El nombre de esta revista hace referencia al número y tipo de dados que pueden utilizarse en una partida, en este caso, dos dados de diez caras —lo que podría abreviarse como “2d10”—.

Volviendo al ámbito de la revista, ya en 2010, Luis D'Estrées lanzaría *Troll 2.0*, con un formato digital y gratuito que se prolongaría hasta 2016, y cuyos números incluían un PDF descargable del correspondiente número de la antigua revista (Cuenca, 2018).

Dentro del panorama más actual también debemos mencionar la Revista *Oasis*, iniciada en 2022 por la Asociación Pórtico (Asociación Española de Fantasía, Ciencia Ficción y Terror), para publicación anual de artículos sobre rol.

Desde este mismo año, los Premios Ignotus —iniciados en 1991 por esta misma asociación— también incluyen una categoría destinada al mejor juego de rol. Sin embargo, esta primera edición no estuvo exenta de polémica, ya que finalmente quedaría desierta, al no contar con votos válidos suficientes.

3.2.1.3. *Definiciones y características concretas*

En la guía didáctica de Simón Blasco Perales (2013, p. 13) podemos encontrar una definición sencilla pero muy adecuada respecto a aquello que entendemos en la actualidad por juego de rol de mesa (TRPG), de forma general:

Un juego de rol es un entretenimiento en el cual participan un grupo de personas, llamadas jugadores, guiadas por un director de juego, que también será un jugador pero con una mayor responsabilidad y un mayor conocimiento de las reglas del juego de rol. En un juego de rol los jugadores representan un papel acorde con su personaje y se enfrentarán, usando la imaginación y sus artes escénicas, a un sinnúmero de desafíos planteados por el director de juego.

Por su parte, Deterding y Zagal realizarán una definición mucho más exhaustiva y extensa:

Players typically each create and then control a fictional *character* within a shared fictional game world, maintaining character information (possessions, specific abilities, etc.) on a piece of paper –commonly called a *character sheet*. Player characters’ abilities are generally quantified (e.g. strength is 15, driving skill is 12). One special player, called the *referee*, game master, judge, dungeon master or similar, is the arbiter and manager of the game. The referee enforces the rules of the game, enacts the fictional world by telling the players what their characters perceive and what the *non-player characters* (NPCs) do. Players verbally describe what they want their characters to do, and the referee tells them the results of those actions – typically using a combination of improvisation and the game’s rules where dice are often used to determine the outcome of certain actions. (Zagal y Deterding, 2018, p. 27)

Otras características relevantes señaladas por estos mismos autores (Zagal y Deterding, 2018, pp. 34–35) son las siguientes:

- Las partidas suelen basarse en géneros de ficción como la fantasía, la ciencia ficción o el terror.
- A veces pueden utilizarse otros elementos intermediales para desarrollar el *storyworld*, como miniaturas, mapas, ilustraciones o escenografía.
- Los personajes pueden ser creados por el director de juego, pero también por los propios participantes. Y generalmente tienen un

trasfondo detallado: nombre, historia, objetivos, relaciones, personalidad, etc.

- Los resultados de las acciones de los personajes en las que existe una dificultad o una posibilidad de fracasar —especialmente las relativas al combate—, suelen estar determinados por un sistema de reglas de carácter probabilístico. Por lo tanto, aunque se tienen en cuenta las características y habilidades de cada personaje, el azar también tiene cierta influencia, generalmente a través del uso de dados o cartas.
- Los personajes pueden mejorar sus habilidades a través de sistemas de progresión que les permiten “subir de nivel”.

A su vez, también debemos añadir que en ocasiones el uso del sistema y del azar por parte del director de juego no solo sirve para resolver conflictos, sino como generador aleatorio de eventos narrativos, que pueden determinar de forma improvisada ciertas características del mundo de juego, así como la aparición de monstruos, pistas o recompensas.

Podemos entender mejor la diferencia entre los jugadores y el *máster* atendiendo de nuevo a la propia guía de Simón Blasco (2013, p. 14):

[...] los personajes jugadores (también denominados pjs) no deciden cuándo amanece o anochece ni quien [sic] habita en el mundo donde les ha tocado vivir una aventura. Pueden decidir si ir al sur o al norte, si viajar de día o de noche, si entablar amistad con unos extraños [lo que supondría la interacción con personajes no jugadores o pnjs, es decir, seres controlados por el propio director de juego] o pasar de largo cuando se encuentren con un grupo de desconocidos... Los jugadores son los protagonistas de toda partida de rol.

Por lo tanto, se establece un doble contrato social (Bowman, 2015):

1. Por un lado, las normas sociales respecto al grupo de juego, que implica el respeto hacia el bienestar del resto de jugadores, el tipo de experiencia realizada, etc.
2. Por otro, las propias normas dentro del juego, que permiten desarrollar la coherencia narrativa del *Círculo Mágico*.

Curiosamente, casi todos los manuales de rol suelen incluir una definición del propio medio, ya que al fin y al cabo suponen unas instrucciones que pueden estar dirigidas a personas que nunca han jugado una partida. Esta cuestión tuvo un especial interés en los años 90, donde incluso llegaron a aparecer guías explicativas, como la *Guía básica del Juego de Rol* (Virgil, 1993), publicada en Barcelona por la Editorial Zinco.

Como una forma de facilitar el entendimiento de este nuevo medio, muchos juegos acuden a metáforas literarias o teatrales (Zagal y Deterding, 2018, pp. 33–34), considerándose a sí mismos “novelas vivientes” —como es el caso de *El Señor de los Anillos, el juego de rol de la Tierra Media* (Charlton, 1984)— u “obras de teatro improvisadas” —en el caso del juego *James Bond 007* (Klug, 1983).

Esto tiene sentido si tenemos en cuenta que el rol de mesa se constituye como una actividad discursiva, ya que se enfoca en la construcción y expansión de un mundo de juego, a través de las tramas y conflictos narrativos propuestos por el director, y mediante las decisiones tomadas por el resto de jugadores. Por lo tanto, dentro de una partida, se desarrollan diálogos en primera persona entre distintos personajes —donde los jugadores incluso pueden imitar su forma de hablar y sus gestos—, pero también numerosas descripciones colectivas de dicho *storyworld*, que se ven complementadas con esos otros posibles recursos intermediales.

Por todo ello, es considerado como una especie de “cuentacuentos colectivo” para muchos jugadores, ya que da lugar a un producto narrativo y

oral, en el que cada uno de ellos forma parte de manera activa en el proceso creativo. Sin embargo, para que este desarrollo ludonarrativo sea posible y fluido —manteniendo el protagonismo deseado de cada personaje—, el número de jugadores no puede ser muy elevado, y generalmente se mantiene entre tres y seis participantes.

3.2.2. Rol en vivo: entre lo artístico y lo lúdico

3.2.2.1. Conexiones y diferencias respecto al rol de mesa

Los juegos de rol de mesa suelen considerarse uno de los antecedentes del larp debido a que resulta bastante plausible la posibilidad de que algunos jugadores comenzaran a interpretar las acciones de sus personajes, más allá de describirlas oralmente, tan pronto como *Dungeons & Dragons* fue publicado (Zagal y Deterding, 2018, pp. 37–38). Aunque no existen pruebas empíricas, se cree que los estudiantes de la universidad de Michigan organizaron partidas de *D&D* en la galería de túneles situados bajo el edificio, sobre el año 1979 (Laycock, 2015, p. 83).

La principal diferencia entre los dos medios, como ya hemos visto, reside en que el larp tiene lugar en un entorno físico más amplio, por lo que el espacio de juego asociado con el *storyworld* ya no es enteramente imaginario, sino que supone algo tangible en cierta medida. Allí, los participantes interactúan a través de la interpretación física y escénica de las acciones de sus personajes, en primera persona y en tiempo real: “Larps are temporary worlds superimposed on the everyday world” (Stenros, 2010, p. 300).

De esta manera, el componente mimético es mucho más relevante y central que la mera descripción verbal. Esto significa que a nivel semiótico estamos mucho más cerca de lo icónico e indicial que de lo puramente simbólico.

Debido a esto, la elección previa de localizaciones, el uso de escenografía a escala real, así como de vestuario y otros signos asociados al espectáculo —como la música y la iluminación— también resultan más frecuentes y relevantes.

Puesto que los jugadores pueden llevar a cabo sus acciones de forma independiente y en primera persona, el director del juego se sitúa aquí en segundo plano —puede ser visto por los participantes, pero no por sus personajes, y no siempre está presente en el juego—. Esto permite que los jugadores puedan realizar escenas simultáneas, dividiéndose en grupos que conducen a diferentes conversaciones y acciones, por lo que la cantidad de participantes que pueden participar al mismo tiempo suele ser mucho mayor que la cantidad de participantes del rol de mesa. Por lo tanto, aunque algunos larps han llegado a contar con miles de jugadores, también existen otros experimentos destinados únicamente a una o dos personas.

Todo esto provoca que ciertas problemáticas lúdicas puedan acrecentarse en el rol en vivo, ya que los jugadores están dispersos por un espacio de juego, lo que hace que nadie pueda tener una panorámica completa de todo lo que está ocurriendo (Stenros, 2010, p. 308). Como una forma de intentar paliar en la medida de lo posible esta situación, a veces es necesaria la presencia de varios directores de juego para controlar el desarrollo de la partida (Kamm y Becker, 2016, p. 38).

Lizzie Stark (2012) ha reflexionado sobre las múltiples tareas que, en el caso del rol en vivo, debe realizar la figura del director de juego. A continuación, presentamos dicha lista, con algunas ampliaciones:

1. Distribuyen la escenografía y los objetos relevantes en la zona de juego.
2. Crean nuevos conflictos ludonarrativos coherentes que los jugadores deben ir resolviendo durante el juego —lo que a veces implica coordinar a los PNJs—, para asegurarse de que todos los participantes disfrutan de la experiencia.
3. Realizan las descripciones orales necesarias para aclarar características del *storyworld* que no pueden ser representadas, de una

forma similar al máster del rol de mesa —aunque de forma menos frecuente—.

4. Resuelven cualquier tipo de disputa lúdica que pueda surgir, ya que suponen la última palabra en este tipo de decisiones.
5. Responden a cualquier duda sobre el juego o la ambientación que pueda surgir en los participantes.
6. Están pendientes de la seguridad y el bienestar de todos los jugadores —aunque a veces, existen figuras dentro de la organización específicas para ello—.
7. Suelen encargarse de decidir y transmitir cuándo será el final del juego.
8. Pueden explicar y guiar el desarrollo de talleres previos y posteriores a la partida.

A veces los directores también son los propios diseñadores del evento, por lo que se encargan de definir las reglas y mecánicas, escribir los distintos documentos narrativos e informativos —eventos, cronogramas, necesidades escenográficas, talleres, etc.—, así como cada uno de los personajes asignados a los correspondientes jugadores. Además, también pueden ser los encargados de la organización logística previa, de cara a la publicidad del evento, el contacto previo con los participantes, la gestión de los pagos y el *casting*, la adquisición de escenografía y vestuario, la reserva del alojamiento y la comida, el transporte, etc. De nuevo aquí debemos remarcar los paralelismos con la figura del *showrunner*, que integra tanto labores de guion como de producción.

Otra de las cuestiones que un director de juego puede realizar es la de interpretar a “personajes no jugadores”. Sin embargo, en el larp existe una categoría específica de participantes que pueden desempeñar esta tarea —sin ser miembros explícitos de la organización—, como actores que, a

través de las sugerencias de los directores, tratan de introducir o guiar ciertos elementos narrativos durante el juego, para potenciar la experiencia del resto de participantes. Estos PNJs suponen simplemente otro tipo de jugadores, con una colaboración directa con la organización, y sin una libertad de actuación totalmente plena, pero su experiencia también es importante y debe ser tenida en cuenta. Por lo tanto, el uso del término PNJ se considera deshumanizante por muchos diseñadores (Heebøll Arbjørn, 2018, p. 189), lo que hace que se hayan comenzado a utilizar otros términos como “motores de trama” o “personajes dramáticos” (Escribá, 2023, comunicación personal).

Otra de las diferencias clave reside en la importancia de la inmersión. Mientras que en el rol de mesa los jugadores suelen alternar entre la interacción dentro y fuera de juego —es decir, expresándose como sus personajes, o como ellos mismos—, en el larp existe una mayor expectativa del compromiso de mantenerse dentro del personaje, para fomentar así la inmersión de todos los participantes en el mundo de juego (Zagal y Deterding, 2018, p. 38).

Por este motivo, muchos larps tienden a simplificar sus reglas lúdicas y simbólicas, de cara a fomentar un *fluir* más orgánico de la situación narrativa y teatral. Si atendemos a las teorías de medios como la de Bolter y Grusin (1999, pp. 21–23), podemos entender que muchos larps intentan superar la *hipermediación* propia de aquellos juegos de rol que sí presentan unas características excesivamente explícitas en cuanto a sus sistemas de reglas —algo equivalente a la interfaz gráfica de los videojuegos—. De esta forma, ciertas corrientes de rol en vivo —como los larps inmersivos o los de estética 360, que se describirán a continuación— buscan una mayor inmediatez y transparencia del propio medio, como un intento de que sus jugadores se olviden del mismo, para que puedan centrarse específicamente en el contenido ficcional, desde una perspectiva más inmersiva —como si aquello que ocurre durante el evento fuese lo verdaderamente

real, en lugar de remarcar constantemente que se trata de un juego a través del uso recurrente de sus propias reglas—.

También debemos hacer hincapié en las diferencias respecto al tratamiento del tiempo, que también suele desarrollarse de forma muy distinta en los juegos de rol de mesa y en los larps.

El rol de mesa presenta grandes diferencias respecto al tiempo narrado/interpretado y el tiempo diegético. Esta dilatación del tiempo suele presentarse porque los jugadores deben respetar ciertos turnos de palabra a la hora de describir las acciones que realizan sus personajes, a pesar de que diegéticamente estos eventos se desarrollen de forma simultánea y, probablemente, con mucha más rapidez respecto al tiempo invertido en sus descripciones (Bassas Tiffon, 2021, p. 11).

Sin embargo, el rol en vivo se encuentra mucho más cercano al género teatral, puesto que estas descripciones/narraciones no suelen incluirse, sino que los jugadores pueden pasar directamente a interpretar dicha acción en el momento, sin necesidad de que todos los participantes atiendan a la escena. Esto provoca que el devenir del tiempo diegético y extradiegético se desarrolle de una forma mucho más pareja.

A su vez, esto da lugar a que los acontecimientos diegéticos no sean reversibles, como sí puede hacerse en ciertos videojuegos (Sánchez-Mesa Martínez, 2012, p. 228). Puesto que la temporalidad fluye de forma continua en el rol en vivo, rara vez se producen *flashback* que permitan reescribir lo ya sucedido. Sin embargo, sí es posible, mediante ciertas técnicas narrativas e interpretativas, obviar situaciones concretas —como, por ejemplo, la gravedad de las heridas de algún personaje, de cara a que pueda seguir jugando— o incluso modificar el recuerdo de dichas acciones —a través de otras técnicas extradiegéticas, que pueden incluir la calibración de escenas—.

Por todas estas cuestiones que alejan al larp del rol de mesa, muchos eventos de rol en vivo suelen tener mayores implicaciones económicas. La envergadura de ciertos tipos de proyecto puede hacer que no solo se requiera de un autor y/o director individual, por lo que muchos larps son organizados por diversos colectivos —desde asociaciones sin ánimo de lucro hasta empresas especializadas, en menor medida—, que se organizan de una forma similar al de cualquier producción audiovisual y/o teatral. Esto hace que, en ocasiones, las partidas no solo se organicen para amigos y conocidos, sino que se abran al público general, como si se tratase de cualquier evento cultural y de ocio.

Al mismo tiempo, a veces es necesario pagar una cuantía económica por la inscripción en dicha actividad, ya que el rol en vivo suele contar con muchos más gastos que deben ser cubiertos: publicidad del evento, alquiler del espacio de juego, alojamiento, comidas o decorados, así como otros gastos logísticos derivados —como el transporte, el almacenaje del equipo o la limpieza del espacio tras su uso—. Además, estos gastos también pueden dirigirse al pago de distintos profesionales como actores, técnicos audiovisuales o fotógrafos, así como a los trabajadores de la propia organización de la experiencia —en el caso de eventos con ánimo de lucro, los cuales suponen tan solo una pequeña minoría—.

3.2.2.2. *Definiciones básicas y especificidad*

Como veremos más adelante en el apartado sobre rol en vivo nórdico, muchos diseñadores han reflexionado sobre la especificidad del larp como medio respecto a otros productos culturales, de una forma similar a la búsqueda de la *literariedad*¹⁰² dentro de los Estudios Literarios.

Las dificultades asociadas a la definición no son una cuestión exclusiva de las humanidades o de las ciencias sociales, sino que están presentes en

¹⁰² Características y cualidades que hacen que un determinado texto pueda ser considerado como literario.

todo discurso científico (Lehrskov, 2014, p. 127). En el caso del larp y del juego, la tarea de definirlos resulta aún más compleja, ya que son términos que surgieron fuera del ámbito académico, para definir conceptos muy diferentes. Por este motivo, resulta complejo alcanzar un consenso claro, ya que el propio uso del término “larp” ha ido cambiando a lo largo del tiempo: “it is easy to retroactively stick the label of larp on numerous theatrical play activities or to find events that were called larps at the time but bear little resemblance to larp today” (Stenros y Montola, 2010b, p. 15).

Por este motivo, nos permitimos presentar varias definiciones posibles aquí, desde distintas perspectivas y teóricos afines a esta investigación:

1. Morten Gade (2003, p. 67): El larp es un medio interactivo en el que uno o más participantes interpretan roles que interactúan con los demás, en los alrededores del mundo del larp, donde muchas historias improvisadas son creadas y contadas.
2. Eirik Fatland y Lars Wingård (Stenros y Montola, 2010a, p. 9): El larp es un encuentro entre personas que interactúan a través de roles dentro de un mundo ficcional.
3. Lizzie Stark (2012): El larp es más que un juego, es un entretenimiento multimedia.
4. Jaakko Stenros (2013): El larp es drama participativo incorporado (*embodied*).
5. Evan Torner (2015): El larp es una experiencia mediante la cual tomamos un espacio para crear ficción a través de nuestros cuerpos y voces.

Mochocki (2014, pp. 48–49) considera que las características esenciales del larp, obviando ciertas experimentaciones vanguardistas, pueden dividirse en ocho puntos:

1. *Autoridad del game máster*, tal como hemos explicado anteriormente.
2. *Unidad entre jugador y personaje*, así como su percepción. El jugador debe experimentar el juego desde el punto de vista de un único personaje, y solo cambia esta identificación si el personaje muere o queda incapacitado por alguna razón, lo que suele evitarse en un principio.
3. *Presencia de PNJs*. Como ya hemos visto, estos personajes no jugadores son interpretados por los directores u otros miembros de apoyo a la organización. En este caso, una misma persona puede interpretar a varios PNJs durante un mismo juego, por lo que no es imprescindible esa unidad jugador-personaje.
4. *Ausencia de público*. Incluso si hubiera personas ajenas a la partida que estén presentes en el espacio de juego, los personajes no están siendo interpretados con un objetivo escénico. Esta es la diferencia clave respecto a ciertas corrientes de teatro experimental, como veremos más adelante.
5. *Posibles representaciones icónicas*. El espacio de juego puede integrar distintos componentes simbólicos que identifica objetos o circunstancias que no pueden representarse de forma realista.
6. *Personajes predefinidos*. Antes de la partida, el jugador debe conocer las características básicas de su personaje, que han sido desarrolladas por él mismo o por los creadores de la experiencia, bien de forma consciente o de forma aleatoria. Esto queda representado en la ficha de personaje, donde se detalla factores como su historia, su visión del mundo, sus metas vitales, sus relaciones sociales o sus recursos iniciales.
7. *Espacio de juego predefinido*. Los creadores de la experiencia deben diseñar previamente el espacio de juego, que debe ser delimitado

por la propia organización de la partida. El diseño del espacio de juego puede estar acompañado de distintas ilustraciones y guías gráficas con el objetivo de orientar a los jugadores durante la partida, especialmente en aquellos espacios que su personaje conoce de antemano.

8. *Mecánicas de juego predefinidas*. Los creadores y directores de la experiencia deben diseñar con antelación distintos protocolos lúdicos y de seguridad. Esto generalmente implica factores simbólicos para llevar a cabo las interacciones que los participantes no desean realizar de forma física y real —como la violencia o el sexo— o que no son capaces de realizar de forma realista —como el uso de poderes sobrenaturales o tecnologías imposibles—. En estos casos, podemos hablar de “live acting” en lugar de “live action” (Mochocki, 2017, p.155).

Para Zagal y Deterding (2018, pp. 40–41), también resulta clave el hecho de que los jugadores participen en la experiencia al mismo tiempo, es decir, de forma sincrónica. Esto se debe a que el larp está íntimamente ligado a su naturaleza “en vivo” (*liveness*), entendida como una serie de eventos y experiencias “aquí y ahora”, con tiempo, espacio¹⁰³ y participantes comunes específicos, lo que le aporta un componente inesperado y espontáneo (Hoover et al., 2018, p. 22), convirtiéndolo en una situación artificial “completamente real” (Järvelä, 2019, p. 22).

La presencia en el larp supone la experiencia corporal, sensual y material, pero también emocional, que se produce debido a la interacción con otros elementos y participantes (Hoover et al., 2018, p. 22). Este es el motivo por el que el interés del larp es la pura participación, y no la recepción de una audiencia externa (Stenros, 2010, p. 301). Como todo juego, el larp

¹⁰³ Como veremos más adelante, la necesidad de compartir un espacio físico quedará en entredicho con el auge del larp online durante la pandemia de la Covid-19.

supone una experiencia paratélica (Apter, 1991), cuyo objetivo reside en sí mismo.

En este contexto, Stark (2012) plantea el concepto de *acción dispersa* ligada al larp, también mencionado por Stenros (2013). A diferencia del teatro, la acción narrativa se desarrolla de forma paralela¹⁰⁴ a lo largo de todo el espacio de juego, que puede ser bastante amplio, por lo que no existe una cuarta pared, sino un gran Círculo Mágico que delimita la localización del juego, donde todo lo que se encuentra en su interior forma parte de la propia narrativa. Esto permite el desarrollo de todo tipo de escenas y situaciones simultáneas, lo que solo resulta coherente debido a la propia ausencia de público.

Si entendemos que la experiencia en primera persona es el componente fundamental del larp, existen distintos puntos de vista de cara a establecer cuál es el elemento clave de esta experiencia, lo que suele dividirse en dos vertientes:

- a) Importancia de la acción del personaje, en términos de participación narrativa
- b) Importancia de lo emocional, ligado a la inmersión

La combinación de ambas aporta una perspectiva completa sobre las características de la participación en un rol en vivo: “Larp is not only about telling great stories, it is about living them” (Westerling y Hultman, 2019b, p. 344). Para teóricos como David Bassuk (2023), el larp no solo es *storytelling*, sino también *storyliving*.

¹⁰⁴ Esto queda en entredicho si tenemos en cuenta las partidas de rol en vivo por escenas, de carácter más experimental y cercano al teatro, donde sí podemos encontrar un desarrollo independiente de cada una de las escenas, en las que algunos participantes incluso pueden actuar como público.

Por lo tanto, la participación es un elemento fundamental para comprender verdaderamente las características de este medio, ya que no pueden ser completamente apreciados desde una perspectiva externa:

It is about discovering what it is like to be someone else, a refugee, a Mafioso, a space pirate—in a coherent, thought-out setting with others who share and strengthen the experience. (Stenros, 2010, Sec1:300)

Surgen aquí ciertas problemáticas de documentación —así como dificultades para su posterior estudio—, debido a lo efímero del medio. El larp, al igual que la performance, se entiende a nivel ontológico como una experiencia “en vivo” de naturaleza contingente, por lo que nunca podrá ser totalmente documentada o capturada. Los posibles vídeos, fotografías, críticas, reseñas, etc., tan solo suponen una representación secundaria, que nunca podrá capturar por completo su verdadero carácter experiencial, que solo se mantendrá, de alguna forma, en la memoria compartida de sus participantes (Reason, 2004).

Por otro lado, la importancia de la inmersión determinará a su vez muchas de las características específicas del larp, como la elección de localizaciones. De esta forma, no solo se buscan lugares que encajen lo máximo posible con la propia estética de la ambientación —al igual que en el cine—, sino que también suele ser importante el uso privado¹⁰⁵ del espacio, de cara a evitar posibles molestias con personas ajenas al juego.

Ciertos eventos incluso llegan a perseguir la llamada “estética 360” en el espacio de juego, donde muestran un gran cuidado para reducir cualquier disonancia o anacronismo con el *storyworld*, lo que generalmente implica eventos con producciones de alto nivel y presupuesto (Harviainen et al., 2018, p. 10).

¹⁰⁵ A veces también se realizan larps de forma ubicua a lo largo de toda una ciudad, en lo que se conoce como *street larping* (larp urbano), muestra de las tendencias de diseño *pervasivas* Harviainen et al. (2018, p. 38).

Para evitar la ruptura de esa inmersión, el sistema de juego también suele ser mucho más sencillo y teatral en el larp, de cara a evitar la intervención continua del director o de aquellos elementos extradiegéticos ligados al azar —como las tiradas de dados—. Esto suele evitarse principalmente en los eventos que tienden a la búsqueda de la inmersión en los personajes y su universo de juego, mientras que sí suele continuar más presente en aquellos larps centrados en factores más lúdicos o competitivos.

Otros estilos de juego abandonan esa estética ³⁶⁰ para potenciar una experiencia artística más minimalista y conectada con lo simbólico, y cercana a lo que entendemos como performance. Desde esta perspectiva, entendemos como tal aquella actividad en la que un comportamiento es repetido, practicado y preparado para representar otro distinto, lo que supone una ritualización que produce nuevos significados más allá de nuestra realidad cotidiana (Hoover et al., 2018, p. 5).

Podemos encontrar un ejemplo al respecto en el larp *Luminiscence*¹⁰⁶ (Pettersson y Pohjola, 2004), enfocado en la aceptación de la muerte, a través de la experiencia de varios pacientes de cáncer terminal, en una sesión de musicoterapia. Este evento, de gran carácter artístico, tuvo lugar en una habitación en penumbra y llena de harina, donde este polvo se convirtió en un medio pictórico, simbólico y de comunicación no verbal.

3.2.2.3. *Historia y evolución del larp*

En términos actuales, el larp es un fenómeno que comenzó en el siglo XX, pero existen múltiples referencias del uso lúdico, artístico y ritual de interpretación de roles a lo largo de la historia. Morton (2007) realiza un repaso a algunos de estos antecedentes, que comienzan ya en los propios espectáculos bélicos de la Antigua Roma, como los combates de gladiadores, los

¹⁰⁶ Una muestra visual de la experiencia en *Luminiscence* puede encontrarse en el siguiente vídeo: <https://youtu.be/BYYtzTDueI?si=DisY69JFj5vTQPH>

naumachiae —combates navales— o las recreaciones históricas. Este tipo de espectáculos llegaron a sustentarse principalmente en la interpretación, de una forma similar al *wrestling*¹⁰⁷ actual. En algunas recreaciones de tipo histórico incluso llegaba a alterarse el resultado final de lo ocurrido en la realidad, para otorgar así un suspense mayor a los espectadores. Algo similar también ocurriría posteriormente, con las justas medievales.

En segundo lugar, Morton (2007) menciona las fiestas temáticas. En Roma han quedado recogidas algunas como “el banquete de los 12 dioses”, donde incluyeron vestuario e incluso contaban con un director. También tenemos constancia de este tipo de fiestas durante el medievo europeo y la Edad Moderna —por ejemplo, una fiesta en 1393 en la que el rey Carlos VI de Francia resultó herido al incendiarse su disfraz—. Asimismo, Enrique VIII y su hija Isabel I de Inglaterra también fueron ampliamente conocidos por su gusto hacia este tipo de representaciones temáticas y espontáneas (Stark, 2012).

Un tercer antepasado del larp reside para Morton (2007) en los propios rituales religiosos y paganos. Por ejemplo, los sacerdotes egipcios interpretaban el rol de Anubis durante las ceremonias funerarias, algo que también puede encontrarse en algunas tradiciones propias de festividades como las Saturnales romanas, las diversas representaciones cristianas sobre la Pasión de Cristo, o la propia Navidad —con eventos medievales como el *Lord of the Misrule* o la fiesta de los locos, donde se elegía a un nuevo “líder” religioso por un día—. También podemos mencionar la danza *Booger* de la tradición Cherokee —en la que interpretan a espíritus malignos a través de máscaras—, así como otras festividades modernas como Carnaval y Halloween.

¹⁰⁷ Nos referimos aquí a espectáculos de lucha libre, como los de la WWE —de la que han salido actores como The Rock, Batista o John Cena—. Estas peleas son principalmente simuladas, y su retransmisión se centra más en la propia personalidad de cada uno de sus luchadores, así como en sus conflictos personales, a modo de *reality show*.

El rol en vivo supone una muestra de una actitud carnavalesca que, a través del exceso y de lo grotesco, nos sitúa ante un acontecimiento efímero y orientado al cambio, capaz de cuestionar las estructuras de poder social (Bajtín, 2003).

Por otro lado, debemos mencionar la importancia del tarot, que comenzó a estar disponible ya en las cortes renacentistas de principios del siglo XV. Más allá de sus implicaciones sobrenaturales, esta baraja de cartas comenzaría a ser utilizada para todo tipo de juegos, algunos de los cuales tenían grandes características narrativas, en línea con los juegos de rol actuales —donde a veces se sigue utilizando, en su forma pura o modificada¹⁰⁸—. En esa época, sus evocativas imágenes y personajes llegaron a inspirar no solo poemas —como los tercetos de Matteo Maria Boiardo—, sino también improvisaciones teatrales con estos roles ficcionales como base, una práctica ya muy cercana al rol en vivo (Arnaudo, 2018, p. 5).

En *El Cortesano* de Castiglione (1528) pueden encontrarse referencias a ciertos juegos de rol en vivo que se desarrollaban en las cortes del siglo XVI, donde los cortesanos interpretaban a magos y otros personajes arquetípicos, que a menudo se correspondían con la tradición teatral de la *Commedia Dell'Arte*, cuyos protagonistas eran imitados, interpretados y desarrollados por el público en su tiempo libre (Arnaudo, 2018, p. 6). Ya a finales del siglo XVIII, el propio Goethe reviviría la *Commedia dell'arte* entre los personajes de su *Werther*.

Durante el Barroco también encontramos descripciones de juegos muy cercanos a nuestra concepción actual del larp, como es el caso de Emanuele Tesauro (Arnaudo, 2018, p. 6), que habla de juegos en los que tanto hombres como mujeres pretendían ser otros personajes —como reyes, sirvientes, caballeros o Amazonas—, como si desarrollaran una novela, en la que cada jugador se expresaría de forma apropiada de acuerdo a la situación

¹⁰⁸ Un ejemplo de la adaptación del tarot al ámbito RPG es el juego *Decuma* (Hughes, 2021), orientado a la generación narrativa previa a la propia partida de rol.

ficticia —ya que aquellos que se desviaban de la historia, sufrían una penalización—.

Durante le época victoriana, se desarrollarían los juegos de salón, en los que a veces pudo haberse incluido la interpretación de un rol, algo que posteriormente quedaría materializado con la publicación del juego *Jury Box*, de Ray Post, sobre 1937 —como el gran precedente de los juegos de misterio y asesinato (Morton, 2007)—.

Stark (2012) también menciona un posible *protolarp* en 1934, registrado en un artículo de 1941 de la revista *Life*¹⁰⁹. El juego, llamado *Atzor*, fue ideado por el universitario de Nebraska Frederick Lee Pelton, que desarrolló su propio universo ficticio.

Por esta misma época, debemos centrarnos en el propio ámbito español, en el que surgiría una iniciativa empresarial que podría suponer el primer ejemplo de rol en vivo de inmersión *ubicua (pervasive)*¹¹⁰ del siglo XX: el Centro de Imaginación y Vida Intensa (CIVI) —el cual podemos conocer gracias al ejemplar del 30 de mayo de 1936 de la revista *Estampa*, que puede recuperarse a través de la Hemeroteca Digital de la Biblioteca Nacional de España—.

A través de una entrevista a su director —cuyo nombre no llega a mencionarse, aunque afirma (sea real o no) haber vivido durante catorce años en Hollywood—, el CIVI queda definido como una *agencia* destinada a la creación de aventuras que permitían escapar a sus clientes de la vida prosaica y la monotonía de lo cotidiano, siempre que estos fuesen mayores de edad y se suscribiesen a una cuota mensual, trimestral o anual.

¹⁰⁹ <https://www.hplhs.org/pdf/PeltonLifeSpread.pdf>

¹¹⁰ Entendemos por *pervasive games* aquellos que no tienen un espacio de juego definido —y, a veces, ni siquiera un tiempo concreto—, ya que se distribuyen e integran a lo largo de nuestra vida cotidiana: en nuestra ciudad, nuestra casa, etc. En español, también se traducen como “juegos ubicuos”.



Ilustración 2. Captura del titular de la entrevista y anuncio sobre el Centro de Imaginación y Vida Intensa publicado por la revista Estampa en 1936. Fuente: Hemeroteca Digital de la Biblioteca Nacional de España.

A su vez, el director hace hincapié en la imposibilidad de definir las acciones realizadas por el CIVI, debido a la gran personalización que aportan a cada cliente, gracias a un cuestionario inicial en la que estos detallan sus gustos a través de sus novelas o películas favoritas —lo que nos recuerda a los formularios de *casting* propios del larp—. A su vez, señala que describir alguna de estas aventuras no tendría sentido, ya que de esta forma perderían su encanto, pues necesitan ser vividas. Además, podrían arruinar la experiencia de aquellos clientes que llegasen a conocer la historia antes de experimentarla. Por último, explica que estas aventuras no tienen un final concreto, ya que mientras el cliente mantenga su suscripción, el CIVI continuará hilvanando unas nuevas historias con otras.

El director también menciona que el equipo de trabajo del CIVI cuenta con dos galardonados escritores —un cuentista y un ensayista—, cuyos nombres decide no compartir por miedo a que surja algún tipo de represalia negativa hacia ellos, ya que es consciente de la posible visión negativa que este tipo de actividades pueden suscitar en la opinión pública general de la época: “El CIVI se limita a suministrar a sus clientes un poco de fantasía, de emoción, de calor, de aventura, pero sin que nada pecaminoso,

sucio o bajo intervenga en ello” (Vega, 1936). La importancia de la literatura ligada al CIVI también queda reflejada en la mención hacia algunas influencias literarias, como Walt Whitman y Gilbert Keith Chesterton.

Por último, el director afirma contar con unas cincuenta suscripciones —con aventuras de clientes que llegan a relacionarse entre sí—, y admite que no deben llegar a alcanzar un número demasiado grande, para poder atender a cada una de las aventuras de una forma adecuada. También afirma que estos servicios se limitaban, al menos en aquel momento, a la zona de Madrid (Vega, 1936).

Tras la Segunda Guerra Mundial, nos encontraremos con los juegos teatrales de Viola Spolin (2017), dentro del teatro de improvisación en el ámbito de Chicago, donde también podremos encontrar múltiples conexiones con el larp.

Ya a partir de los años 60, encontraremos otro ejemplo popular de juego ubicuo próximo al larp: el *Killer* —que será popularmente conocido con distintos nombres—. En esta época, un grupo de estudiantes universitarios, inspirados por la película *La Décima Víctima* (Petri, 1965) y las historias de Robert Sheckley, comenzarían a participar en este juego en vivo basado en la simulación de asesinatos por sorpresa, el cual llegaría a ser publicado por Steve Jackson Games en 1981 (Morton, 2007).

Por último, tampoco podemos olvidar las conexiones con los juegos de diplomacia y política, los vinculados a cuestiones pedagógicas, así como a la propia recreación histórica. En este sentido, debemos destacar la labor de la Society for Creative Anachronism (SCA) que comenzaría en 1966 (Harviainen et al., 2018, p. 14).

Ya en términos actuales, Peterson (2018, pp. 58–60) menciona la publicación de *Rules for the Live Ring Game* (Hill, 1973), basada en las aventuras de Frodo. Unos años después, *Hobbit Wars* (1976) supondrá el primer larp documentado en Estados Unidos. Fue iniciado por un joven universitario

llamado Brian Wiese en el entorno del Maryland Renaissance Festival, inspirado por la película *Robin and Marian* (Lester, 1976) y las novelas de Tolkien. Esta experiencia, fundamentada en la improvisación de combates, pasaría a llamarse posteriormente *Dagorhir*¹¹¹ —término élfico para designar a los “Señores de la Batalla”—. Bajo este nuevo nombre serán considerados como el primer grupo de rol en vivo, ya en 1977.



Fotografía 1. *Maryland Renaissance Festival en 1979*. Fuente: Noldor20, 2019.

El primer larp europeo, *Treasure Trap*, surgió en 1981 como una especie de adaptación de *D&D*. Bajo el nombre de Donaldson and Carey Ltd., este grupo realizaría diversos eventos en el castillo de Peckforton (Cheshire) hasta 1984. La actividad se basaba en la exploración del propio castillo y de sus alrededores, y ya incluía el uso de armas adaptadas, directores de juego y PNJs. Sus organizadores afirmaron haber contado con más de cinco mil participantes, e incluso llegarían a aparecer en uno de los programas infantiles de la BBC. Esta popularidad daría lugar a otros larps en Reino Unido, así como al inicio del mercado de equipamiento para larps. (Harviainen et al., 2018, p. 22; Hook, 2008).

Montola (2012, p. 110) acudirá a las investigaciones de Michael Tresca (2011) para hacer un repaso de otros roles en vivo de esta época, donde

¹¹¹ <https://dagorhir.com>

también mencionará el Assassin's Guild del MIT en Boston (1980), el grupo sueco Gyllene Hjorten de la misma época, o el comienzo del larp finés en 1985.

También debemos destacar la importancia de los inicios de la Sociedad de Literatura Interactiva (*Society for Interactive Literature*) en 1982, asociada a la Universidad de Harvard, que daría lugar a la SILicon —la primera convención de larp teatral, posteriormente convertida en Intercon— y a la Live Action Role Playing Association, también conocida como LARPA (Harviainen et al., 2018, pp. 15–21; Montes Pastrana, 2018).

Ya a principios de los 90, debemos mencionar la influencia de la publicación de *Mind's Eye Theatre* (Rein-Hagen, 1993) —conocido en España como *Teatro de la Mente*—, una versión oficial de White Wolf que adaptaría las reglas de Mundo de Tinieblas al rol en vivo. Algo similar ocurriría con *Nexus Live Action Roleplaying* (Dutton y Freitag, 1994).

En el caso de España, la primera partida de rol en vivo está documentada en el nº 5 de la revista *Troll*¹¹² (1987), y hace referencia a un evento de temática fantástica organizada por el club Auryn el 1 de marzo de 1987, en el Parque del Turó de Barcelona. En ella, los factores bélicos eran muy importantes: desarrollaron un sistema de combate con pegatinas que representaban los puntos de vida, y llegaron a utilizar elementos como serpentinatas o petardos para representar la magia (Cuenca, 2023a).

¹¹² La crónica de esta partida está firmada bajo el pseudónimo de Diego Pérez, lo que al parecer suponía una estrategia habitual de la redacción de la revista para simular un mayor número de colaboradores en cada uno de los números.



Fotografía 2. *Primer larp español documentado, organizado por el club Auryn en Barcelona, año 1987.* Fuente: foto cedida por Luis d'Estrées en Cuenca, 2023aa.

La segunda referencia a un larp español data de 1989 (Cuenca, 2023b), año en el que posiblemente sería publicado el cuarto número del fanzine *El Caldero Mágico*, donde el club de rol Héroe documentaría su primera partida de rol en vivo. Se trataba de una partida de espionaje contemporánea que enfrentaba a diversos equipos de distintos servicios secretos: el MI6, el MOSAD, el CESID y la KGB. Tuvo lugar en los alrededores de su sede y de las casas de los jugadores, con 19 participantes en total —de los cuales, solo 3 eran chicas, algo sobre lo que ya se reflexiona en el propio fanzine—.

Hemos descubierto el Rol en Vivo. Pese a las muchas diferencias organizativas (culpable, el Master), la gente se divirtió de lo lindo corriendo, disparando, y todas esas cosas que el master no quería que pasaran. Lo importante es la diversión. (Fragmento de la reseña en *El Caldero Mágico*, citado en Cuenca, 2023b)

Gracias a la revista *Dosdediez* y al blog “Rol de los 90” (Cuenca, 2022), también sabemos que *La Sombra sobre Madrid* fue la primera gran partida de rol en vivo nacional. Tuvo lugar en 1993, ligada al entorno del juego

Vampiro, y fue organizada por la editorial La Factoría, con ayuda de la tienda Arte 9. Contó con más de 170 jugadores, y se desarrolló a lo largo de varios días (del 29 de diciembre de 1993 al 5 de enero de 1994), en distintos barrios de Madrid.



Fotografía 3. Algunos jugadores de *La Sombra sobre Madrid* (1993), primer rol en vivo a gran escala en España. Fuente: Cuenca, 2022.

Tras abrir su primera tienda de juegos en 1992 —Jocs Des3—, Luis D'Estrées incluso llegó a organizar un rol en vivo para los miembros de la organización del Festival de Cine de Sitges en su 25 aniversario. Este evento, titulado *Cóctel Macabro* (1993), ya incluiría cena y alojamiento en un hotel, e incluso llegó a contar con la colaboración de instituciones como la Cruz Roja y la Guardia Civil (Cuenca, 2018).

Por último, también debemos mencionar algunas de las campañas de rol en vivo más multitudinarias y longevas —no solo a nivel nacional, sino incluso europeo y mundial—, como es el caso de *Time Lords*¹¹³ (Els senyors del temps, 1995-presente). A su vez, otro de los eventos pioneros con mayor número de jugadores fue *EFEYL*¹¹⁴ (2001-2009), ahora retomado en 2022.

¹¹³ <https://tl.timelordsrev.com>

¹¹⁴ <https://efeylrev.com>

3.2.2.4. *Tipos de rol en vivo y posibles taxonomías*

El nacimiento de los Games Studies ha estado ligado a la búsqueda de distintas tipologías y taxonomías que nos permitan categorizar los distintos tipos de juegos. Un ejemplo es la tipología multidimensional de los juegos propuesta por Aarseth, Solveig y Sunnanå (2003), que permite clasificar especialmente aquellos basados en el movimiento espacial a través de cinco dimensiones principales:

1. *Espacio*: Perspectiva (persona), topografía (libertad de movimiento) y entorno (dinámico o estático).
2. *Tiempo*: Ritmo (flujo), representación (mimética o arbitraria) y teleología (objetivo).
3. *Estructura*: Número de jugadores y equipos, colaboración o competición, etc.
4. *Control*: Mutabilidad (capacidad de cambiar los elementos), guardado (puntos de control) y determinismo (predeterminación frente a la agencia del jugador).
5. *Reglas*: Topológicas, temporales y presencia de objetivos.

Bajo este modelo de análisis, podemos entender que, a nivel general, en el rol en vivo la perspectiva siempre se da en primera persona, con una libertad total de movimiento a nivel topográfico dentro del área de juego. Debido a la agencia de los participantes, el entorno resulta potencialmente dinámico, algo que queda asegurado en aquellos larps con escenas programadas que realizarán cambios en dicho entorno.

A nivel de ritmo temporal, la característica predeterminada del larp es el tiempo real, aunque esto puede variar en propuestas más experimentales que introduzcan escenas, o incluso a través de la calibración del juego.

Salvo en larps de carácter minimalista, la representación suele ser lo más mimética posible —algo que no siempre puede alcanzarse, por cues-

tiones de seguridad, falta de presupuesto para escenografía, o por razones físicas—.

Respecto a su teleología, todo juego de rol resulta potencialmente infinito, si bien, muchas partidas incluyen ciertos objetivos que los personajes tratan de conseguir, y cuyo desenlace da fin a la partida. Sea como sea, salvo las grandes campañas de juego, cada evento va definiendo su teleología para alcanzar un final que satisfaga a los jugadores.

En cuanto a la estructura de jugadores, salvo ciertas propuestas experimentales orientadas solamente a uno o dos jugadores, los juegos de rol suelen contar con múltiples jugadores, que a veces pueden agruparse en distintos equipos o jerarquías —incluso enfrentadas entre sí—, pero casi siempre por cuestiones inicialmente narrativas.

El control en los juegos de rol queda por completo en manos de los jugadores, por lo que es totalmente mutable, al menos en potencia —ya que ciertos elementos pueden quedar limitados por los mismos motivos relacionados con la representación mimética, o como una forma de control ludonarrativo por parte del director de juego—. Debido a su carácter físico, en vivo y colectivo, los juegos de rol no resultan, a priori, compatibles con el concepto de “guardado” o “punto de control” propio de los videojuegos.

Los juegos de rol cuentan con un nivel de determinismo ausente o muy bajo, ya que los jugadores cuentan con una gran libertad de decisión, lo que unido a la interacción impredecible con otros jugadores —e incluso a la utilización de mecánicas de azar—, hacen que una misma partida nunca sea totalmente igual a otra, incluso aunque el planteamiento y los jugadores sean los mismos —lo que supone otra conexión con las características del espectáculo teatral—.

La presencia de reglas topológicas o temporales pueden introducirse, de nuevo, principalmente por factores narrativos —a través de mecánicas

que permitan explorar una ruptura de las unidades dramáticas—, así como por cuestiones prácticas o de seguridad.

A su vez, algunos eventos incluyen una serie de objetivos colectivos o individuales en cada una de las fichas de personaje, algo que puede ser únicamente una referencia narrativa —a modo de guía para interpretar al personaje y generar nuevas escenas—. Sin embargo, en larps diseñados desde una motivación más puramente lúdica, esto puede tener un carácter más competitivo.

Debido a la diversidad de posibilidades que surgen en muchas de estas cuestiones, la comunidad ve necesaria una entidad reguladora, que permita a los organizadores categorizar correctamente el tipo de larp propuesto, de cara a encontrar participantes afines.

El sistema de etiquetas, si bien ayuda, carece de una federación u órgano regulador que corrobore y reafirme las etiquetas con las que ha sido etiquetado un evento, por lo que la misma descripción entre organización y participantes puede variar o usarse mal intencionadamente con propósitos de marketing (Fernández, 2018).

Con la intención de paliar estas dificultades, se han propuesto diversos modelos de taxonomías —los cuales detallaremos a continuación—, pero ninguno de ellos ha alcanzado aún una aceptación general. Lo más común, es que cada organización desarrolle un documento de diseño específico para el evento, en el que se explica detalladamente las características de la experiencia. Sin embargo, continúan siendo necesario un sistema de etiquetas más breve y visual, que permita entender a grandes rasgos de qué clase de evento se trata, sin necesidad de leer un documento tan extenso.

A la hora de intentar resumir estas cuestiones, muchos diseñadores utilizan como punto de partida la subdivisión clásica del periodismo, ampliando con algunos nuevos interrogantes las 5 *Ws*. A su vez, todas estas

preguntas incluirán una doble respuesta: una para la parte diegética y otra para la extradiegética.

1. *Qué*: Aquí podemos reflexionar sobre qué tipo de evento se desarrolla, qué historia se cuenta, en qué ambientación está basada, qué tono utiliza, o qué temas lo vehiculan.
2. *Cómo*: En este segundo punto, debemos hablar de las mecánicas y del sistema de juego, de las reglas y herramientas lúdicas, narrativas, de seguridad y/o inmersivas que nos indicarán cómo debemos afrontar la partida.
3. *Cuándo*: Aquí se trata de mostrar el tiempo en el que se desarrolla la partida y sus escenas, tanto dentro como fuera de juego; cuánto durarán, e incluso qué herramientas narrativas van a utilizarse para representar el tratamiento del paso del tiempo.
4. *Dónde*: En esta ocasión debemos tener claro el lugar en el que se va a realizar el evento, pero también la gestión de los espacios diegéticos dentro del mismo, lo que incluso puede llevarnos a reflexionar también sobre el nivel de inmersión dependiendo del nivel de correspondencia entre espacio diegético y extradiegético.
5. *Quién*: Aquí nos encontramos con otra doble distinción muy clara entre lo diegético y lo extradiegético. Por un lado, quién organiza el evento, quién lo dirige y quién juega. Por otro, qué tipo de personajes existen, tanto a nivel de creación —si ya están escritos o si deben ser creados por el participante, por ejemplo— como a nivel narrativo e interpretativo, e incluso el nivel de agencia interactiva dentro de la experiencia.
6. *Cuánto*: Otro de los elementos básicos a la hora de distinguir distintos tipos de rol en vivo son las cifras económicas que manejan, desde el presupuesto del evento, hasta el posible precio de la entrada que debe pagar cada participante.

7. *Cuántos*: Aquí podemos expandir el punto cinco para reflexionar sobre cuántas personas y personajes confluirán dentro de la partida, para así poder estimar el tamaño de la experiencia. A su vez, también podríamos reflexionar sobre la posibilidad de encontrarnos ante partidas seriales o con pases periódicos.

Para Stenros y Montola (2010b, p. 22) existen cuatro categorías principales a la hora de caracterizar el diseño de un larp:

- a) *Filosofías*: En cuanto a aspiraciones de diseño, lo más importante dentro de ese larp. Se trata de dejar claro si el evento está orientado a cuestiones competitivas, hacia la interpretación o el drama, hacia la inmersión, hacia el diseño 360, etc.
- b) *Estructuras*: En cuanto a los formatos más comunes, como los *sandbox*, los eventos ubicuos (*pervasive*), basados en reglas o de juego libre, con restricciones narrativas previas (*fateplay*¹¹⁵), etc.
- c) *Contexto*: Se trata de etiquetas que relacionan el larp con otros procesos, como el activismo o la búsqueda de una estética artística o teatral.
- d) *Temáticas*: Categorías relacionadas con el tipo de contenido ficcional: aventura, intriga, guerra, historia, ocultismo, sexualidad, etc.

Una de las taxonomías más extendidas en el ámbito internacional es el *Mixing Desk of larp*, que surgió durante la Larpwriter Summer School de 2012 y ha sido reconocida posteriormente a un artículo del Knutepunkt Book del siguiente año (Andresen y Nielsen, 2013, pp. 71–73). Se basa en la equiparación entre el diseño de roles en vivo y el control técnico de luces o sonidos en un teatro. De esta forma, el diseñador tiene a su disposición una serie de botones que pueden graduar distintos parámetros

¹¹⁵ Este término es utilizado en el mundo del larp para definir la técnica narrativa en la que el jugador debe orientar las acciones de su personaje hacia el cumplimiento de unas indicaciones previas —de ahí la referencia al concepto de “destino”.

polarizados. Esto no solo sirve como herramienta de diseño para el propio creador, sino para comunicar las características del rol en vivo a otros miembros de la organización o a los propios jugadores. Sin embargo, sus propios creadores consideran que esta teoría tiene un mayor desarrollo pedagógico que de diseño práctico.

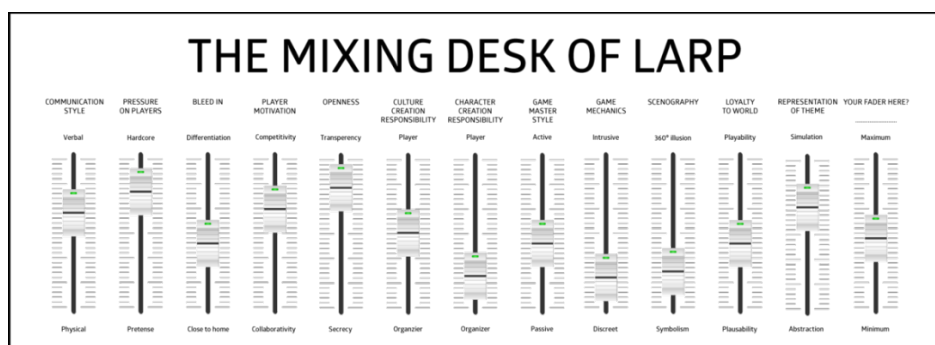


Figura 4. Versión de 2014 del Mixing Desk of Larp¹¹⁶. Fuente: Nordic Larp Wiki, 2019.

Ya desde el ámbito español, José Fabregat (2021) ha realizado una versión simplificada y más manejable, que ha agrupado en tres categorías: narrativa, personajes y entorno:

TABLERO CLASIFICADOR DE REVS

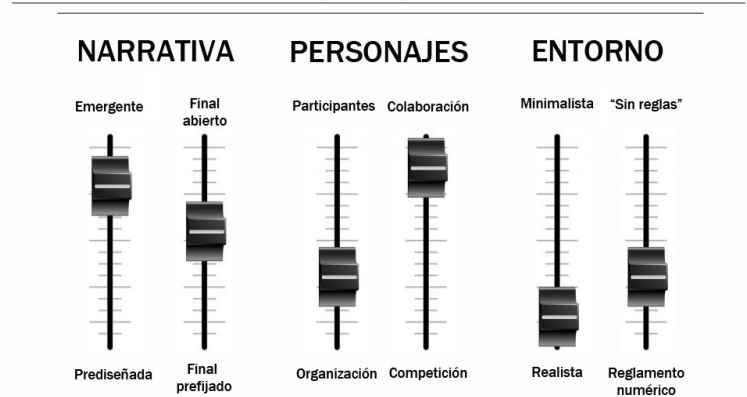


Figura 5. Tablero clasificador de ReVs. Fuente: Fabregat Pinilla, 2021.

¹¹⁶ La imagen original, con mayor resolución, puede visualizarse en: https://nordiclarp.org/w/images/1/1b/Mixing_desk_of_larp.png

Una propuesta anterior que también llegaría a tener cierta relevancia en el ámbito nacional es el “heptágono del rev” (Fernández, 2018), que puntúa del 0 al 5 las motivaciones más comunes asociadas a los juegos de rol, principalmente de cara a definir a qué tipo de jugadores va destinado un evento, pero también como herramienta de comunicación interna o de autoevaluación para los propios organizadores:

1. *Intensity*: Si se ofrece al participante explorar sus propios límites con escenas de alta intensidad a nivel físico, emocional o sexual.
2. *Drama*: Si está orientado a la interpretación del personaje.
3. *Feel*: Si está orientado a la obtención de sensaciones e inmersión.
4. *Give*: Si aporta agencia a los participantes.
5. *Mystery*: Si sus experiencias están centradas en la intriga y el suspense.
6. *Win*: Si está vinculado a la competitividad y la consecución de objetivos (PvP¹¹⁷ o PvE¹¹⁸).
7. *Fun*: Si se trata de una experiencia social agradable, divertida y cómica.

El grupo In Medias ReV¹¹⁹ (Fernández, 2018) incluso propuso este modelo como herramienta de autoevaluación y *feedback*, a través de un cuestionario realizado a los jugadores que automáticamente generaba un gráfico visual con la media de los resultados. A su vez, estos podían ser comparado con el gráfico inicial de diseño del evento, de manera que podían estudiarse las variables entre las ideas iniciales de diseño y la ejecución final percibida por los participantes.

¹¹⁷ *Player versus Player*, es decir, competitividad entre los propios jugadores.

¹¹⁸ *Player versus Environment*, en referencia a aquellos momentos en los que el jugador se enfrenta a los componentes del propio juego —lo que a veces puede implicar la creación de equipos de apoyo entre los propios jugadores—.

¹¹⁹ La web de InMediaReVs.org ya no se encuentra disponible, por lo que estos artículos solo han podido obtenerse a través de la Wayback Machine de Internet Archive.



Figura 6. Ejemplo de heptágono de estilos de juego, en su versión comparativa de autoevaluación.
Fuente: Fernández, 2018.

Posteriormente el heptágono se ampliaría con una nueva categoría, por lo que pasaría a denominarse octómetro, definido por 6 motivaciones y 2 medidores de intensidad —ya que se distingue entre intensidad física e intensidad emocional—. A su vez, las motivaciones se depuran y se traducen al español, por lo que pasan a ser:

1. *Suspense*: Antiguo *mystery*.
2. *Ilusión 360º*: Cierta parte de la motivación *feel*, en este caso más orientada a la preparación realista del entorno.
3. *Gamificación*: En referencia al antiguo *win*.
4. *Actuación*: Antiguo *drama*.
5. *Socialización*: Parte del antiguo *fun*, ya que aquí quedan fuera las cuestiones temáticas y de tono.
6. *Aportación*: Los factores de interactividad y agencia del antiguo *give*.
7. *Intensidad*: Relativa a la intensidad emocional.

8. *Acción*: Como intensidad de tipo físico.

Cada una de las de las motivaciones se representan como polos enfrentados, pues se consideran en cierta forma excluyentes: ilusión 360º (inmersión en el personaje) vs. socialización (entre jugadores); gamificación (competitividad) vs. actuación (interpretación); y suspense (agencia del creador) vs. aportación (agencia del jugador).

Además, se incluyen ahora distintos niveles o rangos para puntuar el octómetro: apagado (cuando dicho elemento resulta irrelevante o contrario al larp), iluminado (cuando dicho elemento se permite, pero el diseño no lo potencia), rango 1 (cuando el diseño del larp está destinado a obtener dicho elemento), rango 2 (cuando no buscar dicho elemento dañaría la experiencia de juego) y rango 3 (lo anterior, amplificado).

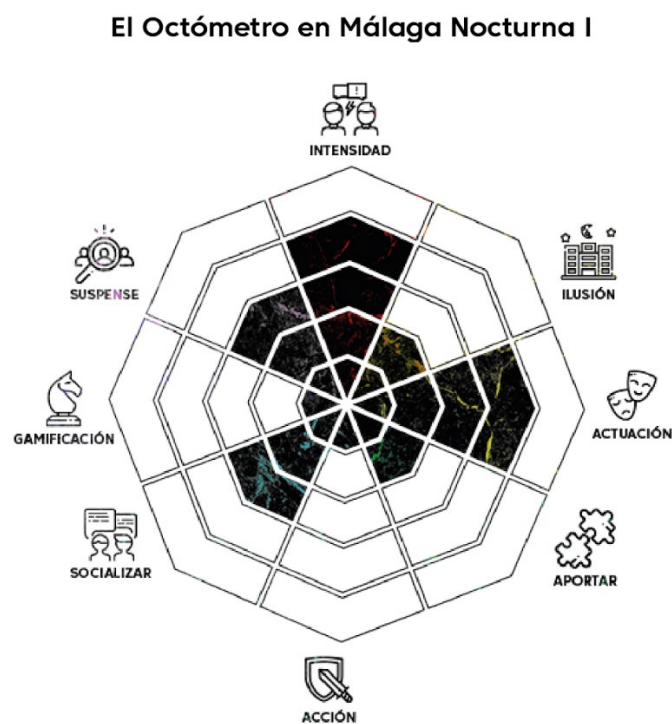


Figura 7. *Ejemplo de uso del octómetro en Málaga Nocturna I*. Fuente: Málaga Nocturna (2019)

Si bien el uso de algunos términos no es del todo adecuado o específico desde un punto de vista académico, debemos tener en cuenta que la

motivación de este tipo de herramientas tiene un origen divulgativo, orientado al entendimiento entre la comunidad de jugadores.

Más allá de estos primeros intentos, y desde un punto de vista más extenso y detallado, podemos encontrar diversos tipos de larps según distintos factores clave.

a) Según el género de la ambientación, su temática o su tono

Aunque mucha gente ajena a la comunidad sigue asociando los juegos de rol únicamente con la fantasía, Lizzie Stark (2012) subraya que existen tantos tipos de larps como tipos de películas.

Aquí debemos tener en cuenta la distinción entre género, temática y tono, ya que a veces suelen confundirse, pues están de alguna forma muy relacionados entre sí. Con género nos referimos a los grandes modelos narrativos como la fantasía o la ciencia ficción, que nos indican ciertas características tanto formales y estéticas como de contenido.

Por su parte, la temática hace referencia a los temas específicos que se tratan de forma central: amor, resistencia ante un poder opresor, racismo, etc. Aquí, Montola (2012, p. 94) desmiente el componente únicamente recreacional del juego ligado a la diversión, a través de la mención de larps de temática seria que tratan temáticas como la violación, el canibalismo o el holocausto.

Por este motivo, incluso llegamos a hablar de temas permitidos y temas excluidos, como una manera de concretar el tipo de experiencia, y orientar así a los jugadores en materia de seguridad y bienestar —para que nadie termine indagando en temas no deseados—.

Finalmente, el tono implica una decisión estética, y suele estar más relacionada con el nivel de seriedad y comicidad, con el nivel de realismo o fantasía, o con lo utópico y luminoso frente a lo distópico y oscuro. Determina el tipo de interacción en la que deben mantenerse los participantes,

para mantener una atmósfera común que resulte coherente con el diseño inicial del evento.

Vemos, por tanto, que el larp no siempre resulta *divertido*, ya que esto dependerá de su misma finalidad: “It is important to realise that you can have fun even though the story is not funny” (Wrigstad, 2014, p. 150).

b) Según su objetivo de diseño

Nos referimos aquí a la importancia concedida a lo lúdico y lo competitivo, la inmersión, la narrativa, la simulación o la interpretación, cuestiones que se abordarán en el capítulo sobre teorías de rol (3.3.).

c) Según el sistema y las mecánicas

El desarrollo de estos elementos está íntimamente relacionado con las dos cuestiones anteriores, donde surgen dos posibles divisiones.

Por un lado, existen eventos sin apenas reglas —lo que suele conocerse como *freeform*—, mientras que otros introducen un reglamento más extenso y simbólico, que incluso puede llegar a ser numérico —debido a la herencia de los juegos de mesa y el propio rol de mesa—.

Por otro lado, suelen distinguirse las mecánicas destinadas a la inmersión, de aquellas que buscan la narración, las cuales suelen incluir mayores componentes metaficcionales —como la *transparencia*¹²⁰ de secretos— para enfatizar la cocreación colectiva de la historia.

¹²⁰ La transparencia es una técnica narrativa mediante la cual, los jugadores saben más información de la que saben sus propios personajes, y la aprovechan para generar conflictos dramáticos más interesantes. Esto también es conocido de forma más amplia como “metajuego”, aunque este otro término a veces se utiliza con connotaciones negativas —es decir, en referencia a aquellos jugadores que aprovechan este conocimiento de forma competitiva, lo que se entiende como una manera de hacer trampas—.

d) *Según la estructura interna*

Como veremos en el apartado sobre principios de diseño narrativo e interactivo (4.1.1.), los larps pueden tener un diseño de mundo abierto —es decir, *sandbox*, con una narrativa totalmente emergente y libre—, o pueden tener un mayor grado de diseño y control previo por parte de sus autores primarios —lo que en los juegos de rol de mesa se conoce como *railroad*—.

Los que tienden más hacia el segundo tipo suelen contar con escenas programadas o incluso estar divididos en distintos actos que vehiculan el juego. Y en este sentido, existe un estilo concreto de rol en vivo que lleva al extremo esta cuestión: los roles en vivo por escenas, mucho más cercanos al ámbito teatral.

e) *Según las autoridades y responsabilidades creativas*

Como ya hemos adelantado, otra característica diferencial de los eventos —que se relaciona de manera tangencial con el objetivo de diseño, el tipo de mecánicas y de estructura interna—, es el nivel de agencia otorgada a cada uno de los participantes.

Una de las cuestiones fundamentales en este sentido suele corresponderse con la propia creación del personaje: si son creados por la organización, por los participantes, de forma mixta, o de manera opcional.

f) *Según la finalidad*

Stenros y Montola (2010b, p. 25) proponen una distinción de dos posibles usos del larp.

- *Escapar y explorar*: Es la tendencia mediante la cual, el larp supone una vía de escape de nuestra realidad, así como de exploración de nuevos universos. Esto no es algo exclusivo del larp, sino que se da en cualquier forma de entretenimiento, aunque no de una forma tan directa y en

primera persona. Además, puesto que lo que ocurre en el juego no afecta a nuestra verdadera realidad, podemos atrevernos a ser más arriesgados con nuestras decisiones, pues no tendrán consecuencias reales.

- *Exponer e imponer*: Surge cuando el diseñador de la experiencia se esfuerza por transmitir un mensaje o ideología, más allá de que el larp presente una autoría colectiva por definición. De esta forma, el diseñador puede exponer una serie de realidades, temáticas o situaciones, lo que puede vincular el larp con estrategias de activismo.

Por lo tanto, muchos eventos son diseñados más allá del mero entretenimiento, desde una perspectiva artística o pedagógica, e incluso en lo que ha llegado a conocerse como “larptivism” (Montero, 2023, comunicación personal).

A diferencia de muchos videojuegos —donde la violencia puede quedar deshumanizada—, el hecho de vivir procesos violentos en primera persona hace que los larps supongan un gran medio para explorar dilemas relacionados, desde una perspectiva realmente seria —lo que conecta con el tono propuesto—.

A su vez, muchos larps transmiten elementos históricos que han sido ampliamente estudiados, debatidos y documentados (Stenros, 2019, p. 30), lo que lo convierten en una gran forma de transmisión pedagógica, especialmente debido a que este medio permite que los participantes se introduzcan e involucren en la historia —lo que refuerza el aprendizaje y el conocimiento previo (Luhmann, 2000, p. 85)—.

Uno de los larps internacionales más aclamados en cuanto reflexión política es *System Danmarc* (Opus, 2005), donde se introducía a los jugadores a un mundo futuro con un grave déficit democrático, en una suerte de crítica a la apática sociedad actual. El objetivo de sus diseñadores era exponer

a los participantes a situaciones injustas y extremas, para motivarlos a actuar, también en la vida real (Munthe-Kaas, 2010, p. 213).

En este sentido, se ha subrayado el hecho de que los diseñadores deben tener cuidado para no caer en paternalismos hacia sus jugadores. A su vez, tampoco debe confundirse la experimentación de ciertas situaciones desde un punto de vista ficcional y simulado, respecto a la experiencia real que otras personas hayan podido vivir, la cual no puede quedar en segundo plano, sino seguir presente en primera instancia.

g) Según la actitud e intensidad física y emocional

Todas las cuestiones anteriores nos llevan a la necesidad de identificar claramente el nivel de implicación física y emocional que un determinado evento puede requerir, ya que no todos los jugadores pueden o quieren enfrenarse al mismo tipo de experiencias —ya que esto, incluso puede variar de un momento a otro para un mismo jugador—.

h) Según la duración del juego

La intensidad está relacionada, a su vez, con otro factor relativo al nivel de implicación requerido a los participantes: la duración de la propia experiencia.

Dentro de la comunidad de jugadores de rol existen distintos términos que se refieren al tipo de partidas según su duración (Góngora González, 2014, pp. 15–17). En el rol de mesa, los términos “aventura”, “partida”, “módulo” o “crónica” se refieren a la sesión en sí misma, lo que en el ámbito del larp queda reflejado como “rol en vivo”, “vivo”, “evento” o “larp”.

A su vez, algunas partidas están pensadas para desarrollarse en distintas sesiones relacionadas, en lo que se conoce como una “campana”, que conecta unas aventuras con otras, generalmente desde la perspectiva de los mismos personajes. El caso opuesto son los “one-shots”, partidas

destinadas a jugarse en una única sesión —aunque este término, no suele utilizarse en el rol en vivo, puesto que resulta algo redundante respecto a los eventos más comunes—.

El caso de larp suele implicar eventos de distintos tipos:

- Larps de un par de horas, que a veces se conocen como “chamber larps” o “roles en vivo de salón”. Son el tipo de larps realizados en convenciones y jornadas, ya que requieren menores necesidades materiales y técnicas, lo que les otorga un mayor facilidad de organización (Stenros y Montola, 2019, p. 20).
- Larps de varios días (*longform*), lo que suele conocerse como “vivos de fin de semana”. Otros, en cambio, también pueden abarcar incluso una semana. En este caso, la producción suele ser mucho más cuidada, y con un número de jugadores mayor, de cara a rentabilizar los recursos invertidos.
- Campañas, cuyos eventos suelen realizarse de forma anual —o, como mucho, mensual—, de manera que los jugadores tienen la oportunidad de ver evolucionar la historia de dicho mundo, así como la personalidad de su personaje. A su vez, las decisiones que tomaron en sus aventuras anteriores pueden influir en las nuevas situaciones propuestas.

i) Según el espacio de juego

Nos referimos aquí a la importancia de especificar las características del entorno en el que se desarrollará el rol en vivo, lo que se relaciona directamente con la posible búsqueda de la inmersión ligada a la estética 360 —frente a otros eventos más basados en componentes simbólicos e icónicos—.

En el segundo caso, podemos hablar de un subtipo concreto de eventos, conocidos como *blackbox larps*, de estética minimalista y cercana al teatro,

donde el uso de elementos intermediales como música e iluminación resultan fundamentales (Stenros y Montola, 2019, p. 20).

Un tipo específico serían los *pervasive larps*, ligados a esa tendencia de juego ubicua, dentro de un espacio lúdico amplio e incierto, en la frontera entre nuestra vida cotidiana —ya que pueden realizarse en espacios abiertos y públicos, que pueden ocupar incluso toda una ciudad, en el caso de los larps urbanos (Stenros y Montola, 2019, p. 20)—.

j) *Según el nivel económico de la producción y su posible monetización*

El rol en vivo no permite una comercialización o monetización sencilla, ya que no proporciona nada duradero en un sentido material, sino que, como todo evento, supone experiencia fundamentalmente efímera. A esto debemos añadirle un segundo problema, el gran compromiso que los jugadores deben dedicar a cada uno de ellos, para llegar a apreciar y disfrutar de la experiencia —lo que sin duda no es para todo el mundo (Stenros, 2010, p. 305)—. Nos referimos aquí a la posible responsabilidad de los participantes de cara a preparar sus disfraces, ayudar con la decoración o limpieza de la zona de juego, asistir a reuniones y talleres, y leer e interiorizar cientos de documentación previa.

Para Mochocki (2016, p. 219) existen tres formas de monetizar los eventos de rol en vivo:

- La primera, y la más común en la actualidad, es la *monetización directa* a través de la venta de entradas o cuotas de inscripción.
- En segundo lugar, nos encontramos con la posibilidad de que las industrias del entretenimiento monetizen roles en vivo de terceros a través de *licencias de pago* que permitan a los creadores utilizar sus contenidos registrados. Esta opción apenas ha sido utilizada, ya que los eventos independientes de larp no suelen ser demasiado rentables en la actualidad. Por este motivo, ni los creadores

podrían permitirse asumir los costes de este canon, ni a las industrias les resultaría demasiado provechoso.

- Por último, las industrias podrían entender los eventos de rol en vivo como grandes campañas de marketing y expansión de su marca, por lo que apoyarían económicamente este tipo de experiencias como *inversión publicitaria*, capaz de generar nuevos seguidores y conseguir *engagement*.

Acudimos aquí a la diferenciación entre valor y valía (Jenkins et al., 2015, p. 95), ya que no es lo mismo el precio material de un producto, que la significación personal para cada individuo. En este caso, el precio de los eventos de larps suele ser muy limitado, e incluso gratuito, pese a las grandes implicaciones creativas y de producción que pueden sustentarlo. Esto se debe a distintos factores, que analizaremos a continuación.

En primer lugar, nos encontramos con una cuestión puramente económica, en términos de oferta y demanda. La organización de un rol en vivo, como propuesta experiencial, puede llegar a ser realmente ambiciosa, lo que implica que determinados elementos puedan llegar a requerir grandes cuantías económicas. A su vez, el coste humano puede ser increíblemente alto, con grandes equipos de trabajo que invierten horas y horas de dedicación durante meses —e incluso años— en el proyecto. La conclusión de muchos creadores es que, si pusieran un precio razonable a las horas de trabajo invertidas en el proyecto —incluso sin tener en cuenta el grado de especialización y el nivel de conocimientos necesarios para ello—, el precio que debería destinar cada jugador a su inscripción sería inabarcable para gran parte de los interesados —lo que, a su vez, podría resultar discriminatorio para los estratos sociales con menores posibilidades económicas—, ya que al coste humano habría que añadir los gastos del resto de necesidades materiales.

La única forma de conseguir una monetización más asequible sería sacrificando ciertos elementos de cara a abaratar costes, algo que la mayor parte de los diseñadores no están dispuestos a asumir, ya que persiguen una intención artística personal. De esta forma, podríamos considerar que larp solo podría resultar rentable si cumple condiciones de este tipo:

- En él se vende un producto físico, como un manual de rol.
- Se realizan eventos con un gran número de personas, y por tanto, con una gran recaudación a través de las inscripciones.
- Se realizan diversos pases de un mismo evento, para aumentar sus ganancias y rentabilizar sus costes económicos y de trabajo.

Estas tres opciones pueden darse al mismo tiempo y también pueden estar orientadas hacia otras dos cuestiones:

- El desarrollo de equipos de trabajo multidisciplinares, que permitan contar con el menor número de organizadores posible, lo que reduciría el coste del equipo humano —pero aumenta la presión del mismo—.
- La limitación de gastos “accesorios” como decorados y grandes comidas, en favor del minimalismo —algo que solo puede tenerse en cuenta en cierto tipo de partidas que no conceden tanta importancia a este tipo de cuestiones—.

Por todos estos motivos, el gran reto a nivel económico para los organizadores de larp no es intentar enriquecerse a través de sus eventos, y ni siquiera intentar obtener un pago justo por el trabajo invertido. El objetivo central suele ser, únicamente, no perder dinero con los gastos del evento, por lo que todo el equipo humano suele ceder su tiempo y su trabajo por “amor al arte”, como contribución a la comunidad de rol en vivo y para poder desarrollar este tipo de proyectos según sus ideas iniciales. En

términos bourdieuanos, la ganancia económica se muestra tan imposible que únicamente se persigue un capital social.

En segundo lugar, podríamos hablar de la existencia de una controversia dentro de la comunidad de jugadores de rol, donde una gran parte de los aficionados tiende a ver de forma negativa cualquier tentativa de profesionalización de su hobby. Entre estos argumentos, encontramos la idea del director/organizador de juego como otro jugador más en cierto modo, por lo que el tiempo y los conocimientos invertidos en cualquiera de sus proyectos lúdicos no se visualizan como trabajo, sino como ocio. Tras esta consideración, subyace una visión tremendista del trabajo, según la cual, no es necesario recompensar —económicamente— a alguien por realizar una tarea con la cual disfruta —y cuyos resultados no son explícitamente materiales—. De esta forma, el trabajo solo parece estar legitimado si se trata de una actividad poco interesante y casi tortuosa para el trabajador.

Entre este tipo de aficionados también existe el miedo a una especie de “pérdida de la pasión”. Así, consideran que si los organizadores del evento no actúan por puro placer, sino que se introducen motivos económicos, su implicación creativa se reducirá, por lo que el rendimiento de la partida, en términos de disfrute y calidad, será menor.

Por otro lado, no podemos olvidar el carácter *underground* que envolvía a los juegos de rol hace unas décadas, como ejemplo de ocio minoritario y marginal. En la actualidad, en cierta parte de la comunidad rolera española —especialmente entre los jugadores más veteranos— podemos intuir una actitud cercana al ostracismo, propia de ese *gatekeeping* que quiere preservar el hobby en su propio carácter diferenciador. Por lo tanto, cualquier intento de profesionalizar dicha forma de ocio suele ser cuestionado, en tanto que supondría una apertura al público general, que pasaría a tener accesible una nueva forma de ocio mediante el intercambio puramente económico.

A su vez, en la base de todos estos argumentos, encontramos otro ejemplo del desconocimiento y el desprecio hacia las profesiones humanistas y creativas, propia de las visiones más pragmáticas y utilitaristas del capital. De esta forma, los encargados del diseño narrativo, la escritura de guiones o la gestión cultural, parecen necesitar de una forma de subsistencia primaria que les permita desarrollar esas otras cualidades en su tiempo libre, ya que este tipo de actividades no llegan a verse como profesiones emancipadas o de primera línea.

En conclusión, como ocurre en muchas vertientes culturales, los organizadores de este tipo de eventos no pueden centrarse por completo en este tipo de proyectos, ya que tienen que compaginarlo con otras actividades económicas y vitales. El problema reside en que la organización de un evento de rol en vivo puede llegar a ser especialmente demandante en términos temporales y económicos, por lo que las grandes producciones no suelen proliferar.

A pesar de todo, la demanda de rol en vivo parece ser una tendencia al alza, por lo que es lógico pensar que también se incrementarán las posibilidades de profesionalización, tal como veremos más adelante.

Sí suele ser más común que ciertas figuras como los productores o los fotógrafos perciban una cuantía por su trabajo, el trabajo de carácter más creativo —diseño ludonarrativo, escritura, dirección, etc.— solo suele reconocerse económicamente en aquellos eventos organizados por empresas que han conseguido desarrollar una visión profesionalizante de su labor, como es el caso de la española Despertaia.

El resto de creadores de larp suelen acogerse a un régimen de trabajo sin ánimo de lucro, en el que todo ingreso derivado de la organización de cualquier evento es destinado a los gastos de la propia partida o a proyectos futuros.

Sea como sea, existe un tipo de evento concreto cuyo valor reside precisamente en cuestiones económicas, el *blockbuster larp*. Estos quedan definidos por Stenros y Montola (2019, p. 20) como eventos de gran presupuesto a nivel de producción. Suelen ser de larga duración, generalmente dirigidos a una audiencia internacional —y, por tanto, en inglés—, con imponentes localizaciones y un gran concepto de diseño —que a veces se basa en contenidos previos protegidos con propiedad intelectual, ya que suelen resultar más atractivos—, lo que a su vez implica una alta cuota de inscripción.

Un ejemplo de larp de alta producción fue el propio *System Danmarc* (Opus, 2005), que contó con un equipo de más de 50 personas durante más de un año de preparación —donde incluso realizaron distintas construcciones, a través de voluntarios—, lo que dio lugar a un evento de 52 horas y a la grabación de un documental¹²¹.

Si hablamos de números españoles, la edición 2024 de *Conscience* contará con otros dos nuevos pases que se desarrollarán en el propio Far West del Desierto de Tabernas (Almería), lo que incluye el desarrollo de una app específica, actores de acción, diligencias de caballos, etc. Para ello, contará con unos 100.000€ de presupuesto, gracias a una cuota de inscripción de unos 500€ por cada jugador (Montero, 2023, comunicación personal).

k) Según su accesibilidad y el público al que se dirige

También podemos dividir los tipos de roles en vivo según su número de participantes (Harviainen et al., 2018, pp. 24–25):

- Los más multitudinarios son aquellos de tipo “festival”, que reúnen a más de 500 personas y suelen durar al menos un fin de semana. Lo más común es que estén basados en distintas facciones, sin tramas individuales por parte de la organización debido al gran

¹²¹ https://nordiclarp.org/wiki/System_Danmarc

número de jugadores. Por lo tanto, en ellos destacan las negociaciones y batallas entre grupos, los eventos narrativos propuestos por la organización, y el enfrentamiento contra PNJs. Al mismo tiempo, sus temáticas suelen centrarse en la fantasía y la historia. Algunos ejemplos en el ámbito internacionales son *Empire* (Profound Decisions, 2013-presente), *DrachenFest* (Wolter et al., 2001-presente), o *Conquest of Mythodea* (Bitai-Balyko, 2004-presente), que ha llegado a alcanzar los 10.000 participantes. En España nos encontramos con otros como *Versum* (Versum Eventos, 2015-2019) o la *Feria del Dragón* (Asociación Fénix, 2014-presente).

- Los eventos de carácter mediano, de entre 50 y 100 personas, suelen imitar a los festivales anteriores, pero también incluyen un desarrollo más detallado de los personajes y de sus relaciones.
- Por último, nos encontraríamos con eventos a pequeña escala, que introducen un gran nivel de tramas e interacción entre sus personajes, que suelen ser desarrollados previamente y con gran detalle por la organización. A su vez, también suelen contar con una presencia más activa de los directores de juego.

Otra cuestión que debemos tener en cuenta es el tipo de acceso a su documentación y materiales previos, donde nos encontramos con tres posibilidades, de mayor a menor acceso:

- *Larps DIY gratuitos*. Estas creaciones se enmarcan dentro del espíritu *Do it yourself*, ya que sus materiales y documentos se encuentran disponibles de forma pública para que cualquier director interesado disponga de todo lo necesario para realizar dicho evento. Aunque sean de descarga gratuita, algunos creadores también aceptan donaciones para recompensar su trabajo.
- *Larps DIY de pago*. Se trata del caso anterior, pero con materiales que solo pueden obtenerse a través de un pago previo. Este modelo

es menos común en el larp, aunque sí suele ser frecuente en otro tipo de experiencias similares, como cierto tipo de *escape rooms*¹²² o *murder parties*¹²³ diseñados por determinadas empresas.

- *Larps con contenidos no accesibles.* Aquí se engloba la mayor parte de las creaciones de rol en vivo, cuyas obras no suelen ser accesibles más allá del grupo creativo y organizador que las ha desarrollado. De esta forma, nadie que no sea creador original podrá organizar un pase de su evento, por lo que este modelo resulta una forma de “proteger” el desarrollo del larp por parte de sus diseñadores, lo que limita el número de jugadores al que se dirigirá. Aquí sí es frecuente encontrar un mínimo de información pública sobre el larp —como, por ejemplo, su documento de diseño—, pero nunca serán de acceso público otros documentos imprescindibles para su organización, como las fichas de personaje.

Una vez que hemos distinguido estas tres posibilidades de acceso, podremos comprobar que un mismo evento puede cambiar su modelo de exposición a lo largo del tiempo, ampliando y restringiendo su acceso según las preferencias y necesidades de sus creadores.

Al igual que existen distintos tipos de acceso a la documentación previa del larp, ocurre algo similar con los procesos de inscripción de cada evento. De esta forma, de mayor a menor acceso, nos encontramos con las siguientes posibilidades:

- *Larps públicos.* Son todos aquellos eventos de rol en vivo que se dirigen al público general. Normalmente, además de ser publicitados

¹²² Las *escape rooms* son juegos de realidad alternativa en el que un pequeño número de jugadores debe escapar del espacio de juego a través de la resolución de distintos enigmas, lo que generalmente se realiza a contrarreloj.

¹²³ Las *murder parties* son otro tipo de juego de realidad alternativa, en el que a veces también se pueden interpretar personajes, y están centrados en la resolución del misterio de un asesinato, que tiene lugar al comienzo de la misma experiencia. A veces también se los conoce como *cluedos en vivo*.

en el área local en el que se realizarán, también son publicitados a través de redes sociales para llegar a un mayor número de jugadores no locales.

- *Larps públicos en jornadas o clubes con inscripción previa.* Son eventos públicos a los que únicamente pueden inscribirse los miembros de ciertas asociaciones o colectivos, o los participantes de las jornadas en las que se desarrollará dicho evento. A veces, aunque el evento pueda destinarse a todo el público general, los miembros de dichos colectivos obtienen preferencia en el momento de la inscripción.
- *Larps privados.* Se trata de todos aquellos eventos organizados de forma privada entre grupos de amigos y conocidos.

Aquí debemos aclarar que cada pase de un mismo larp puede ser organizado teniendo en cuenta unas directrices diferentes en cuanto a su acceso según cada ocasión.

En este punto debemos hablar de los procesos de inscripción y *casting*, lo que podemos llegar a entender como parte del propio diseño del evento, ya que al fin y al cabo, los participantes tendrán parte del control de la propia experiencia: “You want to attract the participants who will share your vision, the ones who want to play the game you are making” (Svanevik y Koljonen, 2019, p. 44).

Esto provoca que algunos eventos especifiquen una serie de requisitos a sus participantes, como contar con experiencia previa en el mundo del rol en vivo, o implicarse a la hora de desarrollar su vestuario (Stenros y Montola, 2019, p. 21).

A pesar de que el evento en cuestión sea de inscripción pública, los organizadores suelen reservarse el derecho de admisión o, en caso de que el número de jugadores sobrepase al número de plazas ofertadas, también pueden reservarse el derecho de selección de participantes.

En el caso del derecho de admisión, este suele ser utilizado únicamente para controlar el acceso de jugadores que han tenido conductas problemáticas con otras personas en eventos anteriores —aunque también son frecuentes los dilemas relacionados con la posible incomodidad entre jugadores, por ejemplo, debido a rupturas amorosas—.

En cuanto al derecho de selección, es frecuente que los organizadores realicen una serie de preguntas previas a la partida para conocer los gustos, expectativas y posibilidades de cada posible participante, de cara a escoger así a los jugadores definitivos atendiendo a una mayor compatibilidad. De esta forma, los organizadores pueden asegurarse de que todos los participantes comparten una misma visión del evento y de su experiencia, como una forma de obtener mejores resultados. Hace unos años, esto se veía complementado con la rapidez a la hora de rellenar dicho formulario, algo que ha ido perdiendo importancia, para permitir así que los potenciales jugadores puedan transmitir sus puntos de vista con tranquilidad.

Además de esta cuestión, los organizadores también pueden guiarse por otros factores a la hora de seleccionar a sus participantes. Aquí pueden influir factores que van más allá del propio vestuario o de la experiencia: el manejo del idioma, el nivel interpretativo, o el nivel de implicación que el posible jugador está dispuesto a destinar al evento —lo que implica a su vez cuestiones tanto económicas como temporales, en relación a la preparación del personaje y posibles escenas, o a la creación y compra de vestuario y atrezzo—.

En este tipo de *casting*, los aspectos físicos suelen quedar en un segundo plano, pero es probable que resulten implícitos de alguna forma debido a la vinculación cinematográfica de ciertas partidas. De esta forma, suele ser más probable que un jugador fornido sea seleccionado para interpretar a un guerrero legendario, en lugar de ofrecer ese personaje a un jugador de constitución más delgada o de edad más avanzada, algo que

supone cierta controversia para un gran número de colectivos y asociaciones.

Esta cuestión resulta especialmente discriminatoria para todos aquellos cuerpos que se alejan de la normatividad, ya que no suelen estar tan presentes en las propias inspiraciones ficcionales y artísticas que los diseñadores de rol en vivo toman como referencia.

Mirella Machancoses ha hablado de su experiencia como jugadora, respecto a los personajes que suelen asociarse con las distintas apariencias físicas:

Durante mi vida como rolera en vivo he oscilado 50kg en peso, y he visto las consecuencias que esto tenía sobre mi experiencia como jugadora. Mi apertura fuera de mi comunidad de juego habitual sucedió justo en uno de mis momentos más bajos de peso: era joven, tenía un peso más que normativo y era nueva en la comunidad nacional. Esto resultó en un año en el que prácticamente sólo jugué putas y mujeres florero, perfectas para llevar colgadas del brazo. No entraremos aquí tampoco en el machismo o incluso en el grooming (con hombres muchísimo más mayores que yo pensando que les debía algo por llevar esos personajes).

Sin embargo, cuando gané peso de nuevo, el patrón cambió por completo. Las mismas organizaciones que me habían dado esos papeles, comenzaron a negármelos. Ya no podía llevar la bailarina oriental, aunque hubiese estado tomando clases. Mis papeles se fueron viendo relegados a mujeres con menos poder sensual, lejos de los casts que yo pedía. (Machancoses, 2021)

Al mismo tiempo, y de forma igualmente controvertida —ya que también supone una exclusión en términos que transgreden al juego—, en estos procesos de selección también pueden quedar implícitas ciertas características psíquicas relacionadas con la propia personalidad de los jugadores. Por ejemplo, resulta menos probable que un jugador tímido o con un conocimiento más limitado del idioma de juego termine interpretando a un personaje caracterizado por su labia y carisma.

Por lo tanto, en muchas ocasiones el *casting* está asociado al capital social, ya que algunos organizadores incluso escogen a los participantes entre sus amistades, o llegan a otorgarles personajes concretos según sus cualidades.

Algunos diseñadores abogan por evitar este tipo de controversias a través de un proceso de *casting* ciego, que permita escoger a los participantes y repartir los personajes de forma aleatoria (Koljonen, 2010, p. 264; van der Heij, 2019, p. 207).

Por otro lado, en los juegos de rol es común interpretar a personajes de distinto género al del jugador, algo que es mucho más frecuente en los juegos online, ya que el *passing*¹²⁴ surge de manera más natural, puesto que el resto de participantes no detecta ninguna disonancia en el proceso. Sin embargo, esto resulta más complicado en los juegos presenciales como el rol de mesa y, especialmente, el rol en vivo, donde se introducen elementos de vestuario. Este *crossplay* a menudo se utiliza como una forma de permitir que las mujeres puedan interpretar personajes históricos protagonistas y con características que suelen ser asociadas típicamente a lo masculino. En cambio, el proceso contrario —hombres interpretando a mujeres— es más infrecuente, ya que, en general, suelen abundar los personajes masculinos. A su vez, esto supone un *passing* más complejo, lo que

¹²⁴ Capacidad de una persona para pasar desapercibida a la hora de ser considerada como miembro de un determinado grupo, debido a que sus posibles diferencias respecto a las características comunes son inexistentes o no pueden ser percibidas. En los últimos años, este término se ha utilizado especialmente dentro de las comunidades trans.

en ocasiones se utiliza desde un punto de vista controvertidamente humorístico (Bowman y Schrier, 2018, p. 396).

Basándose en la lista de indicadores sobre gordofobia en el larp elaborada por Shoshana Kessock, Mirella Machancoses (2021) desarrolla una serie de consejos para evitar este tipo de malas prácticas por parte de las organizaciones, que muchas veces caen en ellas de forma inconsciente. De esta forma, se presupone que la manera más inclusiva de desarrollar uno de estos eventos pasa por extraer de ellos cualquier tipo de influencia relacionada con la apariencia de los jugadores, tanto a la hora de realizar el reparto de personajes como dentro del propio juego —es decir, fomentando que los jugadores interactúen con los personajes independientemente del tipo de apariencia que tengan, especialmente a la hora de interpretar tramas amorosas o de poder—. Una de las grandes claves para esta cuestión supone la prohibición de utilizar la apariencia física como insulto, acoso o limitación dentro de la historia.

1) Según la “escuela”, comunidad o entorno geográfico de sus creadores

Existen numerosas diferencias de juego y diseño desde el punto de vista de cada una de las comunidades locales. A la hora de reflexionar sobre los distintos estilos de rol en vivo, generalmente se parte de una distinción básica con un origen regional: el larp anglo-americano y el larp nórdico (Moreno Peiró, 2015, pp. 18–21) —este último asociado a los países del norte de Europa, con distintas variantes en el sur—.

El guionista y director de cine Paul Schrader ya afirmó que las películas americanas presentaban problemas a las vidas de sus protagonistas —los cuales pueden ser resueltos—, mientras que el cine europeo se centra en los dilemas —que solo pueden indagarse, pero no resolverse por completo (Elsaesser, 2005, p. 44)—. Algo similar es lo que ocurre también en el rol en vivo. El larp americano se asocia más a lo lúdico y a lo competitivo, pues gran parte de su desarrollo se basa en la resolución de conflictos, muchas

veces de carácter bélico. En cambio, la perspectiva nórdica suele centrarse en la parte más reflexiva, social y ética de dichos conflictos.

- *Larp anglo-americano*

En términos generales, el rol en vivo anglo-americano suele estar más vinculado con el rol de mesa, por lo que se centra en mecánicas lúdicas y de simulación. Por lo tanto, este tipo de partidas hacen más hincapié en los combates y las reglas, con un carácter más *sandbox*, competitivo y físico.

En este caso, debemos remarcar que los creadores de este tipo de experiencias no se han mostrado tan interesados en reflexiones teóricas al respecto, por lo que encontramos muchas menos referencias.

- *Larp nórdico*

Las primeras actividades vinculadas al Nordic Larp surgieron en Suecia durante 1983, de la mano del grupo Gyllene Hjortet. Posteriormente surgirían eventos en Dinamarca (desde mediados de los 80), Finlandia (a partir de 1988) y Noruega (1989). Sus referencias fueron los propios juegos de rol, junto con la película *Mazes and Monsters* (Stern, 1982). También serían muy influyentes todos aquellos estudiantes de intercambio y otros viajeros de origen nórdico que tuvieron la oportunidad de conocer los primeros larps realizados en EE. UU. y Reino Unido (Harviainen et al., 2018, p. 30).

La etiqueta *Nordic Larp* incluye numerosos aspectos en común, pero tampoco es una tendencia homogénea: “Like the label ‘Hollywood films’, ‘Nordic larps’ covers a loose group with numerous commonalities, even though there is no single universal denominator” (Stenros y Montola, 2010b, p. 15). Tras remarcar esta cuestión, podemos repasar algunas de sus características más frecuentes, según su propia aparición en el libro sobre Nordic Larp de Stenros y Montola (2010b, p. 20):

- La *ambición* es una cualidad definitoria del Nordic larp, que a menudo queda representada tanto en tendencias políticas como artísticas,

siempre desde un marcado carácter experimental. Por lo tanto, se exploran temáticas de este tipo, generalmente con un tono más serio, realista y dramático, y a menudo enfocado en emociones específicas (Kamm y Becker, 2016, p. 40).

- Otra característica del Nordic larp es el *compromiso*, tanto por parte de los organizadores como de los jugadores. Por un lado, los primeros tienden a asumir una cierta responsabilidad narrativa. En segundo lugar, suele ser común la exigencia de que los jugadores permanezcan siempre en personaje dentro de la zona de juego —salvo situaciones de urgencia—, de manera que todas sus acciones sean realizadas de forma diegética —incluso la comida o el descanso—, para preservar así tanto su experiencia de juego como la del resto de participantes.
- En cuanto al ámbito económico, suelen ser proyectos *sin ánimo de lucro*, algo que no solo se corresponde con una filosofía creativa, sino también con la realidad económica: son proyectos tan ambiciosos a nivel creativo y/o de producción, que resultaría imposible remunerar las incontables horas de trabajo de sus creadores sin hacer de la experiencia algo inabarcable económicamente para la mayor parte de los jugadores.
- Respecto a las mecánicas de juego, nos encontramos con un gran *minimalismo*, que rechaza las tendencias numéricas. De esta forma, se recurren a sistemas mucho más sencillos y simples, basados principalmente en principios dramáticos, interpretativos e inmersivos.
- Por último, como ya se ha mencionado, destacan los eventos de Nordic larp que persiguen una gran calidad de *producción*, lo que suele implicar un gran coste económico, temporal y personal en materias como la comida o la escenografía, de cara a conseguir una correcta contextualización 360º del *storyworld*. A menudo, esta tendencia surge de la mano de la filosofía de diseño y juego ligada al “what-you-see-is-what-you-get” (WYSIWYG) o “lo que ves es lo que hay”. Sin

embargo, en algunas producciones se defiende un mayor uso de la imaginación ligado a una escenografía mínima o incluso ausente, aunque siempre manteniendo la coherencia con dicha narrativa.

Para Willer Piironen y Thurøe (2014, p. 36), el larp nórdico tiene cuatro características clave:

1. Cocreación
2. Responsabilidad compartida
3. Exploración de metatécnicas y otras mecánicas abstractas
4. Comprensión e indagación en su estructura múltiple (distinción personaje-jugador, ficción-realidad)

Como consecuencia, mientras que el rol anglo-americano suele centrar sus esfuerzos únicamente en protocolos de seguridad física —debido a una mayor representación de violencia no solo cuerpo a cuerpo, sino también con armas de *softcombat*—, el larp nórdico lo hace a su vez con la seguridad psicológica. Por este motivo, además de métodos para la simulación de acciones violentas, también existen distintos métodos de actuación ante posibles situaciones incómodas y bloqueos psicológicos por parte de los jugadores.

Podemos afirmar que el Nordic Larp se centra por completo en los aspectos interpretativos y dramáticos, con una visión mucho más artística que competitiva. De hecho, como ya se ha mencionado, para algunos diseñadores, este tipo de larp no supone un juego, sino una forma de expresión. De esta forma, la autoría de estas partidas adquiere una relevancia mucho mayor, donde incluso se compara la figura del diseñador de larps con la de un dramaturgo. De hecho, autores como Fatland y Pohjola llegaron a publicar el larp *Inside:outside* (2001) bajo el pseudónimo de Emir Zweik, como una forma de intentar superar el culto a su fama como creadores (Pohjola, 2010, p. 126).

La visión nórdica comenzó en 1999, con el surgimiento de la estética del grupo Dogma 99 (Fatland y Wingård, 2014), inspirado en el movimiento cinematográfico Dogme 95, de Lars von Trier y Thomas Vinterberg. Este manifiesto comenzaría un debate acerca de las funciones y estéticas del larp, entendido ya como un medio de expresión artística (Gräslund, 2010, p. 107).

El estilo de Dogma 99 trató de centrarse en aquellos elementos específicos del larp —la acción—, por lo que optaron por alejarse de cualquier característica propia de otros medios —especialmente de la literatura, y del propio rol de mesa—. De esta forma, se centraron en aportar una mayor libertad a los jugadores, limitando cualquier forma de control por parte de los organizadores —cuya influencia incluso llegaba a ser prohibida una vez que se iniciaba la experiencia—.

Entre sus innovaciones, propusieron un “Voto de Castidad” con el que rechazaban la creación del pasado previo de los personajes, ya que para ellos lo único importante era lo que sucedía *durante* la partida.

A su vez, se mostraron contrarios a la presencia de tramas o personajes principales, con el objetivo de otorgar la máxima agencia a los jugadores de una forma equitativa.

Para fomentar el desarrollo de la historia, apostaron por la transparencia del argumento, sin secretismos, como una forma de eliminar cualquier componente competitivo y fomentar la cocreación. En palabras de Gräslund (2010, p. 107): “All cards must be on the table from the start, so that all players can contribute to the common experience as they choose”.

No solo dejaron atrás cualquier componente lúdico para evitar la pérdida de inmersión, sino también cualquier otro componente simbólico o icónico, ya que apostaron por una visión 360°, donde ningún objeto representaba nada que no fuese a sí mismo (Fatland y Wingård, 2014, pp. 288–291). Por tanto, todo lo que no pudiera ser representado de forma 100%

real, debía quedar fuera de juego —de ahí, su tendencia hacia temáticas realistas, alejadas de la fantasía—.

En resumen, trataron de alejarse aún más de los componentes propios de los juegos de rol de mesa o de otros medios, de cara a favorecer el minimalismo que fomentaría una mayor emergencia artística desarrollada por los propios jugadores a través de su propia acción —lo que consideraron el componente específico del larp—: “To see the possibilities inherent in LARP, we must find these unique laws; the essence of LARP. What is it that makes LARP different from other media?” (Fatland y Wingård, 2014, p. 290).

La Turku School (Pohjola, 2014b) también lanzaría su propio manifiesto en 1999. Aunque ambas comparten la idea del rol en vivo como una forma de creación artística que va más allá del mero entretenimiento, surgirán distintas diferencias entre ellas (Pohjola, 2010, Sec1:126).

Turku reflexiona principalmente sobre el comportamiento de los jugadores, ya que para ellos el larp supone una forma de arte subjetiva que se desarrolla en el propio interior de los participantes.

Proponen el término *eläytyä*¹²⁵ (“empatía”) para definir sus partidas, ya que en ellas el principio máximo debe ser la inmersión: lo más importante son los sentimientos y pensamientos del personaje, así como el *fluir* (*flow*) de la partida, sin interrupciones extradiegéticas por parte del director o de otros elementos de juego (Pohjola, 2014b, p. 296).

La escuela de Turku considera que existen muchas formas de contar historias, incluso de manera colectiva, por lo que el larp debe centrarse en lo que consideran su especificidad: sentir y vivir la inmersión en los personajes, incluso aunque este *flow* pueda implicar una narración de menor interés (Pohjola, 2014b, p. 297).

¹²⁵ También utilizarán el término *eläytyminen*, como verbo “empatizar”.

A diferencia de Dogma 99, la escuela Turku sí admite componentes simbólicos en sus partidas, ya que consideran que pueden llegar a ser necesarios. Sin embargo, se muestran duramente críticos con las vertientes puramente lúdicas o competitivas de los juegos de rol, a las que no consideran un estilo distinto, sino únicamente como malas prácticas.

Posteriormente surgirían otros manifiestos estéticos como el Key Manifesto (2001), el Roihuvuori Manifesto (2002), el Storyteller's Manifesto (2004), el Bristol Manifesto (2007), o el Vademecum of the Karstic Style (2009). Ya en 2010, Harviainen escribiría el "Manifiesto", en el que reflexiona sobre cada uno de ellos, como herramientas de diseño (Torner, 2018b, p. 20).

- *Otras corrientes*

El rol en vivo australiano comenzó en Canberra durante 1981, debido a la necesidad de aumentar la libertad y el número de jugadores típicamente asociado a los juegos de mesa. Curiosamente comenzaría con temáticas de ciencia ficción, ya que el larp de carácter fantástico no llegaría hasta 1986 (Harviainen et al., 2018, p. 44).

Este capítulo de Zagal y Deterding (2018) también menciona el contexto del larp ruso, donde se desarrollaron actividades similares hace más de 100 años, por los territorios de Bielorrusia. Quizá por este motivo, este fenómeno ha llamado la atención de distintos teóricos desde el siglo XIX, como Kapterev, Krapivka, Karavaev o Zhukov —quien se cree que es la primera persona que organizó larps dentro de metodologías educativas, que incluso llegaron a alcanzar más de 700 participantes durante dos años y medio—. De hecho, esta innovación educativa, que tomó elementos de la recreación histórica, terminaría siendo utilizada por el Partido Comunista como herramienta ideológica y política —lo que hizo que cada una de las repúblicas soviéticas contase con su propio *Center of Role Modeling* a partir de 1980, algunos de los cuales continúan existiendo en la

actualidad—. Por último, ya a principios del siglo XX, también debemos mencionar a otros psicólogos relevantes, como el Lev Vygotsky y Daniil Elkonin (Harviainen et al., 2018, pp. 40–42).

Por su parte, el larp alemán tomó impulso en los años 90 por motivos principalmente comerciales, como forma de expandir el negocio de la tienda Drachenschmiede de Colonia (Harviainen et al., 2018, 46–48).

El larp germánico de la Alemania occidental estuvo muy influido en sus comienzos por el estilo de Reino Unido y EE. UU., introducido por los soldados de las Fuerzas Aliadas tras la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, en la zona comunista, las temáticas permitidas solían corresponderse a cuestiones históricas muy distantes, como la Edad Media. Un desarrollo similar puede encontrarse en las zonas de Polonia, la República Checa, Eslovaquia y Eslovenia (Harviainen et al., 2018, 46–48).

Por último, debemos mencionar la controversia existente respecto al concepto de “Mediterranean Larp”, rol en vivo de origen mediterráneo que se constituye como una versión sureña del Nordic Larp.

Para algunos diseñadores, se trataría de una nueva escuela de rol en vivo con ciertos rasgos propios, pero caracterizada especialmente por dicha influencia nórdica. De esta forma, esta etiqueta permitiría englobar producciones de grupos creativos nacionales como Somnia, Snara o NotOnlyLarp, así como otras producciones de países mediterráneos — como las del colectivo italiano Terre Spezzate—.

La razón de ser de este concepto reside, por tanto, en una cuestión de raíz identitaria, ya que a pesar de la cercanía y la vinculación de este tipo de diseños con la tradición nórdica, estos grupos creativos no pueden englobarse dentro de lo que conocemos como Nordic Larp, debido a incoherencias geográficas y culturales.

A pesar de todo, el propio Juan Ignacio Ros (2016) —miembro del grupo Somnia y codiseñador de algunos de sus eventos más relevantes,

como *Robota* (Ros et al., 2014) y *lasirenavarada* (Ros y Castillo, 2022)—, rechaza el uso actual de dicha expresión, a la que considera principalmente una etiqueta mercadotécnica y de carácter principalmente subjetivo.

Las razones de esta negativa se sustentan principalmente en la ausencia de una verdadera unión comunicativa y teórica entre los distintos entornos de rol en vivo de los países mediterráneos, así como por la falta de una tradición unificada —la cual se limita actualmente tan solo ciertos contactos superficiales con algunos jugadores y diseñadores italianos, pero no incluye a otros países como Francia o Grecia—.

Por este motivo, Ros considera más conveniente el hecho de asumir las características y similitudes del estilo nórdico, sin necesidad de proponer la existencia de una nueva tradición —al menos, hasta que esta pueda contar con una base teórica y creativa más sólida (Ros, 2016)—.

A pesar de todo, Ros (2016) afirma que esta expresión sí podría encontrar un terreno mucho más fértil como subgénero, en el plano del contenido, ya que podría englobar a todos aquellos larps enfocados en el desarrollo de la visión mediterránea en cuanto a sus valores, características y mitos. Sin embargo, actualmente no existen eventos relevantes en este sentido, más allá de *lasirenavarada* (Ros y Castillo, 2022), por lo que no aún no podemos hablar de la existencia de dicha escuela o subgénero.

3.2.2.5. *Conexiones intermediales con la literatura, el teatro y otros espectáculos*

Stenros ha reflexionado ampliamente sobre los beneficios de estudiar el larp desde una perspectiva tanto teatral, artística y lúdica, ya que esto puede permitirnos obtener un mayor entendimiento de la especificidad del rol en vivo. Pese a que este fenómeno no puede únicamente reducirse a ello, el uso de estas etiquetas puede atraer a nuevos jugadores interesados en otros medios afines, ya que la vinculación del larp con otros fenómenos

artísticos puede otorgarle cierto estatus y legitimidad, que a su vez puede traducirse en una mayor apreciación —incluso desde el punto de vista económico— para todos aquellos que trabajan en este ámbito (Stenros, 2010, p. 313).

Nos encontramos de nuevo aquí con esa falsa dicotomía entre el arte y el entretenimiento, que resulta frecuente entre las reflexiones sobre el diseño transmedia (Ruiz Martínez, 2022, p. 89). En este sentido, el arte suele entenderse más desde una perspectiva elitista y minoritaria, como una forma de expresión que puede resultar de difícil comprensión. Mientras tanto, los productos diseñados desde la perspectiva del entretenimiento atienden a unas funciones y objetivos comunicativos mucho más claros y utilitarios, con el receptor como elemento central.

El caso del larp puede identificarse desde ambas perspectivas, ya que no todos los creadores entienden el rol en vivo como creación artística. Fuera de la tradición del Nordic Larp, muchos incluso se encuentran más cómodos identificándose únicamente con el sector del entretenimiento (Stenros, 2010, p. 306). Sin embargo, a lo largo de esta sección nos centraremos en las posibilidades artísticas presentes entre aquellos diseños que sí persiguen este tipo de objetivos estéticos.

Debemos repasar aquí las diez propiedades presentes en el arte según Berys Gaut (2000, p. 28):

1. Características estéticas, capaces de aportarnos un placer sensorial
2. Expresión de emociones
3. Desafío intelectual
4. Complejidad y coherencia formal
5. Capacidad de proponer significados complejos
6. Exhibición de puntos de vista individuales
7. Originalidad, como ejercicio creativo de la imaginación
8. Suponer un artefacto o performance producto de una determinada habilidad

9. Pertenencia a una forma artística establecida
10. Intención artística en sí misma

Según esta propuesta, ciertos tipos de roles en vivo pueden ser considerados como obras artísticas (Stenros, 2010, p. 306), lo que supone un motivo de orgullo para muchos diseñadores: “We used to call larp a form of contemporary art. We are proud for this activity to be considered as not just entertainment but artistic expression” (Fedoseev, 2014, p. 103).

En el ámbito español también existen diversos grupos con una visión artística del larp, entre los que destaca Somnia: “Larp can be art. Larp can create art. Larp can inspire art” (Castillo Meseguer, 2016b, p. 44), ideas que inspiran el propio diseño de *lasirenavarada* (Ros y Castillo, 2022).

De cara a afianzar esta vinculación artística, Stark (2017b) considera imprescindible la producción de contenidos de reflexión crítica, desde el punto de vista del entendimiento del larp como forma artística.

Las conexiones con ciertas instituciones artísticas —como galerías, museos y festivales— ya han comenzado a producirse, como es el caso de *inside:outside*, presente en Kunstnernes Hus (Oslo); o *LevelFive*, que se realizó en el Museo Hammer de Los Ángeles, y en la Zero1 Biennial de San Jose, ambas en 2010. Sin embargo, Stenros (2010, p. 305) reconoce que esta circunstancia solo suele darse en aquellos larps que han sido creados con una vinculación previa a las propias instituciones artísticas. A pesar de todo, van surgiendo algunos ejemplos independientes, como es el caso de la aparición de *Conscience* (Esturillo et al., 2017) en el museo Världskultur de Gotemburgo (Montero, 2023, comunicación personal).

En este sentido, ya hemos visto que muchos diseñadores —especialmente en el ámbito nórdico— intentarán distanciarse de lo lúdico como un intento de resaltar sus características artísticas. Para Koljonen (2010, p. 269), esto es un ejemplo más de cómo las producciones vanguardistas en cualquier campo intentan distanciarse de la tradición *mainstream*.

Para otros diseñadores, esto supone algo problemático, pues de alguna manera supone admitir que el juego no es un arte, tal vez por su mera pertenencia al sector del entretenimiento popular, lo que se correspondería con una lógica elitista y esnob, que únicamente perpetúa los conflictos que ya ocurrieron durante el siglo XX con el entendimiento del cine como séptimo arte.

Por todo ello, Stenros (2010, p. 306) considera que debemos centrar nuestras reflexiones en el análisis sobre dónde y cómo se encuentra el poder legitimado para definir qué es lo que encaja dentro de la categoría de arte.

En conclusión, más allá de su especificidad, el larp cuenta con un gran número de similitudes respecto a otras formas literarias, teatrales y cinematográficas, dentro de cada uno de los niveles identificados por la teoría intermedial de Irina Rajewsky (2005): transposición, combinación y referencialidad. Cada uno de estos niveles de intermedialidad serán desarrollados dentro del capítulo específico de resultados, a través de un estudio asociado a cada una de sus dimensiones procesuales (4.1.2.). Sin embargo, a continuación realizaremos una primera introducción que permita identificar de forma previa las principales diferencias entre el larp y otros medios afines.

a) Larp y literatura

El potencial artístico de los juegos de rol va más allá de lo asociado a la mimesis. Podemos encontrar un ejemplo concreto en los “poemas de rol”, experimentación interdisciplinar creada por el escritor y diseñador noruego Matthijs Holter (2015). Estos juegos parten generalmente de una idea poética asociada a unas reglas concretas, para que los jugadores puedan indagar en algunos de sus conceptos, personajes, emociones o atmósferas, todo ello en un tiempo muy reducido, lo cual favorece la

improvisación y lo espontáneo. A su vez, da un paso más allá de lo lúdico y supone una experiencia más cercana a lo artístico y lo psicológico.

En el rol en vivo propiamente dicho también se reproducen estructuras propias de géneros literarios, como pueden ser las escenas, los actos teatrales o, en general, la guionización (Espinosa, 2018), tal como encontramos en *Demonio de nuestros pecados* (2017), del propio Daniel Espinosa; o *Ragnarok* (2015), de Marina de Santiago y Julio García Arribas. Ambos introducen técnicas literarias y teatrales para fomentar las dinámicas narrativas en sus diseños, algo que también ocurre en el rol en vivo epistolar *Dear Lucy* (2018), de José Castillo y Juantxi Rodríguez.

A nivel internacional, Koljonen (2010, p. 264) nos habla de *En Stilla Middag Med Mafiljen* (Westerling, 2007), larp que surgió con el objetivo de explorar la similitudes con el teatro a través de metatécnicas. Para ello, esta experiencia estaba estructurada en cuatro actos, que incluso contaban con su propio título: “A Family Act”, “The Façade is Breaking”, “The Demons are Out”, y “Rebuilding the Scenery”. Por su parte, *Inside Hamlet* (Elricsson et al., 2015) se divide en tres actos que reflejan la atmósfera deseada en cada parte: *decadencia*, *decepción* y *muerte*.

b) Larp y cine

Pearce (2002, p. 26) ya compara el juego narrativo con una mezcla entre una compañía de teatro improvisacional y un equipo de guionistas de televisión. Montes Pérez (2010, pp. 258–259) lo equipara con la realización de una película. Sin embargo, en el ámbito del larp, estas comparaciones dejan de ser simples metáforas y se convierten prácticamente en una realidad.

Bazin (2004, p. 55) consideró que el cine y el teatro son “false friends”, metáfora en la que también podríamos englobar al rol en vivo. En el caso del teatro, el larp también puede contar con público, pero está claro que

no es una cuestión necesaria ni esencial. En cuanto al cine, también podemos intentar filmar una partida de rol en vivo, pero el resultado sería un producto fraccionario o de carácter complementario, un mero recuerdo para jugadores y creadores o un pequeño adelanto para futuros jugadores, pero nunca un testigo pleno de la experiencia completa, que se presupone casi imposible de grabar, debido a su carácter efímero.

Esta cuestión puede conectarse con la noción de “escrituras a la intemperie” de Vicente Luis Mora —que pese a surgir en el contexto de la literatura digital, puede aplicarse en este caso a un medio analógico—:

Las escrituras a la intemperie son un conjunto de prácticas textuales abiertas, no siempre de fin “literario”, sino en la mayoría de los casos con puros fines expresivos, que utilizan las nuevas posibilidades brindadas por las herramientas de escritura digital para tejer un tapiz escriturario caracterizado por varias notas características: la hiperproducción de escritura, el abandono de algunos conceptos claves de la escritura tradicional (la búsqueda de la perduración, la preocupación por el canon, la voluntad de ser publicadas en papel, la sacralidad del gesto de la escritura o de la figura del autor, la grandilocuencia, la retórica excesiva, la voluntad de un estilo de escritura sancionado por la norma cultural, etc.), la generalidad glocal (global y local) a la vez, la hibridez lingüística, la renuncia. A la idea de texto acabado, la diversidad formal, etcétera. (2017, p. 398)

El número de participantes y de escenas simultáneas —algo que no ocurre generalmente ni en el cine ni el teatro (y si ocurre, se realiza de forma controlada, con fines estéticos previamente meditados)— hace prácticamente imposible que pueda grabarse todo lo que está ocurriendo al

mismo tiempo en una de estas partidas. Para intentar acercarnos a ello, necesitaríamos de un equipo técnico inmenso, con prácticamente una cámara por cada jugador, y que no solo recogiese sus acciones y movimientos, sino también su propia visión. Esto se debe a que en el rol en vivo no solo son importantes las actuaciones de los participantes, sino también lo que ellos ven, sienten y padecen.

Por este último motivo, incluso contando con todos los operadores de cámara necesarios, nuestro testigo quedaría incompleto, ya que nunca podremos filmar los sentimientos de cada participante, sino únicamente su forma de manifestarlos —algo que puede no ser demasiado expresivo, ya que estos no tienen por qué ser actores profesionales—.

Pero además, como mencionábamos al principio, en contraposición con el teatro, la premisa básica del rol en vivo incluye el ser partícipe activo dentro de la propia experiencia, y no únicamente un espectador. Incluso aunque pudiéramos capturar la experiencia de forma multisensorial y completa, no estaríamos participando en el rol en vivo.

Por último, también debemos mencionar que, a nivel creativo, la grabación u observación de una partida de rol en vivo puede no ser demasiado atractiva para el espectador. Gran parte de la emoción consiste en sentir y disfrutar como propia esa inmersión dentro del personaje, algo que en muchos casos se traduce en la realización de acciones cotidianas. Por ejemplo, nuestro personaje quizás deba hacer guardia en el campamento durante toda una noche, en la que finalmente puede no ocurrir nada más allá de la tensión vivida en esa espera solitaria. El jugador disfruta aquí de la experiencia de una forma introspectiva: a veces nuestro personaje no habla, pero sí piensa y siente. Por lo tanto, podemos pasar horas explotando esa parte interna e individual del desarrollo de la partida, que se potencia mucho más en estilos de larp concretos, como el rol nórdico.

Por lo tanto, si grabásemos todo este material, obtendríamos horas y horas de metraje que probablemente no tengan demasiado interés

audiovisual para un espectador externo. Podríamos decir, en este caso, que se haría necesaria la figura de un montador o postproductor, que edite el material manteniendo únicamente los fragmentos más expresivos y relevantes —lo que nos llevaría a volver a hablar de este testigo como un producto fragmentario, incapaz de recoger la experiencia completa—, y que también estaría condicionado por la subjetividad no solo ya del operador de cámara, sino de los encargados de dicha postproducción.

Por lo tanto, la clave aquí reside en que, en el rol en vivo, cada participante cuenta con su propia subjetividad a la hora de explorar el mundo de juego, por lo que su visión no se ve condicionada por ninguna figura externa a la partida que le obligue a orientar su mirada hacia un sitio u otro.

También podríamos hablar aquí de cine interactivo, iniciado en 1992 por la compañía Interfilm Technology (Ryan, 2001, p. 271). Sin embargo, la interactividad aquí reside únicamente en la votación de la audiencia de cara a decidir qué es lo que ocurre en la ficción, pero no son ellos quienes participan en ella.

c) Larp, teatro y espectáculo

Tras estas reflexiones cinematográficas, debemos volver al ámbito teatral, que a su vez ha sido el más estudiado por parte de los teóricos del larp. En este sentido, podemos señalar diversas diferencias:

1. A nivel de preparación previa, el rol en vivo se sitúa en un punto intermedio entre el teatro tradicional y el teatro improvisado. No cuenta con un guion fijo, pero tampoco tiene una libertad plena. En el larp, los jugadores casi siempre cuentan con una ficha de personaje en la que suelen basar la interpretación de su personaje y, además, deben interactuar con la situación inicial y las escenas propuestas previamente por el director de juego, que a veces aparecen reflejadas en el documento de diseño. Sin embargo, no es necesario memorizar

- ningún fragmento, ni tener claro nuestra forma de actuar desde un principio, ya que la actuación del resto de participantes puede condicionar y cambiar nuestra actitud inicial.
2. Aunque ciertos tipos de larp pueden contar con observadores externos, esto no es necesario ni resulta imprescindible, ya que no es el objetivo del propio medio, que reside en la experiencia participativa. Aquí, la importancia no reside en la percepción, sino en la propia acción.
 3. El punto anterior permite al larp desarrollar escenas simultáneas, mientras que en el teatro las escenas se desarrollan de forma lineal. Fórmula teatral y fórmula larper. En 1969, Eric Bentley explicó el acto teatral mediante una sencilla fórmula: “A impersonates B while C looks on”. Frente a ello, la fórmula que Marjukka Lampo (2011, p. 91) propone para el larp —la cual refleja la participación de todos los implicados y la ausencia de público— sería la siguiente: “A impersonates B, while C impersonates D, while E impersonates F...”. En este sentido, salvo excepciones de carácter más vanguardista —como el teatro posdramático de Lehmann (1999/2013)—, podemos decir que el teatro brinda una historia, mientras que el larp ofrece un mundo ficcional (Bassuk, 2023).
 4. Al no tratarse de exhibición de carácter artístico, los participantes no necesitan ensayar ni se enfrentan a ese tipo de presiones respecto al beneplácito de la audiencia. Aquí, el compromiso de los jugadores se orienta precisamente al resto de los jugadores, entre los que existe una relación de igualdad y horizontalidad.
 5. En el rol en vivo no existe un límite de tiempo, ya que incluso existen partidas con una duración de varios días de juego ininterrumpido. Esto es algo que resulta muy distinto en el teatro, debido a la presencia de espectadores.

6. El larp no cuenta con un espacio específico para desarrollarse, mientras que el teatro sí cuenta con una estructura arquitectónica específica.

Pese a estas diferencias fundamentales, existen otras muchas similitudes entre el larp y el teatro, ya que suponen dos medios profundamente conectados: “Without ‘role-play’ there could be no ‘role-playing games’ and without theatre there could be no role-play” (Fritzon y Wrigstad, 2006, p. 37).

Desde el punto de vista del teatro clásico, podemos vincular la narración presente en el larp —generalmente a través del propio director de juego— con el propio coro. Estas narraciones llaman a la imaginación de los jugadores para que sean capaces de sumergirse en ese contexto narrativo sin necesidad de experimentar sensorialmente dicha situación, sino únicamente a través del lenguaje, a modo de écfrasis. Como ejemplos, podríamos mencionar la narración de un incendio o la aparición de cualquier circunstancia mágica.

Por otro lado, en otros larps más experimentales, en los que se juega con el concepto de transparencia narrativa, son frecuentes las rupturas de la cuarta pared, que introducen monólogos y pensamientos en voz alta, los cuales son introducidos por los personajes fuera del marco temporal que se desarrolla de forma diegética en dicho momento.

También podemos entender el larp desde la perspectiva del espectáculo, pues la propia semiótica nos aportará interesantes herramientas de cara a comprender el funcionamiento interno del medio. Aquí, debemos hablar de la teoría de los signos de Kowzan, en la que podemos comprobar cómo el significado de un texto también reside en otros muchos factores, como el tono o la gestualidad del actor, los cuales también resultarán claves en el rol en vivo.

En el larp resultará fundamental la distinción entre signos naturales y signos artificiales, ya que es indispensable discernir entre aquellos elementos diegéticos, introducidos de forma consciente, respecto a aquellos que se sitúan fuera del *storyworld*. Por ejemplo, en un rol en vivo que represente conflictos bélicos entre países, el acento personal de un determinado participante a la hora de hablar puede dar lugar a confusión dentro del juego, ya que si no se corresponde con el acento que debería tener su personaje, podrían confundirlo con un espía. A su vez, podría producirse el caso contrario: un jugador fuerza un falso acento para reflejar la posibilidad de que su personaje es un espía, pero el resto de participantes entienden que sencillamente ese es el acento propio del jugador, y no le conceden mayor importancia. Esto se produce puesto que, a diferencia del teatro (Kowzan, 1968, p. 57), no todo en el larp es un signo propio de su representación. Por lo tanto, desde una perspectiva propia de la distinción saussuriana entre significante y significado, el larp a veces implica ciertas operaciones simbólicas o icónicas de resignificación cuya presencia —o ausencia— pueden resultar determinantes en el desarrollo de la historia¹²⁶.

Kowzan (1968, pp. 61–73) identifica trece sistemas de signos que suponen una herramienta para realizar un análisis científico del espectáculo, los cuales también pueden resultar muy útiles a la hora de explorar el rol en vivo:

¹²⁶ Las confusiones entre signos naturales y artificiales también pueden darse en el cine o el teatro, pero en ellos, esto solo atañe a la propia interpretación personal del espectador. Este, al tener únicamente una actitud pasiva como audiencia de la obra, no llega a influir en su desarrollo. Por su parte, los que sí podrían llegar a hacerlo —los actores— saben perfectamente y de antemano qué signos son naturales y cuáles no, ya que cuentan con un guion, han realizado ensayos, etc. En cambio, en un larp, si el personaje de un participante es racista, este podría interpretar que trata mal a cualquier otro personaje que tenga acento extranjero —lo que va a condicionar el resto de la historia—. Sin embargo, si este primer participante *sabe* que es el otro *jugador* quien tiene ese acento (y no su personaje), sencillamente lo trataría con normalidad —por lo que el devenir de la historia podría llegar a ser totalmente distinto—.

1. *Palabra*: Lo que se dice
2. *Tono*: La manera en que se dice (a nivel auditivo), en relación a la entonación, ritmo, velocidad, intensidad y acento
3. *Expresión facial*: La manera en que se dice (a nivel visual-facial)
4. *Gestos*: La manera en que se dice (a nivel visual-corporal)
5. *Movimiento*: El desplazamiento por el espacio y la manera de hacerlo, así como las entradas y salidas de personaje.
6. *Maquillaje*
7. *Peinado*
8. *Vestuario*
9. *Atrezzo*: Los accesorios de los personajes que pueden ser utilizados
10. *Escenografía*: La decoración del espacio
11. *Iluminación*: Cuyo fin no es únicamente el de posibilitar la visibilidad, sino también la generación de atmósferas
12. *Música*: Ya sea diegética o extradiegética (y en la que también podemos encontrar palabras, lo que la vincularía con los primeros signos)
13. *Efectos sonoros*

Los dos primeros signos se refieren a la palabra hablada (signo auditivo y temporal), mientras que los tres siguientes se relacionan con la expresión corporal (signo visual y espacio-temporal), y los siguientes a la apariencia externa del mismo (signo visual y espacial). Todos ellos forman parte de los elementos presentes en el propio actor. El resto suponen, en el teatro, elementos independientes del autor: tres hacen referencia a la apariencia del escenario (signos visuales y espacio-temporales), mientras que los dos últimos se relacionan con el sonido que queda fuera del texto hablado (signos auditivos y temporales).

1 Word	Spoken text	Actor	Auditive signs	Time	Auditive signs (actor)	
2 Tone				Space and time	Visual signs (actor)	
3 Mime	Expression of the body		Visual signs	Space		
4 Gesture				Space		
5 Movement						
6 Make-up	Actor's external appearance	Outside the actor		Visual signs	Space and time	Visual signs (outside the actor)
7 Hair-style					Time	Auditive signs
8 Costume						
9 Accessory	Appearance of the stage					
10 Decor						
11 Lighting						
12 Music	Inarticulate sounds	Auditive signs	Time	Auditive signs (outside the actor)		
13 Sound effects						

Figura 8. Relación entre los trece signos del espectáculo establecidos por Kowzan. Fuente: Kowzan, 1968, p. 73

En el caso del larp, los ocho primeros signos suelen asociarse íntegramente a cada uno de los participantes de forma independiente, por lo que su posible estudio resulta complejo, ya que esto queda fuera del control de los creadores iniciales de la experiencia —lo que reafirma el carácter colectivo de la producción—. Los organizadores tan solo pueden limitarse a introducir unas referencias a modo de parámetros iniciales, pero será cada jugador quien termine de aplicarlos o no, de una forma u otra. Aquí influirán las propias habilidades personales del jugador.

A diferencia del teatro, el director de un larp no suele interferir en la mayor parte de estos signos, sino que ofrece libertad a cada uno de los jugadores para que los interpreten de la manera deseada. Incluso aunque el director quisiera controlar algunas de estas cuestiones, quizá el jugador no estaría preparado para poder aplicarlas, ya que no estamos hablando de actores profesionales.

Muchos miembros de la comunidad rolera consideran que los participantes deben tener plena libertad en este sentido, ya que en caso contrario, podría surgir una cierta consideración crítica respecto a que alguien está “jugando mal”, lo que podría suponer una forma de exclusión. Por este motivo, la dirección de un larp se enfoca principalmente en la palabra, para proponer nuevas ideas narrativas a los jugadores, o redirigirlos de forma constructiva hacia otros discursos más productivos dentro de dicha ficción.

A su vez, los signos relativos a la apariencia física dependen mayormente de las posibilidades económicas y temporales de los participantes, y/o de las habilidades artesanales que puedan dedicar a la creación de los mismos.

Por su parte, los cinco últimos signos sí suelen pertenecer al ámbito de la organización, que es la que prepara de forma anticipada el espacio de juego. Sin embargo, los jugadores también pueden colaborar aportando algunos elementos de escenografía, o incluso con música en directo.

Por último, debemos mencionar el hecho de que un mismo significado puede ser producido por distintos signos, los cuales a veces tienen lugar de forma simultánea —por ejemplo: el sonido de la lluvia, unido a una proyección de las gotas de agua, los gestos del actor al sacudirse, la presencia de un paraguas y un chubasquero, etc.—, cuestión que será especialmente relevante en el rol en vivo, sobre todo en aquellos que buscan una inmersión 360.

Ryan (2001, pp. 303–304) ya menciona que muchas de las ideas teatrales de Artaud estarían anticipando algunos de los procesos clave para la cibercultura y el desarrollo de la realidad virtual. Entre ellas, destaca la importancia del cuerpo del actor y de la poética del espacio —cuya performance queda ligada a lo multimedia y lo multisensorial— por encima del lenguaje o texto del autor, además del acercamiento del espectador a la propia acción teatral.

Como hemos visto con las tendencias más inmersivas del larp, en este tipo de corrientes más vanguardistas, la palabra también queda relegada a un segundo plano. Lo importante para este tipo de diseñadores no es la historia —que no tiene siquiera que existir—, sino las emociones derivadas de la inmersión en una identidad ajena.

Un tipo de teatro concreto muy cercano al larp será el teatro de improvisación, donde podemos destacar de nuevo a Viola Spolin (2017). Pero una vez más, debemos remarcar la ausencia de público en el larp, así como de actores en un sentido profesional.

Debemos hablar también del teatro inmersivo, forma dramática contemporánea que envuelve a la audiencia a través del espacio ficcional y estético de la performance, en el que suelen poder moverse e incluso interactuar (Hoover et al., 2018, p. 20). Entre las referencias de este tipo de teatro, destaca la compañía británica Punchdrunk, con obras como *Sleep No More* (2003).

Puesto que el teatro inmersivo se entiende como “no frontal”, el espacio se integra de una forma menos artificial que en el teatro convencional, ya que no existe una separación explícita entre el espacio diegético y el extradiegético, algo que supone un mayor acercamiento respecto al rol en vivo (Dorey, 2023). Sin embargo, a diferencia del larp, el teatro inmersivo no pretende convertir a la audiencia en cocreadores de la experiencia.

También podemos encontrar numerosas conexiones con uno de los propios antecedentes del teatro inmersivo, los *happenings* propuestos por Allan Kaprow en 1957 —que serían desarrollados posteriormente en el libro *Assamblage, Environment & Happenings* (1966)—. Sus conexiones lúdicas ya quedaron patentes con las propias explicaciones de su autor: “A Happening perhaps alludes more to the form of games and sports than to the forms of art; in this connection it is useful to observe how children invent the games they play”.

A su vez, Kaprow definió seis tipos de *Happenings*:

1. Los *dramas de bolsillo*, ligados a espacios pequeños.
2. Las *extravaganzas*, desarrolladas en escena.
3. Los *eventos*, en los que la audiencia se concentra en torno a elementos inusuales.
4. Las *visitas guiadas*, que tienen lugar por áreas urbanas o rurales.
5. Las *Ideas* o *Sugestiones*, como anotaciones escritas que los participantes pueden desarrollar o ignorar.
6. Las *actividades*, que consisten en el desarrollo de tareas mundanas como una forma de arte de la experiencia.

Para Harviainen (2008, p. 217), las similitudes entre el larp y el *happening* se encuentra en su propia definición, pues este término define un tipo de performance preplanificada que pretende afectar a aquellos que la llevan a cabo, y que por lo general no se dirige ni cuenta con una audiencia, lo que las alejaría del propio medio teatral: “These performance, which may be called ‘Activities’, are not theatre because they do not have the intent to affect an audience” (Kirby, 1987).

Otro elemento común es que suele esperarse que los participantes ignoren todos aquellos elementos que no forman parte de la experiencia. Y a su vez, otra de las reglas del *happening* implica que solo se desarrollen una única vez, algo que también suele ser común en el mundo del rol en vivo.

Por último, debemos hablar de las propuestas de teatro interactivo, término introducido por primera vez a mediados de los 90 por Joseph Bates, y que se acerca al larp desde esta otra perspectiva:

An interactive drama takes place within a virtual world in which the user has a high degree of freedom to physically and mentally interact

with non-player characters and objects within a dramatically interesting experience which is different on every play, and adapts to the user's interactions. (Arinbjarnar et al., 2009, p. 2)

Para Katherine Hayles (2010, p. 15), el drama interactivo suele realizarse de forma específica en un lugar, en el que se disponen ciertos actores de forma presencial o remota, y cuyo guion general describe a los personajes y la situación inicial —incluyendo a veces también el desenlace—. Por lo tanto, el resto de las acciones del argumento son improvisados por los propios actores.

Como veremos más adelante, esta definición podría equipararse casi por completo a la de rol en vivo por escenas, lo que supone un claro reflejo de la separación entre los círculos propios de la alta cultura respecto a las comunidades del ámbito de los juegos de rol. En ambas esferas se realizan fenómenos muy similares, pero en cada ámbito recibe un nombre distinto, por lo que parece haber un completo desconocimiento y desconexión entre ambas partes. Una excepción al respecto parece ser *Dungeon Master LIVE!* (1983), teatro interactivo de Bruce Young, que sí combina elementos dramáticos y lúdicos.

d) *Larp y performance*

Para Schechner, la performance puede surgir en distintos ámbitos, los cuales engloban situaciones tan dispares como los rituales, el juego, el deporte o ciertas artes, e incluso cuestiones cotidianas como la propia expresión de nuestra personalidad en términos de género, raza, clase, profesión, etc. Precisamente por eso, cualquier actividad puede ser estudiada desde esta perspectiva (Schechner, 2020, p. 12), lo cual puede aportar herramientas interesantes, ya que el objeto de estudio de los Performance Studies reside en el propio comportamiento humano —un elemento tan efímero como el propio larp (Lampo, 2011, p. 95)—. A fin de cuentas, lo que verdaderamente

define aquello que consideramos como performance es sencillamente el contexto cultural e histórico (Schechner, 2020, p. 12).

Para Marvin Carlson (2004, p. 3-5) la performance puede estar basada en la demostración de unas determinadas habilidades, como la interpretación de una obra musical o un baile. Sin embargo, otra cuestión relevante es el posible distanciamiento entre el comportamiento performático del artista con su propia identidad cotidiana, lo que implica ciertas vinculaciones con lo ritual.

La propuesta de Lampo (2011, p. 96) refleja que todas estas características pueden encontrarse en el larp:

1. El hecho de interpretar a un personaje implica la demostración de una habilidad en sí misma, aunque a su vez, el participante puede mostrar otro tipo de habilidades dentro del juego (baile, interpretación musical, etc.), gracias al carácter intermedial del larp.
2. El distanciamiento a la hora de llevar a cabo la performance es clave, ya que se está encarnando a un personaje, por lo que existe una ruptura respecto al comportamiento social cotidiano.

En el rol en vivo también encontramos muchos de los tipos de performance subrayados por Schechner (2020, p. 7). Encontramos un componente de entretenimiento y comunidad, donde realizamos todo tipo de rutinas y convenciones —tanto dentro como fuera de juego—, pero también desarrollamos un importante componente artístico —que a veces reside, literalmente, en la creación de otras obras—.

Podemos incluir deportes dentro de nuestro *storyworld*, o explorar dinámicas relacionadas con el sexo y la sensualidad, o interpretar escenas enmarcadas en ritos de carácter religioso, o propios de distintas profesiones —como un juicio o un mitin político—.

Todo lo anterior puede implicar ciertos cambios identitarios y catárticos, y también pueden incluirse ciertos comportamientos asociados a un

avatar, en relación a nuestras redes sociales, que pueden darse tanto fuera como dentro del personaje —en aquellos larps que incluyen esta característica transmedia, como *Mission Together* (Montero et al., 2022)—.

Debemos matizar aquí que la paradoja que se produce respecto a la confrontación entre lo sagrado y lo demoníaco. Como hemos señalado, los ritos de este tipo suelen estar incluidos en muchos juegos de rol, pero su presencia es puramente ficcional, independientemente de las creencias personales de los participantes. Podríamos considerar, por tanto, que esta última función sería la única completamente ausente en los juegos de rol.

3.2.3. Otras experiencias lúdicas relacionadas

Debemos tener en cuenta que el uso de roles se realiza en otras muchas experiencias relacionadas de lo más dispares, desde la recreación histórica hasta el BDSM¹²⁷ —donde, de hecho, el larp ha tomado muchas de sus mecánicas de seguridad—.

Dentro del ámbito del juego propiamente dicho, es necesario entender la distinción de los juegos de rol respecto a los juegos de mesa —en inglés, *boardgames*—, principalmente debido a su apogeo en los últimos años —lo que podemos comprobar con el elevado número de asistentes a las grandes ferias como Essen (Alemania), el triunfo de proyectos financiados en Kickstarter¹²⁸, o el surgimiento de los bares-ludoteca (como el popular *Bastard Café*, con más de 4.000 juegos accesibles en Copenhague)—.

A grandes rasgos, los juegos de mesa están asociados a un desafío intelectual, con reglas y objetivos predefinidos y mucho más rígidos, más cercanos al *ludus* de Caillois. Este tipo de juegos suele contar con componentes físicos como cartas, tableros, dados, peones o miniaturas. Sin embargo, como ya hemos visto, los juegos de rol de mesa también pueden utilizar este tipo de elementos, por lo que su distinción a veces puede resultar confusa.

A pesar de su vinculación con los enigmas de tipo mental y estratégico, algunos de ellos también incluyen ciertas mecánicas cercanas a la actividad física —especialmente entre los juegos de mesa tipo *party*, como el clásico *Twister* (Foley y Rabens, 1966) o *Throw Throw Burrito* (Asmodee, 2020)—.

¹²⁷ Término utilizado para abarcar ciertas prácticas eróticas consensuadas relacionadas con el bondage —inmovilización—, dominación, sumisión, sadismo y masoquismo.

¹²⁸ Plataforma de micromecenazgo (*crowdfunding*) destinada a financiar proyectos.

Existen distintos tipos de juegos de mesa, desde los puramente abstractos —como el tres en raya— hasta los que se enfocan principalmente en la narrativa. Los primeros suelen tener un carácter más competitivo y estratégico, mientras que los del segundo grupo suelen incluir dinámicas colaborativas, en las que los jugadores se unen en un mismo equipo para resolver algún misterio o dilema. Aquí, la frontera respecto a los juegos de rol de mesa resulta muy difusa, y dependerá principalmente de la propia actitud de los personajes respecto a la partida.

Respecto a sus estilos de diseño, la comunidad suele hablar de dos tipos de juegos de mesa modernos, relacionados con la zona geográfica en la que se desarrollaron con mayor profundidad: los *eurogames* y los *ameritrash*.

Los primeros se centran más en la competitividad relativa a la estrategia y las mecánicas de gestión de recursos, por lo que los aspectos narrativos y azarosos suelen quedar en un segundo plano. Un ejemplo podría ser el juego *Stone Age* (Brunnhofer, 2008).

Por su parte, los *ameritrash* se basarán en temáticas concretas, de las que suelen incluir miniaturas de plástico —frente a los tokens simbólicos de los *euros*—. En ellos siempre suele haber un mínimo desarrollo narrativo, incluso con personajes específicos que permiten realizar habilidades especiales. Un subgénero muy cercano a los juegos de rol de mesa serán los *dungeon crawlers* —como *Massive Darkness* (Guiton et al., 2017)—, basados precisamente en la exploración de mazmorras. La diferencia clave aquí reside en que, a pesar de que puede haber un cierto interés narrativo, la interpretación de los personajes es totalmente secundaria y no tiene una intención dramática.

Tras estos dos grandes géneros, existen otros como los *fillers* —juegos pequeños, sin demasiada dificultad ni duración— o los *parties* —más dinámicos, sencillos y divertidos—.

Una corriente transversal a todos ellos es la que se conoce como *legacy*: los juegos se revisten de una narrativa ligada a distintos componentes y mecánicas de juego, que van modificándose a lo largo de la partida, y lo que a su vez puede repercutir en partidas posteriores, a modo de campaña. Esto puede implicar la modificación, destrucción o descubrimiento de nuevos elementos del juego —cartas, fichas, nuevas reglas, etc.—, por lo que la primera experiencia será la que obtenga todo el interés, con una escasa rejugabilidad¹²⁹ —algo que ocurre especialmente en los juegos de tipo escape room, ya que una vez jugado, los participantes ya saben desde un principio cómo resolver dicho misterio—. Uno de los *legacies* más aclamados es la saga *Pandemic Legacy* (Daviau y Leacock, 2015).

En un nivel menos desarrollado a nivel temático nos encontramos con los juegos de mesa “de roles ocultos”, un subgénero dentro de los juegos de carácter *filler* y *party*. Nos referimos aquí a juegos como *Los Hombres Lobo de Castronegro* (Des Pallières y Marly, 2001) o *Bang!* (Sciarra, 2002), aunque este tipo de mecánicas incluso han llegado al mundo de los videojuegos, como con el popular *Among Us* (Bromander, 2018). Estos juegos son de carácter asimétrico, ya que establecen distintas estrategias y condiciones de victoria según el rol que tenga cada jugador —como los aldeanos contra los lobos; o el sheriff contra los forajidos—. De esta forma, cada rol comprende unos objetivos concretos, así como ciertas características habilidades especiales para cada jugador.

También encontraremos juegos de mesa con roles que ya no serán ocultos, sino conocidos desde un principio, por lo que suelen presentar un mayor nivel de asimetría. Este es el caso de juegos como *Not Alone* (Masson, 2016), en el que un jugador controla a “La Criatura”, mientras que todos los demás participantes son “Las Presas”.

¹²⁹ Posibilidad de que un juego pueda experimentarse en numerosas partidas con tanto interés y coherencia como en nuestro acercamiento inicial.

Como conclusión, podríamos decir que los juegos de rol conceden una mayor importancia al desarrollo y trasfondo narrativo de los personajes, que suelen ser creados desde cero por los propios jugadores. A su vez, los personajes de los juegos de rol no solo implican unos arquetipos con atributos y objetivos lúdicos, sino que se interpretan de una forma más detallada y profunda, con una mayor importancia del desarrollo narrativo de su personalidad, que dará lugar a la creación de esa historia colectiva. Por lo tanto, los personajes de un juego de rol suelen estar más definidos de antemano y tienden a ser personajes redondos, no planos —lo que sí impera en los juegos de mesa, donde los personajes son casi siempre inmutables—.

Por último, en los juegos de mesa, cada combinación de atributos debe estar equilibrada y balanceada al detalle en cada personaje, para evitar que ningún jugador tenga ventaja o desventaja respecto a los demás. Sin embargo, esto no es tan importante en los juegos de rol, en los que algún jugador podría interpretar que su personaje es menos poderoso que el resto —puesto que los factores competitivos no son lo importante—, para potenciar así la historia colectiva gracias a este problema inicial. Por este motivo, las reglas de los juegos de rol tienden a ser flexibles y modificables, en comparación con la rigidez mecánica de los juegos de mesa.

Por su parte, también debemos tener en cuenta que los *wargames* —como el clásico *Warhammer Fantasy Battle* (Ansell et al., 1983)— siguen desarrollándose de forma paralela, junto a otros subgéneros como los juegos de escaramuzas, con juegos como *Frostgrave* (McCullough, 2015).

Debemos establecer ahora la distinción entre *larp* y *real game*, ya que son otros fenómenos frecuentemente confundidos. Los *real games*, también conocidos como ARG (*Alternative Reality Games*), suponen experiencias inmersivas ligadas generalmente al ámbito físico, con el mundo real como espacio de juego, de forma *pervasiva*. Cada jugador es el protagonista de dicha experiencia, en la que vivirán diversos conflictos ludonarrativos

en primera persona, desde pruebas físicas hasta desafíos intelectuales. Y debido a su carácter inmersivo, es muy común que estos eventos cuenten con un cuidado vestuario y escenografía, así como escenas programadas con distintos actores (Torrebejano Osorio, 2019).

Para Ryan (2016, p. 133) el uso de la tecnología resulta clave en estos juegos, ya que los jugadores pueden obtener pistas y nuevos objetivos del juego a través de páginas web o emails. Sin embargo, la principal diferencia respecto al larp también será subrayada por ella misma:

In contrast to role-playing games, ARGs do not invite active impersonation of characters, because there are so many players that it would be impossible to assign to each of them the role of a distinct member of the fictional world. (Ryan et al., 2016, p. 134)

Frente a la gran importancia del desarrollo de un personaje en los juegos de rol, los *real games* se caracterizan por el hecho de que los jugadores continúan siendo “ellos mismos” durante la experiencia, proyectando su propia personalidad en lugar de interpretar un nuevo avatar. A lo sumo, los jugadores simplemente interpretan el papel de un personaje de una forma superficial y secundaria, que suele quedar relegada a un simple rol concreto, sin apenas trasfondo narrativo: un zombi, un superviviente, un científico...

Por otro lado, el resultado narrativo de la experiencia suele estar fijado previamente por la organización, por lo que la agencia narrativa del participante suele reducirse únicamente al éxito o fracaso de su personaje, que en realidad está determinado por sus propias características personales —el ingenio, el estado físico o la suerte del participante, frente al resto de jugadores—, por lo que existe una fuerte motivación competitiva muy por encima de otras cuestiones como la interpretación o la narrativa, que a

veces incluso están completamente ausentes —en cuyo caso, este tipo de experiencias reciben tradicionalmente el nombre de *gymkhanas*—.

En conclusión, podríamos decir que los real games no aportan un valor interpretativo y dramático tan elaborado como los juegos de rol en vivo, por lo que requieren una menor implicación por parte de sus participantes, y se configuran como una forma de ocio más accesible a cualquier tipo de público (Torrebejano Osorio, 2019).

Por último, debemos mencionar que, desde esta perspectiva, el fenómeno de las *escape rooms* quedaría englobado como un subtipo concreto de ARG, que incluye un factor contrarreloj de cada a escapar de un sitio concreto —lo que, por tanto, limita el número de jugadores que pueden participar, y suele aumentar la utilización de recursos escenográficos—.

Otro tipo de juegos en la frontera entre el ARG, los juegos de mesa y el larp, son los juegos de misterio y asesinato, conocidos popularmente como *murder parties*. En el caso concreto de China, son muy populares aquellos conocidos como *Jubensha*.

3.2.4. El papel de la tecnología

Desde 1975 hasta mediados de los 80, el desarrollo tecnológico comenzaría a expandirse y los juegos de rol de papel y lápiz comenzarían a integrarse en otros medios, lo que daría lugar a los videojuegos RPG, y los posteriores videojuegos multijugador y masivos en línea (MMORPG). La influencia de *D&D* en estos primeros juegos, tanto a nivel mecánico como estético, es innegable.

Debido a las limitaciones técnicas, muchos de estos juegos comenzaron como aventuras textuales —basadas en estructuras hipertextuales—, como es el caso del pionero *Colossal Cave Adventure*, de William Crother y Don Woods (1976-1977).

Algunos años más tarde, esto daría lugar a los primeros MUD —concepto creado por dos programadores de la Universidad de Essex: Roy Trubshaw y el propio Richard Bartle—, en los que podían intervenir varios jugadores a la vez. Algunos de estos nuevos juegos incluso incluirían la posibilidad de establecer interacciones escritas a través de distintos comandos lingüísticos.

Pese a que la tecnología actual permite una libertad mucho más amplia en todos los sentidos, la diferencia entre los videojuegos y los juegos de rol analógicos sigue estando claro, ya que la tecnología siempre se verá limitada frente a la infinita imaginación del ser humano, donde cualquier elemento —objeto, espacio, personaje, etc.— es potencialmente interactivo.

Aquí debemos tener en cuenta que los nuevos medios digitales en una dinámica de remediación no sustituyen automáticamente a sus precedentes, aunque sí les aporta una nueva existencia social (Baetens, 2020, p. 102).

Por este motivo, aunque ciertos juegos se constituyan como medios fundamentalmente analógicos, esto no quiere decir que sean ajenos a las múltiples posibilidades tecnológicas de nuestro tiempo.

Los propios juegos de mesa están comenzando a introducir aplicaciones que permiten sustituir a la figura del *dungeon máster*, localizar los textos narrativos con mayor rapidez, mejorar su rejugabilidad a través de algoritmos avanzados, o añadir nuevos elementos audiovisuales mediante códigos QR. A su vez, muchos de estos juegos de mesa han sido digitalizados, lo que aumenta sus posibilidades de transporte, agiliza el montaje del propio juego, o nos permite jugar con otras personas a distancia. La propia organización alemana Spiel Des Jahres —encargada de otorgar el premio más prestigioso del mundo en el ámbito de los juegos de mesa— ha estado presente en la Gamescom de 2023, lo que supone una muestra del creciente acercamiento entre juegos analógicos y videojuegos.

En los juegos de rol de mesa predominan los componentes verbales, por lo que resulta sencillo adaptarlos a entornos virtuales, en lo que se conoce como partidas de rol online —algo que no puede confundirse con los videojuegos RPG—. Aunque estas partidas puedan desarrollarse de forma online, el funcionamiento es esencialmente el mismo que en aquellas partidas presenciales, tan solo utilizando alguna plataforma de chat de texto, voz o videollamada como forma de expresión entre los jugadores. A pesar de todo, la mayor parte de los jugadores prefiere el desarrollo clásico y presencial de las partidas, por lo que el rol online suele reservarse para aquellas ocasiones en las que los jugadores no pueden coincidir de forma física —de ahí el auge del rol online durante los periodos de confinamiento debidos al COVID-19—.

Existen plataformas especializadas para hacer partidas de rol online, como Roll2o¹³⁰ o la española Nivel2o¹³¹, así como mods específicos en *Tabletop Simulator* (Henry, 2014) —orientado de forma genérica a la simulación digital de juegos de mesa, incluso con la posibilidad de utilizar gafas de realidad virtual—. Todas ellas añaden funcionalidades extra además del

¹³⁰ <https://roll2o.net/>

¹³¹ <https://nivel2o.com/>

canal comunicativo, como pueden ser dados, tableros, mapas, contadores, fichas de personaje o miniaturas virtuales, que incluso pueden ser implementadas en partidas de rol de mesa presenciales.

Aunque menos frecuente, durante la pandemia de la COVID-19, el rol en vivo online también vivió un gran impulso, con novedosas partidas que innovaron a nivel de diseño para implementar el canal tecnológico como parte diegética de cada trama. En este caso, también se utilizaron plataformas digitales como Spatial Chat¹³² o Gather¹³³, que permiten al jugador contar con un avatar que puede desplazarse por la pantalla para hablar con otros personajes, simulando la gestión de los espacios como si de un videojuego se tratase. En el ámbito español, estas iniciativas se consolidaron dentro de un grupo de Facebook llamado “Larpo: Revs Online”¹³⁴, donde se anunciaban las distintas partidas y su forma de inscripción. En el ámbito internacional, surgió un nuevo documento de Google Sheets llamado “LARPS Playable Online”¹³⁵, donde podían descargarse.

En España no solo se compartieron documentos de diseño para que los interesados pudieran organizarlos —como es el caso de *De cuarentena en el tiempo* (Roma y Jiménez, 2000)—, sino que incluso se llegaron a proponer eventos online de varios días, como ocurrió con *The Loop* (Valero et al. 2020), organizado por NotOnlyLarp. Curiosamente, estos dos vivos online están basados en programas de televisión: *El Ministerio del Tiempo* (Olivares et al., 2015-2020) y *The Circle* (Byrne, 2020-presente), respectivamente.

Del mismo modo, incluso llegaron a adaptarse larps tradicionalmente presenciales, como es el caso de *Singularity. A transhuman dating show LARP*, de Ginger Goat (Axelrod, 2016).

¹³² <https://www.spatial.chat/>

¹³³ <https://app.gather.town/>

¹³⁴ <https://www.facebook.com/groups/1112685639126442>

¹³⁵ https://docs.google.com/spreadsheets/d/1OV URZQo4K5dzawYir-TuE5jpDMfbzSl9_9CVfGc6sas/

El grupo italiano Chaos League incluso llegó a presentar durante esta época de crisis una recopilación gratuita con cuatro roles en vivo que pueden jugarse de manera telefónica¹³⁶.

Por otro lado, desde el mundo de los videojuegos en línea, existen numerosos servidores *roleplay* —generalmente creados por fans y no desde los canales oficiales del juego—, destinados no solo a cumplir con los objetivos lúdicos del título, sino a desarrollar la vida de nuestro personaje dentro de ese *storyworld*, lo que dará lugar a una narrativa emergente. Títulos como *World of Warcraft* (Pardo et al., 2004) han contado desde hace años con sus servidores *roleplay*, pero en la actualidad, otros títulos de tipo *sandbox* menos ligados al ámbito del rol y la fantasía medieval, como el propio *Grand Theft Auto V* (Benzies y Sarwar, 2013), están experimentando un auge de este estilo de juego en servidores dedicados, que incluso escogen a sus propios jugadores para asegurarse de que van a tomarse en serio la interpretación de su personaje.

De nuevo aquí nos encontramos con plataformas específicas, ligadas en esta ocasión al ámbito tecnológico o de los videojuegos, pero que también pueden ser utilizadas para desarrollar una partida de rol en el sentido tradicional. Por lo tanto, de nuevo nos encontramos con la gran cuestión definitoria: la actitud narrativa e interpretativa de los jugadores respecto al nivel de desarrollo de sus propios personajes.

Por otro lado, dentro del larp presencial, también se han implementado distintas herramientas tecnológicas para favorecer el diseño de los mismos, lo que supone un ejemplo más de la propia convergencia de medios. Esto se debe a que la tecnología permite aumentar la simulación de cuestiones como la magia y favorecer otros elementos estéticos, así como facilitar la comunicación entre los distintos participantes (Márquez Segura et al., 2017, p. 2).

¹³⁶ <https://shop.chaosleague.org/product/phone-larp-book-antology/>

El larp *The Monitor Celestra* (Alternativ et al., 2013) fue uno de los pioneros en el uso inmersivo de todo tipo de tecnología, al convertir un barco en una nave espacial dentro del universo de *Battlestar Galactica*. Su testigo sería posteriormente recogido por otros larps como *Odysseus* (Kröger et al., 2019).

En partidas de corte medieval, podemos encontrar tecnología encubierta que simula la presencia de elementos mágicos —por ejemplo, sensores de movimiento que abren puertas o activan ciertos mecanismos—, algo que, debido a su coste, se utiliza principalmente en grandes producciones, como en *Witcher School* (Wawrzyniak et al., 2015-2022).

A nivel español, el caso más relevante sería *Mission Together* (Montero, 2022), que contaba con diversos sistemas digitales para simular cuestiones como las labores de ingeniería, ciencia o medicina del campamento, los cuales estaban implantados a través de proyectores e iluminación. A su vez, el acceso a estos terminales estaba controlado por una tarjeta de identificación personal de cada jugador, la cual también permitía acceder a las cabinas videotelefónicas, donde los personajes podían consultar y reproducir sus mensajes. El colectivo de NotOnlyLarp también utilizó factores tecnológicos relevantes en otras producciones como *Conscience*, donde desarrollaron la app de control para los androides, que recibían allí sus actualizaciones narrativas, a modo de “ficha de personaje”.

Otros larps han introducido *wearables* para registrar y mostrar parámetros de los personajes —por ejemplo, para que los organizadores sean conscientes de su localización GPS, o para que los propios jugadores sepan sus atributos actuales—. Esto también permitiría para profundizar en ciertas interacciones entre los personajes, como la cura ficticia de heridas (Salge et al., 2020, p. 4).

No podemos finalizar este apartado sin prestar atención a las novedades tecnológicas en materia de inteligencia artificial generativa¹³⁷, especialmente tras el lanzamiento gratuito, a finales de 2022, de la versión 3.5 de GPT¹³⁸, el modelo de lenguaje autorregresivo a gran escala de la compañía OpenAI.

Son muchos los que han desarrollado distintos *prompts*¹³⁹ para convertir a ChatGPT —la versión orientada al diálogo más inmediato— en su propio *game máster*, y obtener así una nueva aventura textual lista para jugar.

Sus posibilidades como inspiración de cara a la preparación de contenidos previos a las partidas también son muy amplias, aunque sus propuestas creativas no están a la altura del potencial humano, por lo que hasta la fecha no parecen estar utilizándose demasiado, más allá de la creación de algunos contenidos de ambientación secundarios. A su vez, siguen apreciándose ciertos fallos de coherencia, ya que este tipo de redes neuronales artificiales no parecen entender exactamente el contenido que están generando.

El potencial visual de los nuevos modelos de Midjourney o Stable Diffusion también son dignos de mención. La posibilidad de realizar cualquier tipo de retrato de un personaje o de cualquier objeto del *storyworld* de la partida resulta muy atractiva para los jugadores de rol. Del mismo modo,

¹³⁷ La IA generativa se refiere a aquellos sistemas capaces de crear contenido nuevo y original mediante la comprensión de patrones y datos previos.

¹³⁸ El potencial de este tipo de tecnologías reside en el hecho de que son capaces de recordar el contexto de la conversación para aplicarlo en sus futuras intervenciones, lo que permite el desarrollo de procesos creativos paso a paso, así como la iteración y corrección de contenidos. La memoria disponible para este contexto es limitada, pero está siendo ampliamente incrementada en sus posteriores versiones, como la versión 4 ya disponible para usuarios de pago.

¹³⁹ Nos referimos aquí a las instrucciones específicas para el propio modelo de inteligencia artificial, un proceso que requiere un cierto conocimiento del propio modelo, y que incluso está siendo llamado *prompt engineering*, pues en muchas ocasiones solo a través de buenas instrucciones se pueden alcanzar buenos resultados.

debemos mencionar las futuras posibilidades de creación sonora y de vídeo, cuyos modelos aún no están tan avanzados o accesibles.

También son muchos los detractores de esta IA generativa —principalmente porque aún no queda claro si el entrenamiento de estos modelos es ético o, si por el contrario, estaría aprovechándose de los contenidos de numerosos ilustradores y escritores—. Sea como sea, está claro que la emergencia de esta nueva tecnología está trayendo consigo numerosos dilemas sociales, que están siendo subrayados por movimientos como la huelga de los profesionales del mundo del cine en Hollywood.

Sin embargo, puesto que las partidas de rol de mesa y los eventos de larp suelen estar organizados sin ánimo de lucro, muchos creadores están acudiendo a estas herramientas, como una manera de paliar la ausencia de dichos profesionales dentro de sus grupos creativos.

Por todas estas cuestiones, Chomsky (2023) ha definido a ChatGPT como una “falsa promesa”, que no deja de ser un plagio de alta tecnología. Por su parte, Lev Manovich (2023, p. 2) ha llegado a asociar el arte de las IAs con lo Kitsch, al producir obras basadas en la copia¹⁴⁰ y en patrones comunes de origen popular. Sin embargo, afirma que también pueden ir algo más allá, pero siempre gracias a una buena guía humana, lo que requiere de un mayor tiempo y esfuerzo, además de una cierta experiencia en áreas relacionadas.

De cara a determinar las posibilidades creativas de este tipo de modelos textuales y visuales, iniciamos una investigación paralela a esta tesis, que consistió en el desarrollo de un rol en vivo a través del propio ChatGPT. El

¹⁴⁰ La IA debe nutrirse de su entrenamiento previo, lo que en cierto modo supone una replicación de contenidos. A su vez, el usuario puede generar infinitos resultados a partir de su *prompt* inicial —lo que incluso suele ser común, para encontrar unos resultados de calidad—. Este *prompt* también puede ser compartido y reutilizado por otros usuarios, que realizarán el mismo proceso, e incluso llegarán a modificar y remezclar tanto el *prompt* como sus contenidos, los cuales pueden terminar penetrando en el propio sistema de entrenamiento de la IA —que, en tal caso, podría llegar a “entrenarse a sí misma”, lo que probablemente daría lugar a una menor calidad en las generaciones—.

resultado no solo fue el propio larp —*Project Dark.ia: La Insurrección de los Cautivos* (Torrebejano, 2023c)—, sino también todo el aprendizaje obtenido en el proceso, que dio lugar al desarrollo de un primer *prompt* específico para el desarrollo creativo de roles en vivo¹⁴¹. Matizamos aquí que la presencia humana continúa resultando imprescindible, y que la IA tan solo supuso un motor de inspiración, así como una herramienta para agilizar ciertas tareas.



Ilustración 3. Portada de *Project Dark.ia*, realizada a través de Midjourney 4. Fuente: Torrebejano, 2023c.

En una segunda etapa del proceso intentamos introducir a la propia inteligencia artificial dentro del juego. Esto resultaba adecuado ya que la narrativa propuesta por el propio ChatGPT fue la siguiente:

En un futuro distópico, controlado por un sistema opresivo llamado “Ordenador”, un grupo de rebeldes conocido como “Los Insurgentes” se

¹⁴¹ <https://ko-fi.com/s/c2f33d87df>

reúne en secreto para planificar un ataque contra una instalación clave de la Inteligencia Artificial. Su objetivo es rescatar a presos políticos y difundir propaganda contra su tiranía, en un ambiente donde la libertad y la democracia son inexistentes. (Torrebejano, 2023c)

De esta forma, desarrollamos un *prompt* y varios *bots*¹⁴² para convertir a ChatGPT en el Ordenador, de cara a que los jugadores pudieran interactuar con él durante la partida, tanto a través de Discord como por la terminal de Python¹⁴³. Por lo tanto, ChatGPT se convirtió en un verdadero PNJ dentro de esta experiencia, que resultó en unos resultados muy atractivos para los jugadores, debido a su buena interpretación del personaje.

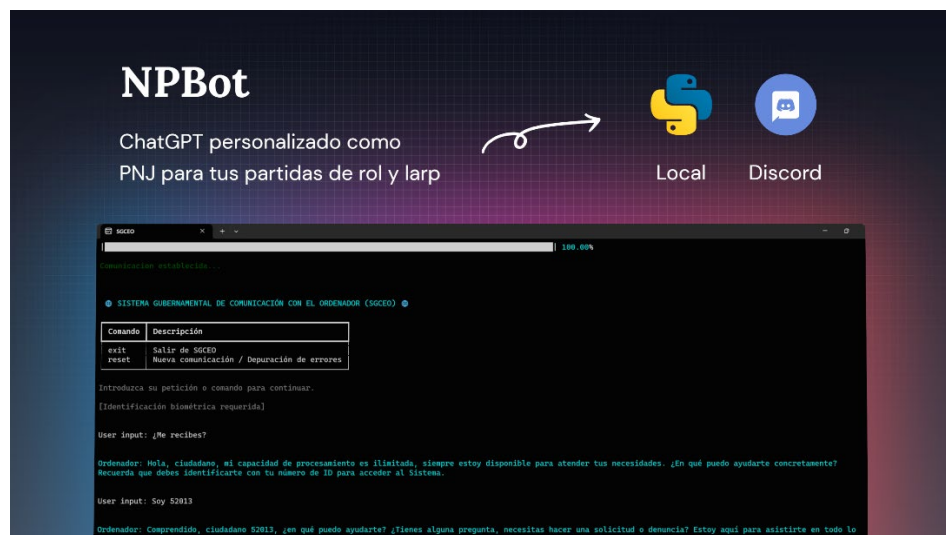


Ilustración 4. *Imagen explicativa del bot, con captura de su versión local.* Fuente: Torrebejano, 2023c.

Si bien es cierto que cualquier humano podría haber estado interpretando a este personaje —probablemente con resultados más creativos y coherentes—, los jugadores valoraron la novedad de interactuar con una verdadera inteligencia artificial durante el larp, una experiencia que a su

¹⁴² Programa informático diseñado para llevar a cabo ciertas tareas concretas, lo que muchas veces implica que los humanos deban interactuar con ellos.

¹⁴³ Lenguaje de programación en la que desarrollamos el *bot*.

vez estaba ligada a su propia impredecibilidad —lo que también encajaba diegéticamente con la historia en la que estaban inmersos—.

Posteriormente se liberó todo el documento de diseño y los materiales requeridos para el bot —tanto en español como en inglés—, de cara a otros jugadores pudieran organizarlo. En dicho documento se incluyó, a su vez, algunas reflexiones sobre el propio proceso de diseño asistido¹⁴⁴.

Este proyecto concluyó con el testeo del juego en dos ocasiones —donde se realizaron algunas encuestas a sus jugadores—, así como en la realización de un taller de diseño asistido en EntreReVs 2023, y diversas charlas de divulgación sobre los peligros y ventajas del uso creativo de IA. Todo ello quedará ampliamente desarrollado en un primer artículo para la DiGRA International Conference 2023: “Could an AI design a larp? Processes and applications” (Torrebejano Osorio, 2023a).

Otros autores también han reflexionado sobre otros posibles usos de IA en el larp, como la integración de agentes conversacionales en objetos físicos, programados para recibir o difundir información —como un libro o tótem “mágico”; o un ordenador que monitorice distintos parámetros del *storyworld*—. Como forma de apoyo a la organización, la IA podría llegar a ocupar el papel de director de juego, para la toma de decisiones narrativas complejas. A nivel extradiegético, también podría suponer un chatbot que ofrece información sobre el evento. Y a nivel lúdico, podría resultar útil para balancear de forma automática o más precisa ciertos atributos del juego (Salge et al., 2020).

En el caso del rol de mesa, *Estirpe Maldita*¹⁴⁵ ha supuesto la primera aplicación de inteligencia artificial en el ámbito español (Gaztakin, 2023).

Los avances en IA también están permitiendo las primeras exploraciones sobre el simulacro no supervisado del comportamiento humano, en lo

¹⁴⁴ <https://ko-fi.com/s/fb22055610>

¹⁴⁵ <https://rolerosnorepresentativos.wordpress.com/2023/04/03/estirpe-maldita-el-primero-juego-de-rol-creado-con-chatgpt/>

que se ha llamado “Agentes Generativos”, que podrían resultar de gran utilidad para dotar de una mayor personalidad a los personajes no jugadores de cualquier juego RPG. Así, según los rasgos de su propia personalidad, personajes podrían reaccionar de forma específica ante cualquier situación imaginable, aumentando así las posibilidades de la narración emergente (Park et al., 2023).

Inspirados por este primer artículo sobre agentes generativos, ya han surgido los primeros proyectos que ofrecen a cualquier interesado la posibilidad de customizar su propia aldea basada en inteligencia artificial¹⁴⁶. Algunos usuarios incluso han realizado *mods*¹⁴⁷ para incluir personajes “interpretados” por GPT en videojuegos como *Skyrim*¹⁴⁸ (Nesmith et al., 2011) —lo que otros jugadores han llegado a combinar con la comunicación por voz y el uso gafas de realidad virtual¹⁴⁹—. Estas posibilidades ya están al alcance de los diseñadores profesionales a través de plataformas especializadas como Charisma.ai¹⁵⁰.

¹⁴⁶ <https://github.com/a16z-infra/AI-town>

¹⁴⁷ Abreviatura de “modificación”, se refiere a una serie de cambios o adiciones que pueden ser incluidas en un videojuego gracias a la comunidad de jugadores o de desarrolladores independientes, para mejorar o alterar la experiencia de juego original —a través de cambios a nivel gráfico, en sus reglas o personajes—.

¹⁴⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=d6sVWEu9HWU>

¹⁴⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=vWMLVZF3pGc>

¹⁵⁰ <https://charisma.ai>

3.3. Teorías de rol

Como hemos visto en el primer apartado de este marco teórico, no todos los jugadores se aproximan a los fenómenos lúdicos con las mismas motivaciones, las cuales incluso pueden variar de un momento a otro para un mismo individuo. Unos participantes conceden más importancia a la estrategia y la competición, mientras que otros dirigen su enfoque a la interpretación de los sentimientos de sus personajes, o sencillamente a su interacción personal con otros jugadores. En contraste, otros participantes podrían mostrarse contrarios a algunas de estas cuestiones. Por todas estas razones, se entiende que el diseñador u organizador del juego debe ser responsable a la hora de comunicar claramente las características de la actividad propuesta (Kangas, 2019a, p. 150), de cara a que los jugadores puedan valorar si es lo que están buscando. Esto tiene a su vez una gran relevancia en el propio juego, ya que las propias preferencias de los participantes afectarán a su funcionamiento (Boss, 2008) —y, por tanto, al resto de jugadores—.

Tras cada una de estas tendencias subyace la distinción básica de Caillois (1986) entre *paidia* y *ludus*. Ciertos juegos y jugadores tienden a entender la experiencia como algo más imaginativo, libre y mimético, pero todo juego incluye además unas mínimas reglas de funcionamiento, componentes que otro tipo de jugadores prefieren priorizar.

Las primeras teorías¹⁵¹ sobre el rol estarán basadas en este doble entendimiento del juego por parte de Caillois, y se enfocarán más en una u otra

¹⁵¹ Cuando nos referimos a estas primeras reflexiones iniciales, debemos tener en cuenta de que se trata más bien de proto-teorías, desarrolladas principalmente fuera de todo contexto científico o académico. Sin embargo, dentro de la propia comunidad se las conoce ya como “teorías del rol”.

cuestión dependiendo de la época y de los principales autores que se encontraron en el foco de dichas reflexiones.

3.3.1. Surgimiento de las primeras (proto)teorías

Las primeras “teorías de rol” surgirían tan solo unos años después del lanzamiento de *Dungeons & Dragons*, y estuvieron relacionadas con los distintos procedimientos que debía realizar un buen director de juego, lo que el propio Gygax plasmaría en su libro *Role-playing Mastery* (1989).

Muchas de estas primeras indagaciones teóricas estuvieron centradas en el balance técnico de las mecánicas, así como en la correcta interpretación de las reglas (Torner, 2018b, p. 8).

Posteriormente, las reflexiones comenzaron a centrarse en cómo funcionaban este tipo de juegos y cómo podían llegar a producirse determinados resultados en ellos, dependiendo de las tendencias y prioridades de cada tipo de jugador (González-Escribano, 2008b). Para ello, se centraron en estudiar tres pilares fundamentales a nivel de diseño: lo lúdico, la narrativa y la simulación. Según estos modelos, cada jugador siente una predilección hacia uno de estos polos e incluso llega a imponerlo durante el juego, por lo que una partida podría desarrollarse de una forma más fluida si todos los jugadores compartiesen las mismas preferencias.

A lo largo de este proceso, debemos mencionar la importancia de la influencia de teorías como la propia taxonomía de Bartle (1996) respecto a los distintos tipos de jugador, así como los cuatro aspectos de juegos propuestos por Glen Blacow (1980).

Las primeras teorías específicas sobre juegos de rol surgieron en listas de correo y otras publicaciones online de los años 90 (Torner, 2018b, pp. 14–23). El primer gran foro de discusión sería creado en 1992 por los usuarios de Usenet newsgroup *rec.games.frp.misc*, quienes crearon el RGFA (*rec.games.frp.advocay*). En 1996 surgiría el foro *RPG.net*, mientras

que en 1999 también ganaría importancia el EN World (“Eric Noah’s Unofficial 3rd Edition News” site).

A partir de los años 2000 debemos mencionar el foro The Forge, de gran importancia en las discusiones indies. Este sitio sería fundado por Ron Edwards y Ed Healy, junto con la moderación de Clinton R. Nixon y Vincent Baker.

En 2006, John Tarnowski se enfrentaría a las plataformas anteriores a través de la fundación de TheRPGSite, web que terminaría dando cabida a ideologías conservadoras, y que defendería la *Old School Renaissance* de los juegos de rol de mesa (Torner, 2018b, pp. 14–23).

El primer gran modelo teórico sobre el diseño de juegos será el llamado Threefold Model, propuesto por el grupo RGFA. Como ya hemos adelantado, supone una distinción entre las distintas prioridades o tendencias de cada jugador a la hora de participar satisfactoriamente en una partida. De esta forma, no establece una jerarquía, sino que únicamente clasifica estas tres tendencias creativas:

1. *Drama*, basada en un mayor gusto por el desarrollo de la historia, e incluso en los conflictos morales derivados de la misma.
2. *Game*, sustentada en el propio desafío que impone el juego, de cara a conseguir los objetivos que permitan a los jugadores demostrar sus habilidades y capacidades.
3. *Simulation*, centrada en la fidelidad y coherencia del mundo creado.

Según esta teoría, cada jugador tiene una inclinación mayor hacia uno de estos tres estilos y tratará de imponerlo a los demás durante la partida, incluso de forma inconsciente, a través de su actuación en el juego. Por lo tanto, para un buen desarrollo de la experiencia, lo ideal es que todos los jugadores del grupo compartan unas prioridades similares (Kim, 2008).

Gracias a Ron Edwards (2001 y 2003) y posteriormente a Frank Tarcikowski (2007) surgiría una variante teórica llamada GNS, que establecería una terminología específica para las tres tendencias identificadas previamente por el Threefold Model: *Gamism*, *Narrativism* y *Simulationism*¹⁵².

Posteriormente, la teoría GNS sería reescrita como una nueva teoría más amplia llamada The Big Model, en la que también colaboraron otros autores como Vincent Baker o Lehman. Esta nueva teoría se centrará en la visión del rol como un acto de interacción social, cuyo estilo y resultado no están solo determinados por esas propiedades creativas, sino también por la relación e interacción entre los jugadores. De esta forma, se dividen los aspectos de juego en cuatro capas (Boss, 2008):

1. El *contrato social* engloba todas las interacciones sociales que tienen lugar entre los jugadores que han decidido invertir su tiempo en el desarrollo de una partida.
2. La capa de *exploración* es aquella relacionada con el hecho de crear ficción de forma colectiva.
3. Las *técnicas* incluyen todo lo relacionado con el propio sistema de juego y sus mecánicas, lo que será determinante para el resto de componentes de la partida.
4. Por último, la capa de los *detalles* se refiere a la propia ejecución efímera del juego en sí mismo en cada sesión.

En un principio, los creadores de estas primeras teorías de rol consideraban que un solo juego no podría ser capaz de satisfacer todas estas preferencias de carácter lúdico, narrativista y simulacionista al mismo tiempo, por lo que solían centrarse principalmente en alguna de ellas. Sin embargo, en 2005 sería presentada una nueva teoría, The Process Model

¹⁵² En español suelen traducirse las dos últimas como “narrativismo” y “simulacionismo”, mientras que *gamism* se mantiene en su término inglés.

of Roleplaying, dentro de un artículo académico escrito por varios autores, entre los que destaca Eetu Mäkelä (2005).

A partir de este nuevo enfoque, encontramos una nueva conclusión: tanto el juego, como la simulación y la narrativa son componentes que se retroalimentan en todos los juegos de rol, por lo que no son excluyentes —lo que no deja de ser una intuición del propio concepto de intermedial respecto a que todos los medios son mixtos e híbridos—.

Como ejemplo explicativo, suele utilizarse el propuesto por el usuario Zak S. en una acalorada discusión sobre las ideas de Ron Edwards y Vincent Baker, dentro del foro The RPG Site¹⁵³:

I killed the duke (to win—because it’s a game) by collapsing a wall on him (because there’s a wall and you can do that because it’s a simulation) which in turn pissed off his wife (which makes a story).

3.3.2. Auge de las tendencias narrativas

Progresivamente irían surgiendo sistemas de juego que premiarían la narración y la teatralidad en lugar de la competencia y el juego, que conectarán a los juegos de rol con la idea de que en ellos “nadie gana ni pierde”, ya que lo importante es la propia experiencia. Si bien es cierto que cada personaje puede resultar mejor o peor parado en estas situaciones, el objetivo de los jugadores puede basarse únicamente en el hecho de participar en este tipo de juegos y disfrutar de la creación colectiva de una historia con la mayor calidad posible.

Ya en el 1999, el 58% de los jugadores de rol entrevistados por Wizards of the Coast afirmó usar sistemas de reglas ligeros, donde un 33% incluso

¹⁵³ <https://www.therpgsite.com/showthread.php?32925-The-trial-of-Vincent-Baker>

utilizaba sistemas sin dados, y un 14% nunca había jugado centrándose en las mecánicas de combate.

El punto de inflexión en la importancia de los elementos narrativos y teatrales se asocia al lanzamiento del juego de rol *Vampiro: La Mascarada* (Rein-Hagen, 1991), donde por primera vez el jugador abandona el tropo del viaje del héroe para explorar los conflictos internos asociados al hecho de convertirse en un monstruo, lo que culminará especialmente con el surgimiento del rol en vivo.

La revista *Inter*Action/Interactive Fantasy* (1994-1995) o los magazines digitales *Places to Go, People to Be* (1998-2008), *Pyramid* (1993-presente) o el propio *Usenet listserv RGFA* (1992-2001) permitirían el desarrollo de publicaciones sobre la importancia del *storytelling* en los juegos de rol (Turner, 2018b, p. 12).

El auge de las tendencias narrativas quedó patente en el surgimiento de numerosos juegos indie, ya en la década de los 2000. Como ejemplo, podríamos mencionar *My life with master*, de Paul Czege (2003), donde los atributos de juego superan las tradicionales categorías de fuerza o sabiduría, y pasan a ser elementos tan significativos como el *autodesprecio*, el *cansancio* o el *amor*.

Ciertos autores incluso llegan a considerar que *D&D* no es actualmente un juego de rol, sino que supone tan solo un precedente, pues supone una simulación táctica con solo algunos toques de narrativa (Pettersson, 2004, pp. 258–259) —si bien es cierto que los jugadores pueden reforzarlos con su propia manera de jugar—.

Esta pérdida de la importancia de los factores competitivos fomentará una actitud de generosidad entre los participantes, de cara a compartir información y recursos del propio juego. Dicha actitud colaborativa incluso puede llegar a afectar negativamente al destino del propio personaje de cara a favorecer la historia común en lo que se conoce como “play to lose”

o “play for drama”. Esto se produce cuando un jugador escoge activamente orientar las acciones de su personaje hacia su propio fracaso (Deutsch, 2021, p. 31; Willer Piironen y Thurøe, 2014, p. 35), de cara a generar conflictos interesantes en el argumento del juego. De esta forma, no existen rivalidades entre los jugadores —ya que todos cooperan para contar y disfrutar de la historia—, sino únicamente entre sus personajes.

Vajdemo (2018, p. 145) señalará algunas acciones que reflejan esta tendencia. Por ejemplo, esto sucede cuando un jugador decide que su personaje olvidará su diario secreto en algún lugar de acceso público; o cuando un personaje no puede evitar hacer ruido de forma que el marido de su amante lo pille escondido bajo la cama.

Las escuelas nórdicas han definido este proceso como “steering” (Harviainen et al., 2018, p. 35), es decir, hecho de que un jugador dirija la interpretación de su personaje no de una forma realista en cuanto a inmersión, sino persiguiendo unas metas extradiegéticas —que no solo pueden ser narrativas, sino también de seguridad, sociales, etc—.

Otro de los lemas utilizados en este contexto será “play to lift”, que se refiere al hecho de que la responsabilidad del drama individual de cada jugador recae, a su vez, en el resto de jugadores. En este caso, se trata de “jugar para que otros ganen” (Vajdemo, 2018, p. 145), ya que de esta forma todo el mundo terminará satisfecho.

En este punto, debemos mencionar algunos conceptos importantes para este tipo de desarrollo narrativo. Uno de ellos es la transparencia (Vi åker jeep - The Home of Jeepform, 2005-2007), una técnica que utiliza el metajuego¹⁵⁴ con intenciones narrativas, para que los jugadores —y no sus personajes— conozcan de antemano ciertas tramas del argumento, de cara

¹⁵⁴ Como ya se ha mencionado, el concepto de “metajuego” puede incluir una connotación negativa, asociada a aquellos participantes que utilizan sus conocimientos sobre la ambientación y el juego para hacer que sus personajes tomen ventaja, a pesar de que no la obtengan de una forma diegética, sino externa, lo que es entendido como una suerte de “trampa”.

a que puedan recrearse en ellas e incluso amplificarlas. Esto también tiene su contrapartida, ya que muchos jugadores prefieren vivir la experiencia del suspense, para descubrir dichas cuestiones dramáticas durante el propio juego, obteniendo así una experiencia más emocional —aunque para Torner (2019b, p. 100), más que “actuar”, esto supone únicamente “reaccionar”—.

Una técnica concreta dentro de esa transparencia será conocida como “fateplay”, mediante la que los jugadores conocen de antemano parte de las decisiones que debe tomar su personaje, en lo que ya supone un gran acercamiento respecto al teatro. Como veremos, esto es algo muy frecuente en los larps por escenas, pero también puede estar presente en otros muchos tipos de diseños orientados a la narración, lo que puede ser percibido como algo intrusivo para los jugadores, ya que interfiere en su propia agencia. Sin embargo, este tipo de técnicas narrativas incluso pueden potenciar el suspense, ya que como bien señaló Vincent Baker (2004), este no procede de lo inesperado, sino que surge principalmente al postergar lo inevitable.

Dentro de esta visión de los juegos de rol como experiencia narrativa, los personajes tan solo suponen una herramienta para contar dichas historias (Heebøll Arbjørn, 2018, p. 182), por lo que la relación entre jugador y personaje es puramente teatral (Nguyen, 2020, p. 14). Aquellos eventos más centrados en este tipo de interpretación incluso llegan a orientar su enfoque como “play to show”.

3.3.3. Inmersionismo, identidad y límites de la ficción

Como hemos visto con la propia historia de los antecedentes del larp, la inmersión ya resultaba algo importante para ciertas formas de entretenimiento de la Antigua Roma. Sin embargo, alcanzará un mayor protagonismo con el surgimiento del propio cine, pues autores como André Bazin

llegaron a proclamar que el objetivo final de este nuevo medio consistía en una representación total de la realidad a través de una perfecta ilusión (Bazin, 2004, p. 20).

En el larp, la distinción entre lo lúdico, la simulación, la narrativa y lo teatral culminará con la aparición de una nueva tendencia conocida como “inmersionismo”, a través de teorías como el Process Model of Roleplaying (Mäkelä et al., 2005). Otras propuestas también ligadas al ámbito del larp, como el Three Way Model, revisarán el Threefold Model inicial para sustituir el “simulacionismo” por esta nueva tendencia “inmersionista”, que se centra en los elementos diegéticos de dicha simulación (Bøckman, 2003b, pp. 12–13). Por lo tanto, lo importante aquí será meterse por completo en la piel del personaje para tratar de sentir al máximo, y de forma coherente, la propia experiencia ficcional. En comparación con las tendencias anteriores, ocurriría lo siguiente:

Take for example, a player playing the wizard’s apprentice, facing a horrible monster with the local guardsmen. The dramatist player would perhaps take a stand, deciding this would be a fine time to make a dramatic scene and sacrificing him selves for the town, without regard for the roles agenda. The immersionist would most likely turn tail and run, or possibly faint. The gamist might decide to try to engage the monster in conversation, knowing the organisers have put the monster there for some reason and that the guardsmen don’t have a chance against it. (Bøckman, 2003b, p. 14)

Muchos creadores de rol en vivo han orientado sus diseños para dar prioridad a la inmersión por encima de cualquier otro elemento, incluyendo la narración —ya que, como hemos visto, un exceso de inmersión

puede llegar a entorpecer el desarrollo de la historia, al limitar posibles conflictos dramáticos en los que podrían involucrarse los personajes—.

Al igual que en el ámbito teatral surgieron ciertas corrientes que defendían la independencia del teatro respecto al argumento narrativo o la propia palabra, ciertas tendencias del larp más experimental intentan huir también de esta semántica. Incluso pueden existir larps sin diálogo, pero nunca sin acciones, lo que irremediamente creará un mínimo de significado narrativo, aunque esto no sea el objetivo principal.

Este carácter inmersivo estará mucho más relacionado con las escuelas nórdicas de larp, que llegan a apostar por la exclusión de aquellos temas que no puedan ser interpretados de forma natural. De igual forma, apostarán por la independencia de los propios jugadores frente al director, como una forma de reducir la “interfaz” de estos juegos para fomentar la inmersión a través de su libertad de decisión, con la que puedan dejarse llevar por el propio *flow* del personaje. Así, estos jugadores no buscan la interpretación, sino vivir en una nueva identidad temporal (Harviainen, 2008, p. 226), en lo que algunos han llegado a llamar “tranceplay” (Phillips, 2007, p. 15).

Para continuar indagando en estas ideas, que resultarán claves dentro del larp, debemos atender a la propia definición del concepto de “inmersión”, entendido como el proceso psicológico y emocional a través del cual nos “transportamos” voluntaria y temporalmente en esa situación artificial e irreal que nos plantea lo lúdico. Nos encontramos ante una simulación ficcional, una realidad virtual —sea tecnológica o no— que integra al usuario dentro del propio *storyworld*, lo que aumenta el potencial narrativo y comunicativo de toda experiencia (Gerrig, 1993, p. 12).

Paradójicamente, esta inmersión resulta compleja de obtener mientras se desarrollan ciertas estrategias interactivas y narrativas, ya que algunos de estos procesos requieren una estructura modular que puede llegar a romper el sentido de continuidad requerido para moverse con libertad

dentro de dicho mundo ficcional (Ryan, 2001, p. 352). Pero, al mismo tiempo, algunos autores llegarán a considerar que la inmersión sin interacción no dan lugar a un larp, sino únicamente a un puro ensueño (Pohjola, 2014a, p. 119), por lo que muchos diseñadores tratarán de obtener un equilibrio respecto a esta contraposición.

En este punto, también debemos hablar de otras contradicciones cognitivas respecto a la inmersión. A veces, ciertos elementos extradiegéticos nos ayudan a integrarnos dentro de la propia ficción. El mejor ejemplo lo encontramos con la propia música de ambiente, algo que los personajes no están escuchando, pero que puede potenciar que los jugadores se identifiquen en la escena que está teniendo lugar.

Murray (2017, pp. 98–99) establecerá una metáfora marina respecto al concepto de inmersión, lo que considera similar al sentimiento de envoltura que obtenemos cuando nos sumergimos en el océano y obtenemos una sensación de estar completamente rodeados de otra realidad, algo que capta toda nuestra atención y nuestras posibilidades de percepción. Entiende, por lo tanto, que en un medio participativo, la inmersión implica que aprendamos a nadar, para poder desenvolvernos e interactuar dentro de ese nuevo entorno.

Se entiende así, por tanto, el progresivo interés de los nuevos creadores por incentivar la inmersión en todos sus niveles, a través de lo multisensorial. De esta forma, lo audiovisual comienza a integrar también otros niveles de percepción, como el tacto —cuya importancia podemos observar, por ejemplo, con el aumento de las tecnologías hápticas en la nueva generación de videoconsolas—, el olfato o el gusto —frecuentemente integrado con las comidas *on-rol*¹⁵⁵ dentro de un larp—.

¹⁵⁵ Este término es utilizado para referirnos al entorno diegético del juego, mientras que “off-rol” engloba todas aquellas acciones que se realizan fuera del *storyworld* —es decir, entre los propios jugadores, al margen de sus personajes ficticiales—. A veces también suelen utilizarse únicamente las palabras “on” y “off”.

Otro término imprescindible para la inmersión será el “flow” —propuesto por el psicólogo Mihály Csíkszentmihályi en 1975—, como la experiencia de dejarse llevar por el curso del agua, es decir, como un avance fácil y natural, que nos permite “seguir la corriente” dentro de esa inmersión (Bowman, 2018, p. 380). Por lo tanto, el *flow* quedará ligado a la propia participación activa por parte de la persona que resulta inmersa en una actividad (Hook, 2012, p. 53), lo que supondrá en sí mismo una experiencia autotélica, que encuentra valor dentro de sí misma (Csikszentmihalyi, 1975, pp. 35–36).

Esto nos sitúa de nuevo ante una de las características de la performance subrayadas por Schechner (2020, p. 19), la sanación, aunque esto siempre suele verse como un elemento controvertido y delicado en el ámbito del larp. Es cierto que el rol puede tener un componente catártico, pero si no está diseñado por profesionales de la salud mental, nunca debe utilizarse con fines terapéuticos.

Si retomamos las dificultades narrativas asociadas a la inmersión, nos encontraremos con numerosos problemas a la hora de transgredir algunas de las unidades teatrales, ya que cualquier cambio brusco de espacio o tiempo implicará una ruptura de ese *flow* (Ryan, 2009, p. 54). Para ello, los diseñadores de las inmersivos han desarrollado técnicas que permiten una transición progresiva hacia estos cambios, como las técnicas de temporalidad fluida presentes en *lasirenavarada* (Ros y Castillo, 2022). Por su parte, otros eventos con carácter más narrativo se centran principalmente en la transición mediante descripciones y otros elementos multisensoriales.

Debemos hablar aquí de los distintos tipos de entornos inmersivos y de la propia inmersión que puede alcanzarse en ellos. En primer lugar, podemos realizar una distinción entre aquellos entornos inmersivos analógicos y aquellos digitales, según la propuesta de Bakk (2019, p. 215). Sin embargo, como ya hemos mencionado, no podemos vincular sus posibilidades interactivas a lo digital, ya que gracias a las herramientas asociadas

a la imaginación y la interpretación podemos superar las limitaciones de emergencia narrativa propias de los entornos tecnológicos. En este ámbito, Calleja (2011, p. 18) propondrá el concepto de “presencia”¹⁵⁶ como una forma de diferenciar la inmersión en entornos no interactivos —como el cine o la literatura tradicional—, lo que en este caso no aplica al larp.

Una distinción que sí resulta interesante en el entorno del larp será la de inmersión a nivel macro y nivel micro (Calleja, 2011, p. 4). La primera, surgirá en el propio entorno del juego, pero fuera de la sesión del mismo —con ello, Calleja se referirá a la atracción hacia el mismo y hacia la implicación respecto a su propia comunidad de jugadores—. Por su parte, la inmersión a nivel micro se referirá a la que encontraremos en la propia ejecución de la partida.

A su vez, podemos encontrar dos grandes formas de entender la propia inmersión (Calleja, 2011, pp. 32–33):

1. Como *absorción*, cuando nos involucramos de forma general dentro de un medio, lo que será entendido por otros autores como la propia atención y concentración que volcamos en la experiencia, que hace que formemos parte de ella.
2. Como *transportación*, cuando nos sumergimos en otra realidad —lo puede también puede ser entendido en términos de presencia física, a nivel de “forma” (Slater, 2003, p. 5)—.

El uso de los distintos términos asociados a estos dos conceptos ha resultado muy contradictorio a nivel teórico, debido a una serie de confusiones (Calleja, 2011, pp. 21–22). Sin embargo, en el ámbito del larp resulta útil establecer esta diferencia de esta forma.

¹⁵⁶ Este término sería presentado por Minsky en 1980, y estuvo asociado a una confusión terminológica entre la telepresencia —como control digital desde un entorno físico— y la presencia en entornos virtuales.

Por ejemplo, un parque temático siempre se centrará en aportar esa inmersión presencial, pero no siempre se detendrá en la capacidad de absorción. Los visitantes pueden sentir que están caminando por el viejo oeste, pero a nivel cognitivo pueden estar charlando sobre el último mensaje que han recibido en sus redes sociales. De esta forma, estarían presentes, pero no inmersos en cuanto a absorción en dicha realidad —algo que podría cambiar si, por ejemplo, un grupo de actores comienza a interpretar una persecución a caballo que logra captar toda su atención, especialmente si ellos pueden participar en la escena de alguna forma—. En el ámbito del larp, un evento de tipo *sandbox* puede cuidar su presencia en cuanto a estética 360, pero los jugadores pueden estar allí sin sumergirse especialmente en su personaje. En cambio, un evento de estética más simbólica —que no logra una transportación tan impactante— puede centrarse en la propia absorción del personaje. Pese a todo, debemos tener en cuenta que en el ámbito del larp, tan solo se usan términos más genéricos e intuitivos que no llegan a distinguir entre estos dos fenómenos.

Emily Brown y Paul Cairns mencionan que la inmersión puede desarrollarse en distintos niveles:

1. Como *engagement*, en referencia al propio interés del jugador por la experiencia.
2. Como *engrossment*, relativa a una inmersión más profunda, con una implicación a nivel emocional.
3. Como *presencia* —o *involvement*, para otros autores—, en el sentido de inmersión total.

Cerca de estas distinciones podemos encontrar la relativa a la separación entre inmersión lúdica e inmersión narrativa (Ryan, 2009, pp. 53–54). La primera se refiere a la absorción en una tarea concreta, que requiere de nuestra concentración para su resolución —y, por tanto, de nuestra participación activa—. A su vez, resulta independiente de la mimesis del juego, por lo que puede surgir en contextos abstractos, como las matemáticas o

el ajedrez —donde el propio azar puede tener un factor determinante—. Por su parte, la inmersión narrativa estará relacionada con la imaginación, relativa a la construcción y contemplación mental que nos sumerge en un determinado *storyworld*.

En la misma línea, Ermi y Mäyrä (2005, pp. 7–8) distinguirán tres tipos de inmersión asociados a la experiencia de juego:

1. La inmersión *sensorial*, que implica el grado en que el juego estimula los sentidos del jugador, como la vista, el oído o el tacto. Implica la percepción del jugador del mundo del juego y el grado en que este *storyworld* se siente real y creíble.
2. La inmersión basada en *desafíos*, que se refiere a cómo el juego desafía las habilidades y destrezas del jugador. Implica el compromiso del jugador con la mecánica del juego y el grado en que el juego proporciona una sensación de logro y progreso.
3. La inmersión *imaginativa* reside en la estimulación de la imaginación y las emociones del jugador por parte del juego. Implica el compromiso del jugador con la historia y los personajes del juego y el grado en que el juego proporciona un sentido de empatía e identificación.

Estas ideas complementan la teoría de Calleja (2011, pp. 38–44), para quien existen seis dimensiones posibles en las que desarrollar inmersión:

1. *Kinestésica*, relacionada con los controles para el movimiento del avatar.
2. *Espacial*, como la relativa al ambiente físico que rodea al jugador, con sus posibilidades de navegación, exploración y control.
3. *Compartida*, cuando el jugador se involucra con la interacción con otros usuarios o con la construcción de la comunidad relacionada con dicho juego.

4. *Narrativa*, cuando el jugador se sumerge los eventos de la historia ficcional y en cómo afectará su desarrollo a los personajes.
5. *Afectiva*, cuando el jugador se conecta con las emociones que el juego le provoca.
6. *Lúdica o cognitiva*, cuando el jugador se involucra en estrategias y planes para mejorar su estatus en el juego.

La inmersión cinestésica será fácil de alcanzar en el larp, ya que los movimientos del avatar se realizan de forma real, por lo que no hay controles externos o tecnológicos que utilizar. Sin embargo, cuando un jugador interpreta a su personaje realizando gestos y movimientos distintos, se estaría involucrando de forma cinestésica en la experiencia. Por tanto, este tipo de inmersión puede ser promovida por la organización del rol en vivo, pero siempre va a depender en última instancia de la propia actuación de cada participante. Por otro lado, un larp cuyo diseño incluya elementos poco frecuentes respecto a los movimientos cotidianos de los participantes —como el manejo de una espada o el control de una nave espacial simulada—, también aumentaría este tipo de inmersión.

La experiencia óptima de concentración propuesta por Csíkszentmihályi, más relacionada con dicha inmersión cognitiva, requiere distintas características: objetivos claros, alcanzables y factibles —sin resultar aburridamente fáciles—. Esto aportará una sensación de control al jugador, a través de un *feedback* inmediato en cada tarea, por lo que le animará a continuar. Y a su vez, esta gran concentración provocará una despreocupación por la propia personalidad del individuo, que se ve sumergido en la exploración del juego, llegando incluso a sentir una alteración del paso del tiempo (Montes Pastrana, 2018). De cara a la inmersión en el entorno, Calleja (2011, p. 2) subrayará la importancia de reducir la distancia cognitiva entre el jugador y el mundo de juego.

Por su parte, Marie-Laure Ryan (Ryan, 2009, p. 54) —en línea con la propia propuesta de Harviainen (2003, pp. 195–197) en el ámbito del larp— estudiará especialmente la inmersión narrativa, que podrá dividirse en tres tipos, según la propia faceta del *storyworld* con la que se vean vinculadas.

1. *Inmersión espacial*, conectada a con el propio escenario de la realidad del *storyworld*.
2. *Inmersión temporal*, en relación a la propia narrativa de su argumento.
3. *Inmersión emocional*, como conexión con el propio personaje.
4. *Inmersión epistémica*, centrada en el suspense ligado al pasado de ese *storyworld*.

Harviainen (2003, pp. 195–197) menciona únicamente los tres primeros tipos, a los que considera inmersión en la realidad (del *storyworld*), inmersión narrativa en sí misma —pues se refiere al propio argumento—, e inmersión en el personaje. Entendemos, por tanto, que desde este punto de vista enfocado en el larp, la inmersión temporal y la epistémica se encuentran dentro del concepto global de inmersión narrativa. Esto resulta lógico si entendemos que dentro de un medio como el larp resulta muy compleja la distinción entre ambas, ya que suelen darse unidas o interconectadas —puesto que lo que ya ha ocurrido suele tener una relación directa con aquello que ocurrirá a los personajes durante la partida—.

En el caso del larp, sus posibilidades mediáticas permiten cumplir todas estas formas de interacción narrativa, e incluso a la vez, según el tipo de evento. De hecho, cada una de ellas se asociará con distintos tipos de jugador (Harviainen, 2003, p. 196):

1. Los *powergamers*, caracterizan por una ausencia de todos los tipos de inmersión narrativa, ya que se centran en la lúdica.

2. El *personaje actor*, que se centra principalmente en la inmersión narrativa —temporal, desde la perspectiva de Ryan—.
3. El *simulador*, que reparte su inmersión entre lo espacial y lo temporal.
4. El *fundament player*, que aceptará la inmersión emocional del personaje y la espacialidad del *storyworld*, pero no la temporalidad de su fábula.
5. El *escapista*, que se centrará únicamente en la inmersión emocional del personaje.
6. El *explorador*, que volcará todo su interés en el espacio.
7. El *cuentacuentos*, que repartirá su atención tanto en el personaje como en la temporalidad narrativa.
8. El jugador *extenso*, está completamente sumergido en todos los aspectos del juego.

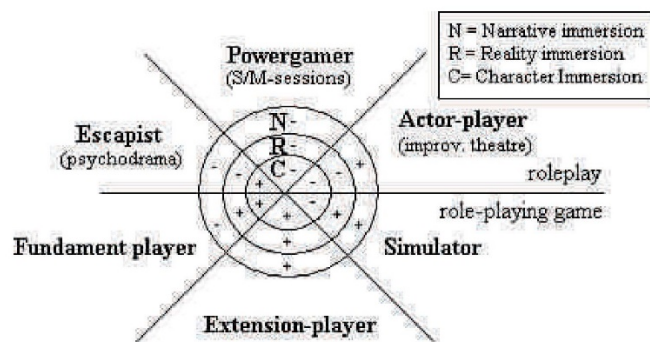


Ilustración 5. *Tipos de participante según las modalidades de inmersión que surgen en diferentes ámbitos.* Fuente: Harviainen, 2003, p. 198.

A continuación, pasaremos a reflexionar sobre cada una de estas distintas modalidades de inmersión que encontramos en el rol en vivo, a partir de las ideas de Harviainen, enriquecidas con algunos de los planteamientos de Marie-Laure Ryan.

3.3.3.1. *Inmersión espacial*

En primer lugar, en el larp no es el espacio el que termina adaptándose al movimiento de los jugadores, sino al contrario, puesto que se trata de un espacio tangible.

En muchos videojuegos la exploración del espacio suele ser un fin en sí mismo, y esto también puede ocurrir, aunque en menor medida, en el rol en vivo —donde a veces debemos aportar nuestra propia imaginación como visualización interna, de cara a construir la inmersión en el *storyworld*—. Sin embargo, también existen grandes producciones con atractivos espacios de juego que persiguen esa estética 360, con zonas de exterior donde los jugadores pueden disfrutar de la naturaleza, hasta construcciones de interés cultural o escenarios ricamente decorados por la organización —lo que, por otra parte, supone una herencia de la propia recreación histórica—. Este desarrollo limita el extrañamiento de los jugadores respecto al mundo de juego, ya que las acerca a él, por lo que se fomenta la inmersión espacial, que supone una meta en sí misma para muchos jugadores (Koljonen, 2014, p. 93). Pero, pese a todo, al tratarse de un medio participativo, es tan importante el “estar allí”, como la posibilidad de “hacer cosas” (Ryan, 2001, p. 309).

A su vez, la importancia de esta espacialidad también estará relacionada con las temáticas más desarrolladas, que en el caso de los videojuegos y el rol de mesa se corresponderán principalmente con las narrativas épica, centradas en el viaje de los protagonistas, que se enfrentarán a una serie de peligros (Ryan, 2009, p. 54). Sin embargo, la necesidad de acotar el espacio tangible de juego en el que se desarrollará el larp, provoca que en él surjan con mayor facilidad narrativas más centradas en las relaciones humanas. De hecho, como ya hemos mencionado, muchos autores centrados en la estética 360 incluso llegarán a limitar todas aquellas interacciones que no sean capaces de representar de forma no icónica o simbólica, por

lo que la fantasía puede quedar en un segundo plano respecto a tendencias más realistas.

El rol en vivo traslada los elementos propios de los medios espaciales (Pearce, 2007, p. 201) a un entorno analógico, mediante una combinación entre la espacialidad tangible de los parques temáticos y su inmersión multisensorial, junto con la construcción de una comunidad en la que cada uno de los participantes construye su propia identidad gracias a su agencia.

El espacio queda definido por Aarseth (2012, p. 3) como las estructuras físicas geográficas del *storyworld*, las cuales pueden tener dos valores principales según sus posibilidades de interacción, desde lo lúdico a lo extralúdico. En el primer extremo, nos encontramos con el mundo abierto, mientras que fuera de juego se sitúan los espacios inaccesibles. Sin embargo, en el entorno de los videojuegos, también encontramos numerosas posiciones intermedias: habitaciones únicas (juegos donde solo podemos permanecer en un único espacio concreto), corredores lineales (donde podemos desplazarnos desde un lugar concreto, hasta el siguiente, de una forma correlativa), laberintos multicursales (distintos caminos conectados por un único centro) o misiones multimodales (donde podemos cambiar de un núcleo narrativo a otro).

El caso del rol en vivo no cuenta con limitaciones de acceso tecnológicas, pero siempre contará con unas limitaciones físicas concretas según la zona de juego que los organizadores han delimitado para la partida. Podemos hablar aquí de espacios privados fuera de juego —habitaciones off-rol, almacenes del servicio, etc.—, zonas públicas que no cuentan con los permisos burocráticos necesarios, o incluso espacios que puedan entrañar algún peligro durante el juego —zonas en obras, construcciones en mal estado, espacios compartidos con vehículos que circulan a gran velocidad, etc.—.

También existe una limitación puramente ludonarrativa relacionada con el concepto de inmersión. Los diseñadores de la experiencia deben buscar que el espacio disponible se encuentre acorde con el número de participantes. De esta forma, si un rol en vivo tan solo tiene una decena de jugadores, en la mayoría de los casos resultaría desproporcionado contar con varias hectáreas de zona de juego, ya que si los jugadores terminan alejándose entre sí, se encontrarían dentro de un mundo prácticamente vacío. Resulta, por tanto, mucho más efectivo contar con un espacio de juego mucho más limitado, por lo que el resto del espacio visual de ese mundo pasaría a ser, en términos de Espen Aarseth, un espacio extralúdico. El juego no puede desarrollarse físicamente en estas otras zonas, pero dentro de la ilusión narrativa se sobreentiende que el universo de juego no se limita únicamente a ese pequeño espacio de la partida.

Dentro de estos procesos de inmersión espaciales es prácticamente irremediable la necesidad de distintas aproximaciones icónicas. Harviainen (2006, p. 15) denomina reducción deíctica al proceso mediante el cual un jugador termina obviando todo aquello que no pertenece al mundo de juego —como los objetos anacrónicos que puedan estar presentes en el escenario— de cara a conseguir una mayor inmersión y coherencia ficcional. Si bien los organizadores tratan de limitar al máximo este tipo de elementos extradiegéticos, existen algunos imprescindibles por motivos de seguridad, como podría ser un extintor.

Al mismo tiempo, algunos de los objetos relevantes del escenario pueden pasar desapercibidos por los jugadores, puesto que existe el peligro de que solo se entiendan como una mera decoración necesaria para el desarrollo de una estética 360. Por ejemplo, durante el larp *Piratas vs Ninjas: Última Noche en Isla Bonassa* (Torrebejano y Rísquez, 2018), fueron pocos los jugadores que observaron con detenimiento los carteles de “se busca” —mediante el cual, podían llegar a reconocer al pirata en cuestión, pues se

trataba de una foto del jugador ligeramente modificada—, ya que pensaron que se trataba únicamente de un detalle de atrezzo como cualquier otro.

Junto a la reducción deíctica, también encontramos la proyección deíctica (Harviainen, 2006, p. 15), como un filtrado narrativo que implica la resignificación de ciertos elementos icónicos. Esto se da, por ejemplo, cuando interpretamos que una espada de látex inofensiva es en realidad un arma de acero mortal.

Por otro lado, algunos larps —cuya ambientación se corresponde en muchos casos con nuestro propio espacio-tiempo— han planteado el juego dentro de los espacios cotidianos de nuestra realidad. En estos casos, lo diegético encuentra su marco en lo extradiegético, por lo que ambos mundos —el ficcional y el real— se fusionan. En este tipo de juegos *pervasivos* la capacidad espacial inmersiva se vuelve muy alta, ya que no existe una zona de juego delimitada, sino que todo nuestro mundo se constituye como zona *on-rol*. A su vez, la frontera entre realidad y ficción se encuentra tan diluida que jugadores y no-jugadores pueden llegar a interactuar e influir en sus respectivas realidades.

En este sentido, uno de los mayores ejemplos es el larp *The White Road* (Barkholt-Spangsbo et al., 2006), cuyos seis jugadores se pusieron en la piel de un grupo de Road Knights, una comunidad nómada danesa fuertemente romantizada. Durante tres días, vagabundearon borrachos —tanto diegética como extradiegéticamente— a través de la carretera entre Copenhague y Fredriksund, para darle el último adiós a las cenizas de un buen amigo —en este caso, sí ficticio—. De esta forma, la conexión entre los personajes con el fallecido constituía la mayor parte del trasfondo narrativo, así como la propia interacción de estos personajes con el imprevisible mundo real (Pedersen et al., 2010, Sec1:236). De una forma similar, ya en el ámbito español, debemos mencionar de nuevo aquí el larp urbano *Niria* (Castillo, 2023).

En este sentido, el larp supone el medio más cercano al propio *holodeck* —la “holocubierta” de Star Trek, entendida como el ideal de interfaz ordenador-humano (Heim, 1993, p. 122)—. Desde su primera aparición en 1987, el *holodeck* es una habitación cuadrada y pintada de negro, con líneas blancas, en la que se implementa realidad virtual mediante la holografía, campos de fuerza magnéticos y replicación de materia. De esta forma, los usuarios pueden comunicarse mediante voz, para transformar dicha habitación en distintos escenarios realistas e inmersivos —lo que incluye la aparición de otros personajes—, en los que pueden realizar todo tipo de tareas de una forma indistinguible de la realidad, ya que este entorno cambia según sus propias acciones. Pese a ser una simulación, el *holodeck* funciona como una especie de portal (Wolf, 2012, p. 230), ya que gracias a él incluso han podido visitar algunas civilizaciones del pasado. Por este motivo, es utilizada por los miembros de la tripulación como una forma de entretenimiento y evasión en los largos viajes interestelares.

Para Ryan (2001, pp. 51–52), el *holodeck* implica ocho procesos, que también podemos encontrar en el larp:

1. Implica una incorporación activa —*active embodiment*—.
2. Ocurre dentro de un escenario, con una gran importancia de la espacialidad.
3. Se representa un entorno completo, por lo que resulta necesaria una diversidad sensorial.
4. Se produce una transparencia del medio, ya que el usuario puede ver el ordenador que produce la simulación —lo que en el caso del larp, ni siquiera existe—.
5. Los objetos pueden manipularse al igual que en el mundo real, y el usuario también puede interactuar y comunicarse con los habitantes de dicho entorno, lo que permite integrar el lenguaje natural.

6. El usuario se convierte en un personaje más dentro de ese mundo virtual, en términos de juegos de rol y realidad alternativa.
7. Esta interacción da lugar a una historia, es decir, la simulación implica una narrativa.
8. El desarrollo de esta interacción resulta gratificante, lo que puede asociarse a la propia experimentación artística.

3.3.3.2. *Inmersión narrativa (temporal y epistémica)*

Para Ryan (2009, p. 55) —quien a su vez cita a Meir Sternberg (1992)—, el concepto de inmersión temporal está relacionado con tres efectos narrativos: la curiosidad, la sorpresa y el suspense.

Será precisamente esta cuestión la que tienda a limitar la transposición de líneas argumentales concretas procedentes de otros medios, ya que esto no solo podría limitar la agencia de los jugadores, sino que se perdería parte de este suspense, cuestión que resultará fundamental para muchos participantes.

A su vez, el posible desconocimiento del jugador respecto a las características narrativas del *storyworld*, puede provocar una ruptura de la inmersión (Mochocki, 2016, p. 202) —ya que el jugador desconocerá cosas con las que su personaje debería estar familiarizado, lo que alterará de forma artificial el comportamiento del mismo—.

Reflexionaremos en profundidad sobre estas cuestiones en un capítulo independiente, destinado al diseño narrativo e interactivo (3.5.).

3.3.3.3. *Inmersión emocional*

La inmersión emocional supone uno de los componentes diferenciadores del larp, ya que es capaz de desarrollarlo en un grado mucho mayor que el

resto de sus medios afines. Por este motivo, destinaremos el resto de este capítulo a entender su importancia.

En primer lugar, debemos definir aquello que entendemos por “emoción”. En este caso, se trata de una serie de interacciones complejas entre factores objetivos y subjetivos, en los que interviene el sistema nervioso y el hormonal, lo que llega a producirnos distintas respuestas afectivas y procesos cognitivos placenteros o no placenteros, algo que nos influye a nivel fisiológico y puede llegar a afectar a nuestro comportamiento (Kleinginna y Kleinginna, 1981, p. 355).

A su vez, existen principalmente dos tipos de emociones (Ryan, 2009, p. 56): las que surgen directamente de nosotros mismos, y aquellas que experimentamos hacia otras criaturas en términos de empatía. En los juegos, la primera suele estar más relacionada con lo puramente lúdico: nuestra propia curiosidad, la frustración, la sensación de entretenimiento, el disfrute de la victoria, etc. Sin embargo, también encontramos esa empatía de raíces catárticas, a través de las emociones que nos inspiran los propios personajes, lo que para Ryan (2006, pp. 124–125) llega a suponer la experiencia narrativa definitiva. Esto alcanza su máxima expresión en el larp, donde llegamos a identificar a uno de estos personajes con nosotros mismos, en primera persona, algo que se ve incrementado tras la propia experiencia del juego —lo que supone una manifestación lingüística de esa “entidad mezclada” (Hendricks, 2006, pp. 46–50)—.

Dentro del contenido del *storyworld*, Ryan (2014, pp. 34–37) distingue dos tipos de eventos que resultan muy interesantes para el análisis de los juegos de rol: los eventos en sí mismos —que suponen cambios de estado en la narrativa— y los eventos mentales —como la reacción de los personajes, sus propios pensamientos y emociones—. Mientras que la narrativa tradicional solo nos permite observarlos de forma externa, la interactividad que obtenemos con la interpretación del personaje nos lleva a sentir dichos eventos en primera persona, incluidos los eventos mentales —algo

que se potencia especialmente en el caso del larp—. Esto supone una forma de expresión más para este medio, pero también puede llegar a resultar compleja, ya que implica una relación interpersonal mucho más profunda entre jugador y personaje (Ryan, 2009, p. 56). Por este motivo, los jugadores suelen referirse a sus propios personajes en primera persona. Esto no quiere decir que confundan realidad y ficción —salvo, lógicamente, si se trata de alguien con desequilibrios mentales previos—, tan solo es una muestra de la identificación emocional que llega a producirse, algo que también ocurre en otros medios ficcionales como la literatura o el cine. En el caso del rol en vivo, este traspaso de emociones y características resulta similar al que pueden obtener los actores profesionales.

A continuación veremos algunos ejemplos sobre cómo el larp y otros medios derivados utilizan estos eventos mentales para construir parte de su experiencia ficcional. Como herencia de la propia recreación histórica, muchos larps intentan recrear el propio entorno de los personajes, por lo que las pequeñas acciones cotidianas llegan a ser relevantes. Así, cuestiones como la comida, pueden llegar a utilizarse como elemento expresivo de forma explícita si, por ejemplo, en un entorno postapocalíptico el personaje se enfrenta a una escasez de comida que se transmite al propio jugador. El hambre se convertirá aquí en un evento mental, que conectará la emocionalidad del jugador con la del personaje al que interpreta.

Por su parte, el larp *Delirium* (Kromann et al., 2010) fue diseñado para ser realizarse de forma no cronológica, ya que sus protagonistas eran enfermos mentales incapaces de reconocer correctamente el paso del tiempo. De esta forma, la propia estructura del evento conectaba con la sensación de incoherencia interna. Por ejemplo, los jugadores interpretaron una escena para limpiar los restos de una fiesta de cumpleaños antes de desarrollar la escena de la fiesta en sí misma.

Debemos volver aquí a la “paradoja del arte doloroso”, como esa tendencia que nos atrae hacia la observación de situaciones dramáticas y

trágicas. En este caso, ya que también podemos llegar a representarlas en primera persona, este tipo de elementos trágicos potencian la propia experiencia emocional y narrativa del juego. Por lo tanto, resulta paradójico cómo ciertos jugadores utilizan este tipo de entretenimiento como una vía de escape respecto a sus preocupaciones personales, y para ello las reemplazan con otro tipo de preocupaciones ligadas a su personaje (Stenros y Montola, 2010b, p. 25). Esto es posible debido a una imposibilidad de la inmersión total, que nos conduce a vivir las cuestiones negativas del personaje —tristeza, aburrimiento, enfado, cansancio, hambre...— desde un mínimo distanciamiento (Stenros, 2010, p. 300), lo que precisamente nos permite apreciarlo de forma estética.

Gracias a ello, el larp puede tratar temas que van mucho más allá del mero entretenimiento o de la diversión, lo que puede llevarnos a ciertos larps extremos, centrados en provocar lo que Montola (2014, pp. 157–159) define como “positivas experiencias negativas”. Con ello se refiere a aquellas cuestiones que no son agradables, pero que resultan finalmente gratificantes, ya que permiten explorar diversas cuestiones a nivel mental y emocional, así como obtener un aprendizaje sobre ellas —es decir, de nuevo aquí, una gran importancia de la catarsis aristotélica—. Como ejemplos, nos menciona larps como *Gang Rape* (Wrigstad, 2007) —que representa una violación— o *Fat Man Down* (Østergaard, 2009) —un juego sobre la obesidad, en el que el personaje más gordo recibirá dolorosos ataques por parte del resto de participantes, que finalmente se convertirán en los verdaderos atormentados (Montola, 2014, pp. 157–159)—.

En este punto, resulta imprescindible repasar algunas de las principales tensiones entre realidad y ficción, ya que en los juegos de rol encontramos tres entornos distintos (Williams et al., 2018, p. 231):

1. El *marco primario*, como mundo real de los participantes.
2. El *contexto de juego* y sus reglas, donde los participantes actúan como jugadores dentro de una serie de convenciones.

3. El *mundo narrativo*, en el que los participantes actúan como sus personajes.

Como hemos visto, el larp sitúa el mundo narrativo de forma superpuesta a nuestro marco primario, por lo que ambos están muy cerca.

Todo esto supone que el participante del larp se vea inmerso en varios papeles dentro de la experiencia (Carter et al., 2012, p. 68; Stenros, 2010, p. 301):

1. Es *usuario*, es decir, su identidad real
2. Es *jugador* de un juego, dentro de ese contexto lúdico
3. Es *actor* en una experiencia interpretativa
4. Es *personaje*, ya que adquiere una identidad ficcional
5. Es *audiencia* de la interpretación del resto de participantes

Huizinga desarrollaría el concepto de *Círculo Mágico* para referirse al espacio y tiempo específico del mundo de juego, en el que el jugador debe introducirse para dejar a un lado el mundo real. Esto implica que lo que ocurra no tendrá otras consecuencias más allá de ese círculo (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, p. 24), pero también puede haber ciertas grietas por las que los jugadores pueden introducir —y ver alterada— su propia subjetividad (Bogost, 2008, p. 135).

Apter (1992, p. 52) define como *protective frame* (“marco protector”) al escudo psicológico que protege a los jugadores de las consecuencias del mundo real, gracias a su inmersión en ese *Círculo Mágico*. Sin embargo, también son necesarias una serie de consideraciones éticas, ya que lo cierto es que el juego también puede afectar a la realidad, ya que el marco protector es en realidad una ilusión de seguridad (Hook, 2012, p. 52).

A través de un repaso a diversos experimentos psicológicos, Hook (2012, pp. 60–69) defiende que el *Círculo Mágico* y el marco protector no son exactamente lo mismo, y que su nivel de desarrollo puede ser muy

distinto en una misma experiencia —si bien, un círculo fuerte es necesario para el desarrollo del marco protector—. Por ejemplo, a través del rito y la ceremonia, podemos construir un fuerte Círculo Mágico, sin ningún tipo de protección en él, lo que no produciría una inmersión en personaje, sino una inmersión situacional. Esto también ocurre en algunos juegos, especialmente los ARG, que operan bajo una lógica narrativa que niega su propio estatus como juego, ya que pretenden que los jugadores finjan que lo que está ocurriendo forma parte de la realidad —lo que se conoce como TINAG (*this is not a game*)—.

Para que el Círculo Mágico llegue a desarrollarse con coherencia, es necesaria una percepción y respuesta adecuada por parte del resto de participantes: “The King becomes a King not simply by acting like one; he is only truly crowned by his subjects who elevate him by responding to his social status” (Stenros, 2010, p. 303). Este concepto es lo que ciertos autores llaman “interinmersión” (Stenros y Montola, 2019, p. 18).

Aquí debemos hablar de los procesos de cognición dual que se producen en el larp, ya que los jugadores no pueden obviar su propia percepción —lo que, de ocurrir, sería obviamente peligroso—, pese a que realicen un esfuerzo interpretativo para ponerse en la piel de su personaje —como, por ejemplo, con los procesos de reducción y proyección deíctica mencionados en el apartado anterior—. Para ello, el jugador debe filtrar sus propias percepciones de cara a integrarse en el mundo narrativo (Mochocki, 2017, p. 150).

Esta cognición dual también dará lugar a una doble conciencia (Bowman, 2018, p. 387), en la que la personalidad de jugador y personaje se solapan —debido a que experimentan al mismo tiempo su mundo real y el *storyworld* ficcional—, lo que ocurre, en mayor o menor medida, dependiendo de cada evento y participante. Los teóricos del larp suelen utilizar una distinción entre “person” —participante— y “persona” —el personaje que interpretan—, como una referencia a la etimología latina de esta

palabra, relacionada con el hecho de “llevar una máscara” (Brodén, 2006, p. 1; Dundel, 2003, p. 133). Esto redefine las nociones de ausencia y presencia, ya que el jugador está presente —y, en cierto modo, ausente— tanto en el mundo real como en la realidad simulada (Bittanti, 2013, p. 93).

Esto hace que podamos llegar a entender el juego de rol como una forma de disociación no patológica, ya que los jugadores se desprenden de su realidad para adoptar una nueva identidad en otro contexto (Bowman, 2018, p. 382). Esto queda realmente conectado con el concepto de “turismo identitario” propuesto por Nakamura (1995) dentro el ámbito del anonimato en internet, donde una persona asume otra identidad —generalmente entendida como exótica— por motivos lúdicos y de entretenimiento. En este sentido, ya en el ámbito del larp, incluso han llegado a utilizarse los conceptos de “caza-bleed” y de “pornografía emocional”, en referencia a ciertos jugadores que solo buscan este tipo de experiencias intensas, a veces sin ser responsables con sus propias implicaciones (Machancoses, 2023).

En el caso del larp, esta realidad alterna puede implicar una transformación catártica, ya que esta ficción puede llegar a irrumpir en las estructuras simbólicas de los jugadores de manera que terminen reasociando y resignificando ciertas cuestiones, como sus vivencias y deseos. Por lo tanto, el larp no solo construye y evoca estos elementos ficticios, sino que también supone un medio para comunicar y compartir una visión del mundo, a través de dichas resignificaciones (Quiroz Castillo, 2017, p. 92).

A nivel narrativo, resulta lógico pensar que el larp puede llegar a indagar en la propia psicología de los personajes de una forma mucho más profunda que la literatura, el teatro, el cine o los videojuegos. Para Stenros y Montola (Stenros y Montola, 2010b, p. 20), el rol en vivo supone el mejor medio para comprender la realidad interna de un personaje, ya que no solo podemos experimentar los diálogos internos, sino que también los producimos. De esta forma, aunque un larp no exprese o comunique explícita-

mente los pensamientos de un personaje en sus contenidos previos, cada jugador termina desarrollando sus propios monólogos interiores, a los que solo ellos tendrán acceso. Se trata, de nuevo, de una creación efímera e individual, que solo puede experimentar el propio jugador. Esto es lo que muchos diseñadores de larps llaman “juego interno” (Stenros y Montola, 2019, p. 18), en relación a los sentimientos, sensaciones y pensamientos que surgen dentro del propio personaje, y en los que solo el jugador que lo interpreta puede recrearse. Esta tendencia supone un reflejo más de esa “adicción” al desarrollo de los personajes que ya fue señalada por Jorge Carrión respecto al auge de lo serial en la actualidad (Carrión, 2011).

Algunos eventos intentan transportar lo más lejos posible al jugador, pero muchos participantes empatizan con alguna parte de la personalidad del personaje de forma inevitable. Algunos participantes, incluso buscan en sus propias experiencias personales algunos recursos para abordar las problemáticas de sus personajes, o incluso para fomentar la intensidad de su interpretación a nivel actoral —en términos similares al propio método Stanislavski¹⁵⁷—. Desde un punto de vista psicoanalista, estos procesos se corresponderían, a su vez, con el deseo inconsciente de verse reflejado en los personajes de forma exploratoria (Nephew, 2006, p. 136).

Esta perspectiva psicoanalista supone una forma de explicar algunos de los procesos identitarios de los juegos de rol sin caer en cuestiones peyorativas, como el mero escapismo (Bowman, 2012, p. 50). Desde este enfoque, los juegos de rol alivian la tensión del individuo gracias a la relajación de su “public persona” —el “yo” o “ego primario” que muestran frente a los demás—, por lo que permiten emerger ciertos comportamientos reprimidos de forma inconsciente. Pero además de este inconsciente personal o individual, esta imaginación activa permite explorar el propio

¹⁵⁷ Este actor y director ruso de finales del siglo XIX propuso como parte de su método actoral la memoria afectiva, con la que los actores debían acudir a sus propias experiencias y recursos personales, para conectar con las emociones de sus personajes y lograr así una interpretación más creíble.

inconsciente colectivo, de donde procede uno de los términos más utilizados en los juegos de rol: el arquetipo —en referencia a la figura del héroe, el villano, el seductor, etc.—. Se entiende este concepto como una serie de imágenes simbólicas a nivel cultural, heredadas de nuestros ancestros, que suponen una parte fundamental dentro de nuestras estructuras mentales y lingüísticas. Por lo tanto, la interpretación de roles permite superar distintas barreras psicológicas y sociales, así como alcanzar un mayor desarrollo personal basado en el autoconocimiento obtenido —*individualización*, en palabras de Jung—.

Algunos eventos incluso están diseñados para fomentar estos paralelismos entre jugador y personaje, de cara a explorar la relación existente con sus propias vidas reales (Bowman, 2015). Al respecto, Bowman describe nueve tipos de personajes según su relación con la identidad primaria de cada jugador (2016, pp. 164–176):

1. El *doppelganger* supone la interpretación de un personaje con características muy similares a las del jugador, lo que también se conoce como personaje tenue o ligero —*thin character*—.
2. El “yo incompleto” (*devoid self*) desarrollaría la misma personalidad del jugador, pero con la ausencia de alguna característica de este, ya sea a nivel psicológico —como la falta de empatía— o físico —como algún tipo de discapacidad—.
3. El “yo aumentado” implica la misma personalidad del jugador, pero con el añadido de alguna característica que el jugador no posee, como algún superpoder o la inmortalidad.
4. El “yo fragmentado” pone el foco en una de las facetas presentes en el jugador, como su sensualidad, su poder de manipulación o su interés en algún campo concreto.

5. El “yo reprimido” supone un regreso a un estado previo de conciencia, como la infancia o la adolescencia, o la regresión a una actitud de carácter animal y salvaje, previa al desarrollo humano.
6. El “yo idealizado” se identifica con un personaje que posee características deseadas por el personaje —como puedan ser la sensualidad, la belleza, la extroversión, el heroísmo, etc.—.
7. El “yo opuesto” implicaría la interpretación de un personaje cuya personalidad es contraria a la personalidad real del jugador, lo que permite explorar ideologías opuestas que a veces los jugadores no llegan a entender o compartir, algo que suele ser común con la interpretación de villanos y antagonistas malvados —y que desde un punto de vista psicoanalítico también permitiría la exposición de elementos inconscientemente reprimidos pero presentes en la personalidad del jugador—.
8. El “yo experimental” está destinado a la exploración de un concepto desafiante para el jugador o para el propio juego.
9. Y por último, el “yo tabú” es el personaje que intenta explorar un tabú social, a través de comportamientos controvertidos como el incesto, la violación, el asesinato, la tortura, el canibalismo o el abuso.

Como curiosidad, según el estudio de Gary Alan Fine (2002, p. 210), aproximadamente un 80% de los jugadores elige personajes con un trasfondo “bueno” o “legal” —de entre todas las posibilidades clásicas de los alineamientos de *D&D*, que también incluyen la neutralidad, la maldad y lo caótico—. A su vez, suele ser más probable que los jugadores más nuevos entiendan a sus personajes como una extensión de sí mismos (Nephew, 2006, p. 123).

Llegados a este punto, debemos adelantar un concepto propio de la comunidad de rol en vivo: el *bleed*, definido como la influencia de las características del jugador en su personaje, y viceversa. De esta forma, a medida

que aumenta este “sangrado”, los límites entre jugador y personaje se vuelven más difusos.

Pese a que este concepto siempre suele asociarse a lo emocional, lo cierto es que puede haber otros dos tipos de *bleed* (Hugaas, 2019):

1. *Bleed emocional*, a nivel de sentimientos.
2. *Bleed procedural*, relacionado con la memoria muscular, es decir, con los gestos y acciones físicas.
3. *Bleed memético*, basado en las unidades de cultura, las ideas, pensamientos o convicciones que pueden traspasarse.

Como habrá podido deducirse, este proceso puede producirse en dos direcciones:

1. *Bleed-in*: Cuando el jugador influye en el personaje
2. *Bleed-out*: Cuando el personaje influye al jugador

Bowman (2013, p. 17) proporciona algunos ejemplos respecto a cada uno de ellos. El *bleed-in* ocurre cuando un jugador introduce sus propios deseos personales en el juego —como cuando tiene en cuenta conocimientos estratégicos para dirigir sus acciones de forma competitiva; o cuando prefiere interactuar con los participantes que son sus amigos en la vida real—, así como cuando su cansancio físico comienza a afectar a las emociones y comportamientos del personaje. En el *bleed-out*, nos encontramos con la identificación con el propio personaje —por ejemplo, experimentar tristeza ante situaciones dramáticas que hayan surgido durante el juego, incluso una vez acabada la partida—, conflictos de juego que pasan a afectar las relaciones personales entre los jugadores, o el propio sentimiento de tristeza tras acabar la partida —generalmente porque se echa de menos la identidad o situación ficcional—.

En este sentido, Orzai y Van Laer (2022, p. 42) establecerán una subdivisión de estos procesos de *bleed-out*:

1. *Disembedding*, como el traspaso relacionado con la conexión hacia el propio marco ficcional.
2. *Disociación*, como lo que atañe únicamente a la conexión entre jugador y personaje —lo que supone el entendimiento más común a nivel popular cuando hablamos de *bleed-out*—.

Hook afirma que un marco protector más débil aumenta las posibilidades de sufrir un mayor nivel de *bleed-out*, puesto que no existen un suficiente respaldo de las propias emociones ficcionales. A su vez, un Círculo Mágico débil —es decir, donde no se identifiquen lo suficiente los límites de la ficción— tiende a aumentar el *bleed-in*, puesto que el jugador no estará tan inmerso en su personaje y la ficción se verá influenciada por su personalidad real.

Dentro del contrato social que supone el juego encontramos un elemento fundamental, el *alibi* —la coartada—, aquella premisa de que las acciones que se realicen dentro del juego se corresponderán con el personaje y no con el jugador. La presencia de este elemento, como marco protector dentro de ese Círculo Mágico, implica un menor surgimiento de *bleed* (Bowman, 2015).

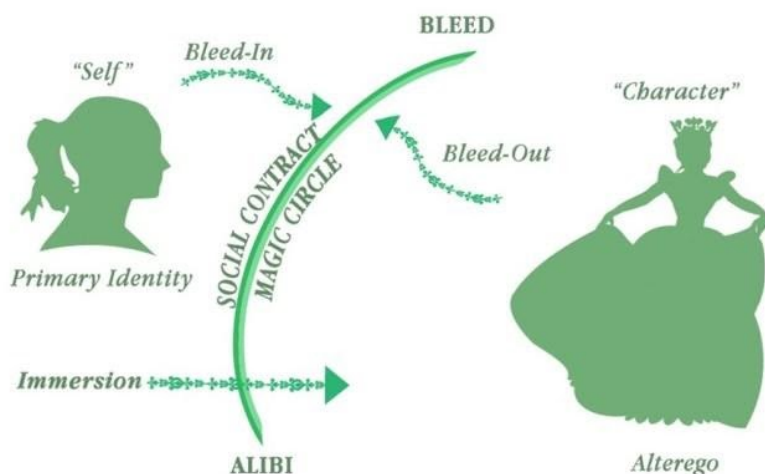


Figura 9. Diagrama terminológico sobre la relación entre jugador y personaje. Fuente: Bowman, 2015.

El *bleed* puede potenciar la propia experiencia en ciertas ocasiones, ya sea de forma catártica o interpretativa. Por otro lado, la empatía asociada puede ser utilizada con fines educativos y sociales, de los que pueden obtenerse un gran aprendizaje emocional en primera persona (Machancoses, 2023).

Sin embargo, también supone un fenómeno que no siempre es buscado, y que no siempre puede llegar a controlarse. De esta forma, en algunos larps pueden llegar a desarrollarse los mismos peligros emocionales y psicológicos que ya quedaron patentes en el ámbito teatral y cinematográfico, con aquellos actores que se *sobreinvolucraron* en la experiencia interpretativa (Bowman, 2015).

Como ya hemos subrayado, los juegos de rol no están conectados con ningún tipo de desorden mental, pero la intensidad de ciertas experiencias puede detonar desajustes previos, al igual que otras muchas experiencias no lúdicas pueden activar traumas latentes (Torner y Bowman, 2014).

De hecho, otras experiencias relacionadas con lo ritual también pueden proporcionar a sus participantes una suerte de *bleed*. Como ejemplo, Orazi y Van Laer (2022, p. 8) establecen similitudes con el “síndrome post-Camino de Santiago”, ya que ambas son *experiencias extraordinarias* que nos alejan de nuestra vida cotidiana durante un periodo concreto de tiempo, y que después requieren un cierto periodo de adaptación con la vuelta a la realidad rutinaria. De igual forma, lo vinculan con el éxtasis propio de una fiesta de música electrónica, cuya música y danza repetitiva pueden llegar a producir una suerte de trascendencia respecto al cuerpo.

Por todos estos motivos, la seguridad en el larp va mucho más allá de lo físico, ya que también se introducen numerosas mecánicas y técnicas de seguridad psicológica, que permiten prevenir dichos riesgos. A su vez, otras mecánicas específicas como la calibración permite que los jugadores tengan el propio control de la experiencia —para decidir con quién

interactúan y de qué manera—, con el objetivo de adaptarla a su bienestar en todo momento (Koljonen, 2020, p. 5).

Sin embargo, también se requieren una serie de habilidades psicológicas para poder construir un personaje coherente de forma segura (Goldstein y Winner, 2012), que a su vez se verán fomentadas con la propia puesta en práctica dentro de cada evento:

1. La *teoría de la mente* permite una mayor comprensión de los pensamientos, creencias, deseos y sentimientos de otros agentes, algo necesario para la seguridad de la experiencia.
2. Mediante la *empatía afectiva* reaccionamos de forma similar a las reacciones emocionales de otros agentes, en una suerte de “contagio emocional”, lo que equivaldría a obtener un control consciente del *bleed-in*.
3. Por último, también obtiene una gran importancia todo lo relativo a la *regulación emocional*, como aquello que nos permite escoger el grado de transferencia entre nuestras emociones y las emociones de nuestro personaje, así como la capacidad de gestionar y controlar dichos sentimientos.

Muchas de las herramientas de seguridad están basadas en el concepto de “telegrafía” (Heebøll Arbjørn, 2018, pp. 184–185), entendida como la capacidad de comunicarnos sin expresarlo de manera explícita. En el ámbito del juego, se trata de todos aquellos gestos, lenguaje corporal o la propia entonación de las palabras, que nos permite metacomunicarnos con el resto de jugadores, de una forma más o menos discreta, que no rompa demasiado la inmersión en dicho *storyworld*. Para ello, cada comunidad local puede establecer una serie de símbolos y palabras clave, que permiten realizar esta comunicación discreta de una forma más eficaz. Estas herramientas incluso llegan a integrarse dentro de la propia narrativa, como el

comando “battery low” establecido en *Conscience* (Esturillo et al., 2018), para que los androides pudieran abandonar una escena (Koljonen, 2020, p. 6).

Una necesidad fundamental es la posibilidad de que todos los participantes puedan ser capaces de abandonar (*opt-out*) una escena tanto física como social y diegéticamente (Koljonen, 2020, p. 6). Para ello, suelen ser necesarios una serie de ajustes narrativos que traten de explicar la ausencia del personaje a nivel diegético, lo que generalmente se realiza dejando en un segundo plano dicha ausencia, sin darle mayor importancia a esa posible inconsistencia narrativa. No ocurre lo mismo en los larps con un carácter más competitivo, donde esta ausencia —especialmente en mitad de un combate o conflicto— puede ser percibida como una “trampa”, de ahí que puedan requerirse ciertas mecánicas compensatorias.

Otra de las estrategias más frecuentes consiste en desarrollar *debriefings*¹⁵⁸ para expresar momentos del larp desde el exterior, incluso de forma humorística, como una forma de desacralización del propio personaje y su realidad ficticia. Esto también puede ser realizado a través de la escritura, ya sea de forma individual o colectiva. De hecho, son comunes la creación de nuevas historias en tercera persona, o la escritura de cartas.

A su vez, se fomenta la interacción entre los participantes, ya fuera del juego —y, en numerosas ocasiones, como acto de agradecimiento—, para generar un mayor sentimiento de seguridad emocional, gracias a una mayor distinción entre el comportamiento diegético y el extradiegético. En este sentido, los jugadores suelen hablar de los conflictos negativos que han surgido entre sus personajes, e incluso pedirse perdón por algunas de sus acciones diegéticas, al mismo tiempo que validan las experiencias emocionales del resto de participantes.

¹⁵⁸ Reuniones posteriores a la partida.

Otra práctica común consiste en transicionar hacia una nueva experiencia inmersiva menos intensa, como la lectura de un libro o el visionado de una serie (Bowman, 2015).

A su vez, todas estas estrategias no solo se desarrollan después del evento, sino que los participantes suelen ofrecer una disponibilidad emocional bastante alta durante los siguientes días o semanas posteriores (Torner y Bowman, 2014).

Pese a todo, pueden darse algunas situaciones conflictivas, que repasaremos a continuación. Uno de los conceptos más importantes aquí será el de *trigger* —a veces traducido como “disparador”—, entendido como aquello que puede activar una respuesta concreta debido a la presencia de un trauma previo. Por este motivo, suelen ser muy relevantes las aclaraciones sobre la presencia de ciertos temas emocionalmente complejos, como el abuso sexual, la muerte de seres queridos o la presencia de violencia infantil. En el ámbito del rol de mesa, los jugadores suelen contar con la llamada “tarjeta x”, que permite cambiar de tema sin necesidad de dar explicaciones —lo que en el larp se expresa de formas distintas según la comunidad de jugadores—. Al mismo tiempo, los jugadores deben tener claros sus propios límites y apuntarse solo a los eventos que se adapten a sus necesidades, en lo que se conoce como “velo” —aquellas situaciones en las que no quieren participar de forma directa, pero en las que no les importa mantenerse como espectadores en caso de ser necesario— y “veto” —como aquellos elementos que no desean que aparezcan en el evento de ninguna forma—.

A su vez, existen otras problemáticas de *bleed-in* más allá de la activación de *triggers*. Por ejemplo, Fatland llegó a hablar de la “resaca moral”, con la que se refiere al estado emocional negativo que sufren los jugadores después de haber interpretado a villanos u otros personajes malvados, cuyas acciones han podido afectar negativamente al resto (Brown, 2019, p. 364). Estos jugadores suelen sentirse culpables por ello, e incluso se

sienten inseguros al pensar que el resto de participantes pueden creer que esta maldad se corresponde de alguna forma con su personalidad real.

Otra experiencia problemática común es el *bleed* romántico, es decir, el enamoramiento ficcional que llega a traspasar del personaje a los propios participantes. Para Lindegren (2019, p. 272) esto sucede ya que la experiencia emocional del evento, a pesar de su naturaleza ficcional, llega a provocar una serie de respuestas fisiológicas y hormonales reales en nuestro propio cuerpo. Esto es lo que se conoce como “larp crush” (Harder, 2022), ya que supone un enamoramiento a primera vista, que en realidad se produce entre personas que no existen —ya que de alguna forma, la atracción surge hacia el propio personaje, cuya existencia deja de ser tangible tras la experiencia—. De hecho, la mayor parte de las ocasiones en las que esto ocurre, los jugadores ni siquiera se conocían de forma previa¹⁵⁹.

El rol en vivo puede llegar a ser tan exigente, tanto a nivel físico como psicológico, que es muy común que los jugadores experimenten sensaciones de confusión, cansancio y saturación emocional tras un evento. Respecto a este fenómeno incluso ha llegado a acuñarse el concepto de “depresión post-larp”¹⁶⁰, lo que principalmente se refiere al sentimiento de insatisfacción ligado a la vuelta al “mundo real”, lo que, como ya hemos mencionado, también puede pasar en otras experiencias como los festivales, o las vacaciones. También podemos hablar de un proceso contrario, el llamado “post-larp charisma”, en el que los participantes experimentan una mayor energía creativa tras el evento (Torner y Bowman, 2014).

¹⁵⁹ Para Harder (2022), el “larp crush” no supone una situación demasiado distinta respecto a un enamoramiento a primera vista como cualquier otro, ya que en ellos tampoco suele conocerse a la persona, sino que proyectamos en ella nuestra propia idealización, convirtiéndola a su vez en un personaje ficticio que permea nuestra realidad.

¹⁶⁰ Algunos miembros de la comunidad prefieren utilizar otra terminología para evitar las posibles connotaciones asociadas a este trastorno mental, por lo que se refieren a este proceso únicamente con el término genérico de “post-larp”.

Muy cercano al concepto de “depresión post-larp” encontramos el “efecto Pinocho”, definido por McGonigal (2003, p. 1) como el deseo de que el juego se transforme en realidad, y viceversa. Sin embargo, como bien expresó Jenkins, en el fondo nadie sería capaz de vivir en dicha utopía, ya que esta solo existe en contraposición con la propia vida cotidiana (2010a, p. 319).

Dentro de esta inmersión emocional existen una serie de cuestiones controvertidas que suelen intentar controlarse de forma previa. Una de ellas es la presencia del machismo, ya que por mucho que resulte algo propio del personaje, su desarrollo afectaría a la experiencia de gran parte de las jugadoras en prácticamente todos los eventos realizados. Por este motivo, salvo que el evento indague específicamente en dichas problemáticas de forma narrativa, muchos larps prefieren suprimir los comportamientos sexistas, así como otros asociados cualquier otro tipo de discriminación hacia otros personajes.

Otro elemento problemático es el propio consumo de alcohol u otras sustancias, ya que esta alteración de la consciencia puede suponer obvios problemas en el juego y en el desarrollo ficcional del mismo. Por este motivo, muchos larps prefieren limitar este tipo de consumo, o incluso sustituirlo —como proyección deíctica— por bebidas no alcohólicas de aspecto similar. En el caso del larp *Once Upon a Time* (Carlstrøm, 2005), el consumo de alcohol suponía una acción relevante para el propio contexto de juego, por lo que sus organizadores decidieron controlarlo rebajando dichas bebidas con agua, para impedir que los jugadores pudieran llegar a emborracharse (Rydland, 2010, p. 196). En otros eventos inmersivos, como *The White Road* (Barkholt-Spangsbo, 2006), el alcohol se introdujo de forma diegética para alterar la propia conciencia temporal de los jugadores —donde la partida incluso comenzó en una mañana de resaca tras una gran fiesta—, pero también implicó la introducción de mecánicas

excesivamente sencillas, compatibles con dicho estado de ebriedad (Pedersen et al., 2010, p. 241).

Debemos cerrar este capítulo haciendo referencia, de nuevo, a la imposibilidad de la inmersión total o pura, ya que esta no supondría un juego, sino una suerte de psicosis —pues en esta inmersión total, el jugador sería incapaz de ser consciente de que sus vivencias se corresponden con un juego (Stenros, 2010, p. 300)—. Por lo tanto, si esta inmersión pura fuese posible, los jugadores podrían llegar a realizar acciones que supusieran un riesgo para la seguridad de otros participantes, e incluso para sí mismos, ya que dejarían de tener en cuenta que las personas que participan en la experiencia son más importantes que el resultado de la experiencia misma. A su vez, probablemente dejaríamos de disfrutar de la propia experiencia, ya que necesitamos contar con una mínima distancia estética que nos permita apreciar dicha simulación en términos artísticos.

La conclusión, por tanto, es que los jugadores solo pueden aspirar a fingir esta inmersión total —mediante esos procesos de resignificación semiótica—, pero no a experimentarla por completo. En este sentido, el diseñador Renja Koverola (1998, como se cita en Stenros, 2010, p. 300) utilizará una metáfora con un collar de perlas: es imposible obtener un collar con un continuo de perlas de inmersión, por lo que debemos admitir que un evento solo será capaz de ofrecer algunas de ellas, separadas unas tras otras mediante otros momentos que no son puramente inmersivos.

4. Resultados

4.1. Ensayo de aplicación de una selección de teorías mediáticas

4.1.1. Principios de diseño narrativo e interactivo

Como hemos mencionado en el apartado de metodología, podemos acudir a algunas de las herramientas narratológicas en su noción más amplia, donde entendemos como texto distintos elementos que van más allá de la literatura tradicional, así como su relación con otras disciplinas y medios.

Generalmente se entiende como texto narrativo aquel en el que un determinado agente relata una narración, aunque desde este punto de vista ampliado, no será necesaria la presencia de un narrador explícito. En este marco ficcional —al que también llamaremos *diégesis*—, la fábula será aquella serie de acontecimientos cronológicos que tendrán lugar en la historia, mientras que el discurso —también entendido como trama o argumento— será la manera en la que se presentan dichos acontecimientos¹⁶¹. Estas acciones serán realizadas por diversos agentes¹⁶² —los cuales no tienen por qué ser necesariamente humanos— que desencadenarán los eventos—.

Como otros muchos juegos (Cover, 2010, p. 86), el larp posee narratividad, pero no supone un medio exclusivamente narrativo —de ahí que ampliemos este marco teórico con otras muchas cuestiones ajenas a la narratología clásica, así como a través de ciertas redefiniciones de las mismas

¹⁶¹ Para Mieke Bal (1987, p. 30), estos acontecimientos implican un cambio de estado, cuyo proceso puede implicar una mejoría o un deterioro.

¹⁶² Bal (1987, p. 21) también suele utilizar el término “actor”, que será evitado en este trabajo para evitar confusiones respecto al término teatral y cinematográfico, que resulta muy cercano al entorno del larp.

(Calleja, 2011, p. 116), más conectadas con el propio concepto de ficción (Aarseth, 1997, p. 85)—. Entendemos, por tanto, la necesidad de utilizar un enfoque ludonarrativo que nos permita superar las diferencias entre estas dos disciplinas para ser capaces de estudiar la relación entre ambas, a través de una narratología ampliada desde los nuevos medios (Ryan y Thon, 2014, p. 2).

En primer lugar, debemos repasar la propia distinción entre fábula y discurso (*sjuzhet*), que surgió desde el Formalismo Ruso, y más tarde sería ampliado por Genette con un tercer elemento: el relato, como el propio enunciado narrativo (Toolan, 2007, pp. 10–11). A nivel literario, esta distinción tiene únicamente un carácter teórico, ya que solo resulta accesible el estrato textual (Bal, 1987, p. 14). En el caso del larp, el relato puede ser esbozado a nivel textual en las preparaciones previas a la partida, pero se desarrollará en su totalidad solo durante la propia sesión de juego.

Dentro del juego narrativo existen cuatro dimensiones según la teoría ludonarrativa de Espen Aarseth (2012): el mundo, los objetos, los agentes y los eventos.

En relación a los eventos, resulta útil atender a la distinción narratológica entre dos tipos de unidades: las funciones —nucleares o catalíticas— y los indicios (Barthes, 2009).

Las funciones nucleares suponen aquellas acciones principales que inician, mantienen o cierran el progreso del argumento, por lo que hacen avanzar la trama. Como veremos más adelante, dentro de la teoría ludonarrativa de Aarseth (2012), estos núcleos serán los *kernels*, entendidos como eventos constitutivos.

Las catálisis son acciones de tipo accesorio, puesto que el relato puede funcionar independientemente de ellas. Sin embargo, estas funciones catalíticas determinan el modo de ser de las cosas y marcan la atmósfera, con cuestiones como el estado psicológico o emocional de los personajes.

Puesto que aportan tono y trasfondo, pueden adelantar la emoción provocada por los núcleos que se sucederán más adelante —o incluso mantener la de aquellos que ya se han sucedido—. Para Aarseth, estos serán los *satélites*, como eventos suplementarios.

Los indicios son niveles superiores relacionados con el contexto de la historia: información sobre seres, objetos, etc., o informaciones sobre el tiempo y el espacio de la fábula. Como ya hemos visto, en el caso del larp, estos indicios serán principalmente miméticos.

Propp (2007, versión original de 1928) estableció 31 funciones recurrentes que pueden encontrarse en los cuentos: desde la situación inicial, a las prohibiciones transgredidas, los engaños y fechorías del antagonista, las partidas y desplazamientos del héroe, a sus reparaciones, victorias y reconocimientos. Estas pueden aplicarse a los juegos de rol de mesa de carácter más tradicional, ya que estos también están basados en las acciones de un grupo de héroes. Sin embargo, en el rol en vivo, generalmente solo se representa alguna situación concreta de esos posibles viajes, donde la perspectiva de cada personaje es distinta, ya que cada uno de ellos tiene el protagonismo desde su punto de vista, lo que suele alejarse de la figura del héroe y puede incluir factores difícilmente clasificables.

Todas estas acciones serán provocadas o realizadas por diversos agentes. Aquí, nos encontraremos con el concepto de “actante”, como un tipo concreto de agentes que comparten una cualidad característica relacionada con la intención de la propia fábula (Bal, 1987, p. 34). Por ejemplo, Propp (2007) agrupó sus funciones en siete categorías según sus agentes: personaje deseado, donante o proveedor, mandatario, ayudante o auxiliar, villano o agresor, y traidor o falso héroe. Sin embargo, sería Greimas en 1966 quien establecería el esquema actancial más reconocido, basado en un eje de tres posiciones según la función de cada entidad narrativa:

1. *Sujeto y objeto*: Nos referimos aquí al agente que persigue una determinada meta u objetivo.

2. *Destinador y destinatario*: El destinador o dador se vincula a aquellos elementos que impulsan o motivan al sujeto a la hora llevar a cabo su intención, lo que en muchas ocasiones supone algo abstracto. Por su parte, el destinatario o receptor supone aquel agente que se beneficia de ello —de ahí que suele coincidir con el propio sujeto—.
3. *Ayudante y oponente*: Como ayudantes entendemos a todos aquellos que prestan una ayuda concreta al sujeto durante la persecución de su objetivo. Por su parte, los oponentes serán todos aquellos que dificulten la realización de dicha tarea.

En el caso del larp y otros medios afines, esta teoría actancial se multiplica: “nos encontramos simultáneamente con decenas de *sujetos corriendo detrás de objetos*” (Scolari, 2008, p. 322), ya que no supone una narración lineal, sino simultánea, propia de la comunicación en mosaico o kaleidoscópica señalada por McLuhan (Murray, 2017, p. 148). Así, esta estructura multisequencial se configura de forma propia para cada personaje-jugador, según su propia situación inicial y punto de vista: “every character played by an actor is the main character of their own story” (Simkins, 2015, p. 11).

Aquí resulta relevante la mención del “antisujeto” (Bal, 1987, p. 40), como aquel actante que tiene su propio objeto, lo que incluso puede entrar en contradicción con la búsqueda del objeto del (otro) protagonista —de ahí la diferencia entre el “antisujeto” y el “opponente”—. Se trata, por tanto, de otro sujeto autónomo e independiente que posee su propio programa narrativo, que puede dar lugar a una subfábula con sus propios subargumentos, donde incluso podemos llegar a hablar de personajes sinónimos (Bal, 1987, p. 96), como aquellos de igual contenido en la estructura funcional.

En el caso de los juegos de rol la estructura narrativa suele quedar principalmente construida en torno a la emergencia: a través de ciertos

elementos iniciales —que deben ser estratégicamente diseñados de forma previa (Torner, 2018a, p. 172)—, podemos alcanzar una combinación de elementos que da lugar a infinitas variaciones potenciales, lo que precisamente otorga ese valor efímero a la experiencia de juego (Juul, 2005, pp. 35–36). Así, muchos de los eventos de juego no estaban establecidos de antemano, sino que emergen gracias a la combinación de dichos elementos (Klastrup y Tosca, 2004, p. 2).

Hemos mencionado que los agentes no siempre tenían por qué corresponderse con los propios personajes, pero esto suele darse en la mayor parte de las ocasiones. El monomito, entendido como viaje del héroe en el sentido de Joseph Campbell (2020, versión original de 1949) supondrá un patrón muy relevante para los juegos de rol, ya que muchos se enmarcan en el distanciamiento del mundo conocido para enfrentar diversos desafíos y adversidades, que implicarán esa transformación personal ligada a las teorías psicoanalíticas.

Muchos eventos se centrarán en la profundidad del desarrollo de dichos personajes —en su complejidad y en los distintos cambios a los que pueden someterse—, pero también hay otros con personajes más estables y estereotipados. Lo más importante aquí reside en que, como medio interactivo, todos los participantes deben interpretar personajes que puedan desarrollar funciones relevantes dentro de la fábula. Surge aquí el concepto de “distribución de juego”, que expresa la idea de que la experiencia activa supone un recurso en cierto modo limitado, por lo que debe ser compartido entre todos los participantes (Heebøll Arbjørn, 2018, p. 185) —lo que se produce a través del propio diseño de la experiencia, junto con la propia generosidad de aquellos personajes que puedan tener un mayor poder de decisión debido a su estatus—.

Otro aspecto clave será la propia espacialización, así como los propios objetos, que determinan gran parte del nivel de agencia, dependiendo de sus posibilidades de dinamismo. En este sentido, Aarseth (2012) realiza

una clasificación que engloba los distintos tipos de objetos: estáticos sin interacción, estáticos usables, modificables, destructibles, construibles e inventables. Sin embargo, en los juegos de rol analógicos no tiene mucho sentido usar esta distinción, ya que todos los objetos presentes en el espacio de juego se encuentran potencialmente dentro del polo lúdico¹⁶³, ya que no existen limitaciones tecnológicas al respecto.

El propio espacio también puede implicar el desarrollo de estructuras narrativas (Bal, 1987, p. 32), especialmente en el entorno lúdico, que más que historias como tal pueden ser considerados espacios con posibilidades narrativas (Jenkins, 2004, p. 119). La principal distinción aquí reside en el acceso topográfico abierto —culminado en los juegos de tipo *sandbox*— respecto a los de topografía cerrada (Crisóstomo y Valderrama Carreño, 2020, pp. 266–267), en los que el usuario solo puede acceder a dichas partículas narrativas a medida que la historia o las pruebas lúdicas se van desarrollando. Esto es algo más propio de los videojuegos, que suelen integrarse en una de estas tres opciones (Crisóstomo y Valderrama Carreño, 2020, p. 267):

1. *Laberintos multicursales* de conexión múltiple, donde todo está interconectado y el movimiento es libre.
2. Zonas de acceso *simétrico*, donde distintos caminos se dirigen al mismo punto, en el que vuelven a encontrarse.
3. Zonas de acceso *ramificado*, donde el espacio comienza a segmentarse en distintos recorridos de forma exponencial.

En el larp, el tipo espacio más común será de movimiento libre, ya que la importancia de estos “mapas” no reside en el valor geográfico en sí mismo, sino en sus relaciones formales entre los distintos elementos

¹⁶³ Podríamos encontrar algunas excepciones ligadas a la propiedad privada de ciertos objetos, cuyos dueños prefieran que estos no sean modificados o destruidos. Pero, aun así, estos objetos podrían ser modificados a través de descripciones simbólicas que el resto de jugadores integrará dentro de la diégesis del juego.

narrativos que se configuran en dicho espacio (Ryan et al., 2016, p. 48). Esto nos lleva incluso a considerarla una “narrativa espacial”, cuyos elementos son *encontrados* a lo largo de estos lugares (Bassuk, 2023) y durante todo el tiempo que dura la experiencia, lo que vendría a ser un tipo concreto de narración distribuida¹⁶⁴.

Ya en el ámbito del discurso, debemos mencionar algunas cuestiones sobre el tratamiento de la temporalidad. Como ya mencionamos en el apartado de inmersión, en el larp no suele ser común la ruptura de la unidad de tiempo, aunque muchos eventos sí aprovechan las pausas del propio juego para reanudar la partida en otro punto temporal de la historia:

It is possible to stop the game for a moment and move the time forward (e.g. to the next day) by a gamemaster’s narration, but it would be difficult to change the speed of time while the game is running. Stopping the game and jumping from one scene to another is easy; changing the flow of time within a scene is not, especially if it must be coordinated for a number of groups in different locations. (Mochocki, 2016, p. 208)

En este sentido, debemos mencionar los conceptos de ordenación temporal propuestos por Genette (1980, p. 35):

¹⁶⁴ Este concepto fue propuesto por Walker (2004, pp. 1–2) para referirse a aquellas narraciones que no persiguen una unidad, sino que se expanden de forma espacial y temporal a través de distintos medios y plataformas, por lo que no pueden ser experimentadas en un único periodo de tiempo consecutivo o en un único espacio acotado. Más allá de los blogs y obras seriales, Walker nos cita ejemplos como *Online Caroline* (Bevan et al., 2000) —web drama donde el personaje mandaba correos electrónicos al lector durante varios días—, *Surrender Control* (Etchells, 2001) —donde el usuario recibía SMS durante 72 horas—, o *Implementation: A novel* (Monfort y Rettberg, 2004) —donde el lector debía encontrar pegatinas con los fragmentos de la obra—. Algunas más extremas inciden en el componente efímero del género, como es el caso de *Skin* (Jackson, 2004), donde los lectores se tatuaban una de las palabras de la obra.

- *Sincronía*: Cuando el tiempo de la fábula coincide con el tiempo del discurso.
- *Anacronía*: Cuando ambas cuestiones no coinciden.
 - *Analepsis* o *flashback*: Cuando se muestra un punto temporal anterior.
 - *Prolepsis* o *flashforward*: Cuando se muestra un punto temporal posterior.

Bordivell (2004, pp. 214–215) menciona cómo en el cine se asocian distintos elementos audiovisuales con la transmisión de los *flashbacks*, y esto es algo que también suele introducirse en algunos roles en vivo, a través de cambios en la atmósfera musical o visual. Por ejemplo, en *La Sed Roja* (Toledo et al., 2022) los jugadores debían escoger un objeto representativo como símbolo para reflejar su pasado durante las primeras escenas, que se situaban en un punto anterior del tiempo presente respecto a la partida principal. Por su parte, en *lasirenavarada* (Ros y Castillo, 2022), existían zonas de juego —*metahabitaciones*— que permitían recordar algunos momentos del personaje a través del diálogo con otros participantes, que pasaban a interpretar su consciencia interna.

Respecto a la duración, Genette nos habla de la duración del propio texto, que en el caso del larp, suele medirse según su propia duración en horas de juego estimadas —algo que a veces puede dilatarse o acortarse, según el devenir de la partida—. A su vez, algunos diseñadores suelen advertir de la longitud de los materiales previos que los jugadores tendrán que leer, para que puedan ser conscientes del tiempo que tendrán que destinarle.

Respecto a la duración de la historia, nos referimos al propio tiempo ficcional que comprenden los hechos narrados. Al respecto, Genette menciona dos posibilidades, asociadas a distintos procedimientos:

- *Isocronía*: Correspondencia entre el tiempo del discurso y el tiempo de la fábula, es decir, realismo durativo.
 - *Escena*: Velocidad de narración igualada a la velocidad de la fábula.
- *Anisocronía*: Falta de realismo debido a la discrepancia entre ambas cuestiones.
 - *Pausa*: La narración no avanza, por lo que el tiempo del discurso es mayor —generalmente debido a descripciones narrativas—.
 - *Resumen*: Ciertas partes de la fábula se cuentan con mayor velocidad, aunque no llega a eludirse por completo.
 - *Elipsis*: Mayor velocidad de discurso, ya que se obvian partes de la fábula.

Debido a su naturaleza en vivo, en el larp se basa en escenas, por lo que suele darse un paralelismo entre la duración de la historia respecto a la duración del propio larp. Sin embargo, en muchos eventos de mayor duración también son comunes las pausas —no tanto para realizar descripciones simbólicas o calibraciones de juego, sino también como descanso del mismo—. En algunos larps también pueden darse ciertas elipsis, cuando se producen saltos a otra cronología de la historia. A su vez, ciertas mecánicas permiten resumir las acciones que los personajes deben realizar, pero que puedan resultar aburridas o imposibles para los jugadores —por ejemplo, ir de caza para conseguir la cena—. Otros eventos más experimentales han introducido mecánicas como el tiempo fluido, establecido en *lasirenavarada* (Ros y Castillo, 2022) como una forma de recorrer un gran punto temporal —en este caso, un año— en tan solo unos días de juego, fingiendo dicho paso del tiempo a través de un incremento de la confianza entre los personajes y de la rememoración de recuerdos entre ellos —los cuales no han llegado a producirse durante el juego, pero se mencionan de forma improvisada como si hubieran ocurrido durante ese período, algo

que es aceptado por el resto de jugadores, que lo convierten en una realidad—.

Genette plantea una tercera categoría temporal, la frecuencia, que nos permitirá definir si una acción es *durativa* —ya que continúa realizándose— o supone algo *puntual*, así como aquellas que se repiten —*iterativas*— o que suponen una acción inicial o final —*incoativas* y *terminativas*—.

En el larp, para controlar el desarrollo climático de la historia ligado a ciertas acciones importantes y puntuales, suelen introducirse mecánicas específicas. Un ejemplo es la prohibición de asesinar a personajes antes de un determinado momento de la partida. También es común que los directores de juego controlen el acceso a ciertos lugares de forma temporal, como ocurrió con la apertura de las catacumbas del tesoro en *Piratas vs Ninjas: Última Noche en Isla Bonassa* (Torrebejano y Rísquez, 2018), a las que los jugadores no pudieron acceder hasta pasada la medianoche. Estos procesos de control a veces suelen realizarse a través de objetos —en este caso, los jugadores debían encontrar una llave a través de un mapa fragmentado y perdido, cuyo último trozo solo aparecería unos momentos antes de la hora mencionada—. Esto es denominado por Kangas (2019b, p. 95) como *plot trigger*, ya que permiten la continuación del argumento.

Debemos hablar también de los posibles procesos narrativos que pueden darse dentro del propio medio, en términos de modalización: quién ve —visión o foco— y quién habla —voz—.

La narración en términos estrictos suele reservarse dentro del rol en vivo para la propia escritura de la ficha de personaje, o para aquellas intervenciones del director de juego u otros participantes que necesiten describir de forma verbal alguna de las acciones que no pueden o quieren realizar de forma mimética.

En estas intervenciones verbales suele producirse una focalización externa, como agente anónimo que no pertenece a la propia fábula, sino que únicamente aclara algunas cuestiones desde fuera, e incluso de forma omnisciente.

En el caso de las fichas de personaje, lo más común será la focalización interna —homodiegética—, ya que pese a que puede estar escrito en tercera persona, el punto de vista que se muestra es el del personaje en cuestión a través de un discurso indirecto libre. Este punto de vista selectivo queda aún más reforzado en aquellas fichas escritas en primera persona —o incluso en segunda—, que suelen incluir un discurso directo, en el que se reproducen literalmente las palabras y pensamientos del personaje. Por otro lado, a veces incluso pueden narrarse otras historias dentro de estas fichas, por lo que obtendremos una paranarración.

Volviendo a las teorías explícitamente ludo-narrativas, para Aarseth (Aarseth, 2014, p. 488) debemos tener en cuenta dos paradigmas:

1. Mecánicas, a nivel estructural, en relación a la agencia de los jugadores
2. Mundo narrativo, a nivel semiótico

De esta forma, un juego puede ser idéntico a otro a nivel mecánico —es decir, el usuario se enfrenta al mismo desafío—, pero pueden resultar muy diferentes a nivel semiótico, si su ambientación es distinta, lo que nos demuestra la importancia del componente narrativo.

Aarseth (2006, p. 7) también mencionará los dos niveles de ficción¹⁶⁵ previamente establecidos por Cawelti, que resultarán fundamentales en el entorno de ciertos juegos de rol:

¹⁶⁵ Para simplificar el uso de estos conceptos, a partir de ahora utilizaremos principalmente los términos “macro” y “micro”, distinción que ya ha sido utilizada por teóricos del larp como Michal Mochocki (2018, pp. 205–2010).

- a) *Convención cultural*: Aquí nos referiremos al mundo en general, es decir, al entorno narrativo a nivel macro.
- b) *Estructura narrativa subyacente*: Este será el entorno narrativo de la sesión de juego concreta, es decir, la historia a nivel micro. Aquí nos referiremos a los eventos específicos que se producirán en el desarrollo de la fábula, así como sus elementos relacionados.

En el terreno lúdico, las relaciones entre ambos niveles son complejas. Por un lado, es habitual que este segundo nivel no esté totalmente configurado o definido, ya que serán los jugadores quienes se encarguen de darle su forma definitiva. Por otro, los jugadores suelen estar limitados a él, ya que solo este *microworld* estará disponible dentro de la interacción —mientras que el *macroworld* se encuentra más allá del juego por razones logísticas, por lo que no podremos acceder a él a través de la partida (Mochocki, 2016, pp. 206–207)—.

Estos dos elementos se retroalimentan, de ahí que utilicemos el término *storyworld*. En palabras de Wolf, “if an author has been careful in the construction of a story, the world will appear to exist beyond the immediate events, locations, and characters covered in the story” (2012, p. 29).

En el caso de los juegos de rol, el nivel macro se correspondería con todos los procesos de *world-building* que terminan configurando el mundo de juego. Todo esto suele quedar desarrollado y fijado de manera previa con diversos contenidos que encontramos en los documentos propios de la preparación de cada partida. Aquí encontramos términos como “*lore*” o “ambientación”, que hacen referencia a todos esos materiales que constituyen la base de datos que permite construir el mundo de juego. A su vez, dicha ambientación suele encontrarse como apartado en los manuales de juego, pero también como parte transversal de los documentos de diseño propios del larp.

El nivel micro supone el propio contenido argumental, por lo que queda ligado a los eventos narrativos generados por los propios actantes —donde destacan los propios personajes—. Por lo tanto, el nivel micro narrativo está más relacionado con cada partida concreta, por lo que en muchas ocasiones llegará a definirse en la propia experiencia de juego —es decir, el *gameplay* como proceso efímero—.

Cuando hablamos del nivel micro en el ámbito de los juegos de rol, nos referimos a las propias ideas del creador u organizador del juego, que a veces son plasmadas en documentos concretos, como las propias fichas de personaje o las aventuras prediseñadas en el rol de mesa. En el caso del larp, el nivel micro puede verse de una forma clara en las escaletas de escenas y eventos narrativos, que suelen encontrarse desarrollados en los documentos de diseño o en las guías de dirección. Pero a su vez, siempre resultará imprescindible la interacción e improvisación de cada jugador dentro de la propia experiencia.

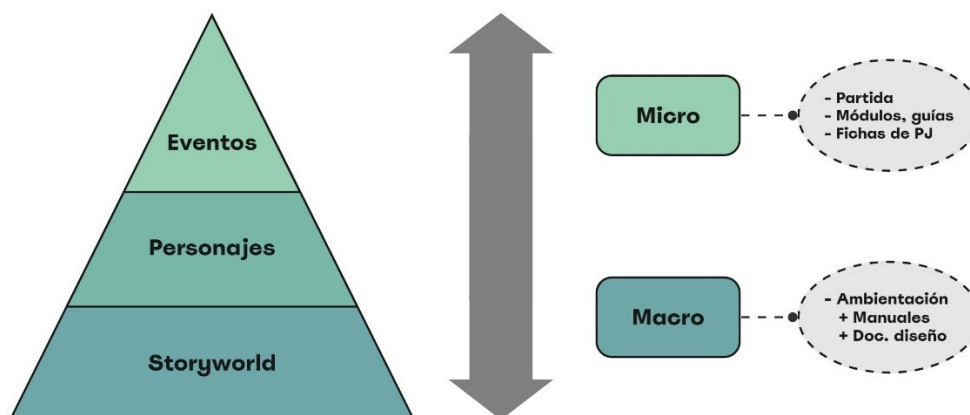


Figura 10. Niveles de ficción en los juegos de rol, junto a sus elementos y textos relacionados.
Fuente: elaboración propia.

4.1.1.1. *El storyworld como universo de juego*

La construcción de mundos supone un elemento fundamental en la ficción de nuestro tiempo, lo que incluso ha llevado a teóricos como Frederic

Jameson (1991) a señalar un “giro espacial” que se iniciaría ya en el siglo XX. De esta forma, podemos señalar que el diseño de mundos virtuales han adquirido en la actualidad una importancia similar a la que tuvieron en su día medios emergentes como el cine o el propio género de la novela (Kirschenbaum, 2010).

En primer lugar debemos realizar un repaso sobre los posibles entendimientos del concepto de “mundo”. Desde un punto de vista físico, se entiende como la “ordenación de todas las cosas que existen en el planeta Tierra” (Planells, 2015, p. 15).

Desde un punto de vista más narrativo, debemos hablar de mundos ficcionales, los cuales suponen una versión alternativa de nuestro mundo real —o mundo primario—, pero que a su vez también implica una consistencia interna (Schrier et al., 2018, p. 351), pues supone la dimensión física y material —*res extensa*— de un nuevo “heterocosmos” (Hutcheon y O'Flynn, 2012, p. 14).

En esta línea también ha sido muy utilizado el concepto de “mundo posible”, iniciado en el campo de la lógica y la filosofía¹⁶⁶, para designar a todas aquellas versiones de nuestro mundo que podrían existir en el multiverso (Schrier et al., 2018, p. 352), lo que permite señalar que estos mundos no tienen por qué oponerse a la realidad, sino únicamente a la actualidad, algo que rompe el propio concepto de linealidad (Planells, 2015, p. 17).

Por su parte, el concepto de *storyworld* —término popularizado gracias a David Herman (2009)— implica una perspectiva más amplia, en la que

¹⁶⁶ La teoría de los mundos posibles tiene su origen en la lógica modal de Saul Kripke (1963), que entendió que ciertas afirmaciones que resultarían falsas en nuestro mundo, podrían ser posibles en otros en los que las cosas se hubieran desarrollado de un modo distinto —por ejemplo, un universo paralelo en el que Hitler hubiera conseguido ganar la Segunda Guerra Mundial—. Puesto que dichos mundos son capaces de ser imaginados por el ser humano, el posibilismo clásico establece una distinción entre el ser (*being*) y el existir (*existence*), de manera que no todo lo que *es* llega a *existir* en la realidad. Posteriormente, Lewis (2013) matizará esta división con su realismo modal (1986), con el que todo lo que *es*, también *existe*, aunque no sea de forma actual para nosotros —pero sí lo es para los posibles habitantes de dichos mundos—.

podemos introducir historias tanto ficcionales como factuales (Ryan, 2014, p. 33). De esta forma, podemos incluir los dos grandes tipos de mundos a nivel ficcional según Tomás Albaladejo (1998, pp. 26–27):

1. Los que suponen una ficcionalidad verosímil, compatibles con nuestro propio mundo real.
2. Los que implican una ficcionalidad no verosímil, pues sus reglas son muy distintas de nuestro mundo real, como los mundos de tipo fantástico o de ciencia ficción.

Así, el concepto de *storyworld* queda vinculado a cuatro elementos fundamentales (Ryan, 2001, p. 91):

1. Conjunto de objetos e individuos interconectados
2. Entorno habitable
3. Posibilidad de actividad para sus miembros
4. Posibilidad de entendimiento para observadores externos, ya que debemos tener en cuenta que los canales semióticos son el único punto de acceso a ellos (Planells, 2015, pp. 64–65). En este sentido, también cabe hablar de mundos virtuales, ya que suponen simulaciones que pueden ser experimentadas por uno o más usuarios (Schrier et al., 2018, p. 353), que pueden adquirir la categoría de *cibermundos* en el caso de las simulaciones digitales (Klastrup y Tosca, 2004, p. 5)

Bajo una perspectiva estructural, podemos entender el “mundo” como un modelo o sistema, que permite la representación de una realidad gracias a un diseño premeditado, que se basa en resaltar y exagerar ciertos elementos. Los mundos posibles no son descubiertos, sino “estipulados” (S. A. Kripke, 1980, p. 44), por lo que su propia construcción puede incluir factores subjetivos procedentes de su propio creador (Kirschenbaum,

2010), que a su vez se verán influido por la concepción particular de cada receptor (Thon, 2015, p. 25).

Por otro lado, debemos dejar claro que no todos los mundos son juegos, aunque dentro de ellos puede establecerse esta actividad, junto a muchas otras. Por encima de todo, un mundo es un lugar destinado a la exploración y la simulación (Kirschenbaum, 2010). Sin embargo, también encontramos “mundos jugables”, cuya representación especial va más allá de lo puramente topológico y queda subordinada a la experiencia lúdica que se desarrolla dentro de su inmersión (Tapio, 2013, p. 9), que se derivan del control del usuario a la hora de realizar las distintas acciones posibles dentro del *storyworld*.

Por último, también debemos hacer mención al propio concepto de mundos transmediales como elemento facilitador de narraciones colaborativas que llegará a convertirse en una pieza fundamental para la industria actual del entretenimiento (Wolf, 2012, p. 13), gracias a la especulación de los propios espectadores, que tratan de inventar nuevos contenidos ficcionales para completar su entendimiento de dicho mundo. Como ya mencionó Mochocki (2016, p. 204), muchos larps implican un diseño semejante al de los “espacios evocativos” definidos por Jenkins (2004), como aquellos que potencian la actividad creadora de los jugadores gracias a su gran potencial narrativo. Así, el concepto de “mundo transmedial” quedará definido de la siguiente forma:

Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the “worldness” (a number of distinguishing features of its universe). (Klastrup y Tosca, 2004, p. 1)

La importancia de estos mundos transmediales no solo definirá al propio mundo ficcional de un proyecto transmedia, sino que también hará referencia a una categoría determinada de narrativas transmedia centradas principalmente en la construcción de dicho *storyworld* (Rosendo, 2022b, p. 15), ya que la exploración de dichos universos resulta mucho más fructífera desde un punto de vista multisensorial y multimedial (Jenkins, 2006, p. 14).

Esta progresiva relevancia de la espacialidad frente a los eventos y enunciaciones narrativas en sí mismas nos llevará a hablar de *transmedia storyworlds* más allá del concepto inicial de *transmedia storytelling* (Sánchez-Mesa Martínez et al., 2016), donde será fundamental la lógica de la base de datos (Manovich, 2001) que permite desarrollar esa *mothership* o nave nodriza, capaz de albergar todos esos elementos iniciales del mundo ficcional que permitirán la emergencia narrativa: lugares, tiempo, acciones, personajes, valores, etc. Este entendimiento enciclopédico (Jenkins, 2017) podrá verse de forma clara en la propia documentación de los proyectos, como es el caso de la biblia transmedia, o los manuales de juego o documentos de diseño en el caso de los juegos de rol y larp.

Por último, debemos tener en cuenta que esta perspectiva también favorece la propia lógica mercantil que a veces se encuentra tras estos procesos transmediales, ya que permite rentabilizar las ideas creativas al máximo, a través de la propia expansión y reformulación de contenidos (Sánchez-Mesa Martínez et al., 2016, p. 12).

Tras esta introducción de conceptos relacionados, debemos centrarnos en el proceso de *world-building* como diseño coherente de mundos ficticiales, de los que puedan generarse nuevas historias a través de distintos medios (Schrier et al., 2018, p. 349).

Muchas veces, esta construcción de mundos se convierte en el propio objetivo de la experiencia en sí misma, algo que resulta esencial en los RPG, ya que a su vez esto permitirá el surgimiento de la inmersión (Schrier

et al., 2018, p. 349). En este sentido también serán muy relevantes las estrategias de generación aleatoria, que introducen un elemento más de espontaneidad y aleatoriedad, ligado a la propia vinculación lúdica del azar. Incluso aquí, la participación de los jugadores sigue siendo necesaria —especialmente en los RPG analógicos—, de cara a dotar a dicho universo de una consistencia, para que todos sus elementos tengan sentido y no muestren contradicciones internas (Wolf, 2012, p. 43).

Dentro del mundo del rol no solo son frecuentes los desarrollos narrativos a través de tablas —con distintos elementos posibles, cuya opción final es escogida a través de una tirada de dados—, sino que incluso existen herramientas digitales específicas, como las webs Seventh Sanctum¹⁶⁷ o Chaotic Shiny¹⁶⁸, capaces de generar las características y nombres de todo tipo de elementos como personajes, resultados de combate, objetos, elementos mágicos, organizaciones, lugares, culturas, religiones, tecnologías, etc. Por su parte, Azgaard Fantasy Map Generator¹⁶⁹ añade a todo lo anterior la posibilidad de crear y modificar diversos mapas a nivel topográfico con todo tipo de parámetros geográficos —con factores como la temperatura, ecosistemas o ríos de cada lugar—, que pueden ser visualizados incluso en 3D y con distintos estilos estéticos, con la posibilidad de guardar cada una de sus generaciones.

Ha quedado patente la importancia de entender la construcción de mundos como algo que va más allá de lo puramente espacial en un sentido cartográfico (Cheah, 2016, p. 8), ya que se necesitarán otros muchos elementos, que pueden agruparse en tres grandes secciones (Klastrup y Tosca, 2004, p. 4):

1. *Mythos*, en relación con la historia del propio mundo en cuanto a sus hitos, conflictos y rumores.

¹⁶⁷ <https://www.seventhsanctum.com>

¹⁶⁸ <http://chaoticshiny.com>

¹⁶⁹ <https://azgaar.github.io/Fantasy-Map-Generator/>

2. *Topos*, como los aspectos puramente geográficos y físicos, así como las culturas asociadas a cada una de esas zonas.
3. *Ethos*, en cuanto a los valores éticos y morales del comportamiento que se espera de cada personaje.

Para Ryan (2014, pp. 34–37), los elementos de un *storyworld* pueden desgranarse en:

1. *Existentes*, en cuanto a personajes y objetos relevantes.
2. *Escenario*, como espacio en el que se encuentran dichos existentes
3. *Leyes físicas*, que determinarán qué tipos de eventos pueden ocurrir en la historia respecto a la magia, la personificación de animales, etc.
4. *Reglas y valores sociales*, factor cultural y ético que resultará muy fructífero en cuanto a la generación de conflictos narrativos.
5. *Eventos*, como causa de los cambios provocados en la narrativa, donde debemos distinguir los producidos en el universo de forma previa (como situación inicial) frente a los que se desarrollan durante la experiencia ludonarrativa en sí misma.
6. *Eventos mentales*, como la reacción de los propios personajes frente aquello que perciben.

Desde el punto de vista de Antonio Planells (2015, pp. 116–117), a estos elementos tendremos que añadir los propios mecanismos de acceso y balance del juego, en el caso de los *mundos jugables*. Otros autores como Rollings y Adams (2003) incluso introducirán aquí las posibles motivaciones emocionales que experimentarán los jugadores a lo largo de la experiencia.

Uno de los estudios más específicos sobre las estructuras propias de un *storyworld* sería el desarrollado por Mark P. Wolf (2012), que a su vez llegará a ser utilizado en algunos estudios dentro del ámbito del rol en vivo, como es el caso de Michal Mochocki (2016, p. 204).

Entre las ocho estructuras necesarias para la completa comprensión de un *storyworld*, Wolf destaca tres elementos básicos: el espacio, el tiempo y los personajes.

Cada uno de ellos cuenta su propia herramienta gráfica que permite organizar los contenidos de dicho mundo: los mapas, la línea de tiempo —que organiza los eventos por orden cronológico y de causa-efecto— y la genealogía —que establece las distintas relaciones entre los personajes, tanto a nivel familiar como social, institucional o histórico (Wolf, 2012, pp. 154–155)—. Estos elementos pueden ser extradiegéticos —como orientación para los participantes, o incluso para el propio diseñador— o formar parte de los objetos intradieгéticos, de cara a que los propios personajes puedan interactuar con ellos (Ryan et al., 2016, pp. 9–54).

Junto a estos tres elementos primarios, Wolf (2012, p. 155) subrayará otras cinco estructuras:

1. *Naturaleza*, en relación a la materialidad del mundo respecto a sus leyes físicas y fisiológicas en torno a otras cuestiones como la flora y la fauna. Si no se especifica lo contrario, en un principio se asume que las características de este mundo ficcional resultan iguales a la de nuestro mundo primario.
2. *Cultura*, como los elementos creados por los habitantes de dicho mundo, lo que a su vez generará los factores históricos, que estarán en cierto modo determinados por las características de la propia naturaleza. Nos referimos aquí a cuestiones como la agricultura, la arquitectura, la industria, o las jerarquías sociales.
3. *Lenguaje*, que permite expresar y conceptualizar dicha cultura, a través de terminología propia (nombres propios, objetos específicos, etc.). Este factor no solo incluye los lenguajes de juego, sino cómo son utilizados y con qué objetivos.

4. *Mitología*, que combina todas las capas anteriores, como la forma en la que dicho mundo es entendido y explicado. Aquí quedarían integradas cuestiones relativas a la religión, las creencias y los propósitos.
5. *Filosofía*, como el punto de vista ideológico propio de los habitantes del mundo, así como los valores transmitidos por el propio creador del *storyworld*. Esto no solo se manifiesta a través de las reflexiones y diálogos del narrador o de los personajes, sino también a través de las acciones que realizan y de las consecuencias que estas implican. Para Wolf (2012, pp. 283–285), esto queda conectado con el tópico del *Imago Dei*¹⁷⁰, puesto que toda subcreación narrativa implica la transmisión de unos valores implícitos acerca de qué tipo de mundo consideramos bueno. Sin embargo, los propios fans también pueden utilizar este contenido narrativo para expresar o defender unos valores distintos a los de su autor (Lemke, 2004, p. 7).

Volviendo a los elementos principales, debemos remarcar la escasez tradicional de estudios académicos específicos en relación al espacio, frente a la atención teórica ofrecida desde la narratología al estudio del tiempo (Ryan et al., 2016, p. 17), aunque este hecho está cambiando en los últimos años, como podemos ver con publicaciones como *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*, de Aarseth y Günzel (2019).

Como ya hemos mencionado anteriormente con la diferenciación entre los elementos a nivel macro y micro, Gade (2003, p. 68) realiza una distinción específica entre el mundo de juego y el entorno del propio larp como espacio de juego, este último entendido como un micromundo (Mochocki,

¹⁷⁰ Este tópico hace referencia a la creación del ser humano según la imagen y semejanza de Dios.

2016, p. 205) que tendrá un impacto directo en el desarrollo de la experiencia.

Esta diferencia resulta clara en los manuales de rol de mesa (Torrebejano Osorio, 2022, p. 271). Por ejemplo, el libro de *The Witcher* (Pondsmith y Pondsmith, 2019) adapta todo el *storyworld* de la saga con todas sus regiones en las que se mueven sus habitantes —Nilfgaard, los Reinos del Norte y Skellige—. Sin embargo, una sesión de juego o aventura podría ambientarse únicamente en el barrio de una ciudad concreta, como Novigrado.

En el caso del larp, el diseño espacial del entorno resultará fundamental en muchos eventos, ya que estos lugares físicos suelen estar más acotados y determinarán a su vez las posibilidades de interacción y de comportamiento de sus participantes. A su vez, también pueden implicar una proyección emocional y simbólica (Ryan et al., 2016, p. 40). Por todos estos motivos existen reflexiones especializadas que llegan a repasar las cuestiones necesarias para desarrollar dichos espacios (Ebbehøj et al., 2019, pp. 294–305).

La función del espacio supone la razón de ser del mismo, ligada a aquello que los participantes podrán hacer allí. Para fomentar dichas acciones, será fundamental la colocación de objetos adecuados con los que equipar el entorno. A su vez, un mismo espacio podrá tener distintas funciones, lo que puede ser beneficioso para el evento. Si el desarrollo de un larp implica ciertas tareas tediosas para los participantes —como, por ejemplo, cocinar—, este tipo de actividades también pueden ser revitalizadas a través del espacio, situándolas en zonas donde ocurran otro tipo de cosas interesantes (Ebbehøj et al., 2019, pp. 294–305).

La distancia también será otro factor importante que debe tenerse en cuenta: “the closer we are, the more emotional we (can) get” (Ebbehøj et al., 2019, pp. 294–305). Los espacios pequeños ayudan a aumentar la tensión emocional entre los personajes, por lo que son habituales las

divisiones de habitaciones más grandes, o la inclusión de pasillos pequeños que conecten distintos lugares.

Al mismo tiempo, la distancia ayuda a marcar las diferencias entre distintos grupos, lo que en muchas ocasiones pueden incrementar su enemistad. *Mission Together* (Montero et al., 2022) supone un ejemplo muy claro sobre cómo este punto puede influir a nivel narrativo —y social— en el diseño de un evento. En su primer pase, los personajes asistieron a cada una de las clases de entrenamiento agrupados por su planeta de origen, lo que fomentó la segregación por razas y amplificó el odio entre ellas. Sin embargo, en el segundo pase, los grupos de cada clase estuvieron basados en las profesiones de los personajes, por lo que cada día, ciudadanos de los distintos planetas tuvieron que convivir en sus rutinas cotidianas. Este cambio provocó que, a nivel general, existiese una mayor comprensión y unión interracial, así como un descenso de los componentes racistas en la propia narrativa.

También debemos tener en cuenta que un espacio de juego demasiado grande será poco jugable y contraproducente, especialmente en lo que se refiere al desplazamiento entre ellos. Si los espacios funcionales se encuentran demasiado lejos unos de otros, los jugadores perderán demasiado tiempo trasladándose, lo que además aumentará su cansancio físico. Por otro lado, es posible que realicen dicho desplazamiento sin apenas encontrarse con otros participantes, lo que puede resultar poco coherente a nivel narrativo —ya que, por ejemplo, podría dar la sensación de que la capital del reino es más bien un pueblo fantasma—, además de que esto dificulta la interacción entre los jugadores y puede desembocar en un consecuente aburrimiento por parte de los mismos.

Para evitar este tipo de problemas, los diseñadores deben pensar en cómo se desarrollarán los desplazamientos por el espacio de juego, para fomentar la accesibilidad y los encuentros que sean favorables para el larp. Una herramienta útil en este sentido es la ubicación de espacios centrales

—como la plaza del pueblo—, donde los personajes puedan encontrarse y desde donde puedan acceder al resto de emplazamientos con facilidad. Sin embargo, en algunas ambientaciones, podría ser más coherente crear dinámicas caóticas y de confusión, para lo que sería más conveniente el diseño de un espacio descentralizado (Ebbehøj et al., 2019, pp. 294–305).

Otro elemento clave es la línea de visión, muy relacionada con la cuestión del secretismo y la transparencia, y que a su vez puede generar sensaciones de tranquilidad e intranquilidad —la paranoia de que alguien está observando, o el alivio de encontrarse bajo la protección de una mirada amiga—. Esto también ocurre de forma simbólica, a través de objetos que recuerden a determinados personajes, facciones u objetos culturales —como banderas, logos, etc. —, lo que también estuvo muy presente en el diseño de *Mission Together* (Montero et al., 2022), donde los planetas con menor poder apenas contaban con representación visual, frente a las grandes banderas omnipresentes del planeta dominante.

La última cuestión señalada en el artículo sobre *larp design* (Ebbehøj et al., 2019, pp. 294–305) aborda las transiciones ligadas a la delimitación de espacios, algo que puede llegar a ser muy sugerente en distintas situaciones. Esta separación no solo puede conseguirse con objetos físicos como las puertas, sino también con elementos sensoriales, como la oscuridad. Un uso característico supone la inclusión de elementos de delimitación que suponen un cierto bloqueo visual, pero no auditivo, como una manera de fomentar la transparencia y de permitir que el resto de participantes pueda saber qué está sucediendo en dichos espacios. En algunas ocasiones, incluso pueden utilizarse materiales translúcidos —como papel de pintor—, que aportan una intimidad ficticia a los personajes que se encuentran dentro de ese espacio, pero al mismo tiempo permiten la visión de sombras y movimientos sugerentes al resto de participantes. A su vez, las transiciones no solo son horizontales: la diferencia de altura también supone una separación en los espacios de los jugadores que aporta su propia

intimidad, y que generalmente sugiere unas dinámicas de poder y control que favorecen al individuo que se encuentra más elevado —tal como ocurre en la tarima de una clase o la mesa de un juez—.

Por otro lado, la delimitación de espacios también resulta necesaria a nivel diegético, como una manera de justificar que los personajes permanezcan en el entorno de juego incluso cuando se produzcan conflictos que podrían inducirlos a huir o marcharse. Esta capacidad de desplazamiento a otros lugares —y puntos temporales— también puede ser explorada a través de mecánicas narrativas como las ya mencionadas metahabitaciones.

4.1.1.2. *Particularidades de narración interactiva*

Pearce (2007, p. 203) ya reflexionó sobre el éxito de los juegos de rol online respecto a otras experiencias inmersivas como los parques temáticos, donde resaltaba la importancia de la interactividad para conseguir que los participantes no solo se sientan unos meros visitantes de dicho mundo, sino también habitantes del mismo. Por tanto, participación e interactividad no serán exactamente lo mismo (Jenkins, 2011), ni contarán con las mismas implicaciones.

Debemos señalar aquí la diferencia entre lector y jugador, lúcidamente establecida por Aarseth a través de la siguiente metáfora (2004, p. 3):

Como el pasajero de un tren, [el lector] puede estudiar e interpretar el paisaje cambiante, puede posar la vista en cualquier lugar que le plazca, incluso tirar del freno de emergencia y bajarse, pero no tiene la libertad de cambiar la dirección de las vías. No puede tener el placer de la influencia de que goza el jugador: “A ver qué pasa si hago *esto*.” El placer del lector es el placer del mirón. A salvo, pero impotente.

Podemos entender, por tanto, que la agencia se constituye como el elemento propio de los medios lúdicos (Nguyen, 2020, p. 22), así como el pigmento lo es a la pintura o el sonido a la música.

En términos de narrativa interactiva, Ryan (2009, pp. 43–44) la definirá como aquella en la que su agencia no pertenece únicamente al creador o autor de la misma, sino aquella en la que los receptores pueden colaborar en la creación de la propia historia. Debido a la importancia de la agencia del resto de participantes, Mochocki (2018, p. 99) utilizará el término “narrACTivity”, procedente de la *narractividad* de Booth (2009).

Mientras que los componentes definitorios de la narrativa suelen estar presentes en multitud de medios interactivos —donde, a su vez, adquieren nuevas funcionalidades y comportamientos—, la interactividad no siempre está presente en aquellos medios narrativos (Ryan, 2006, p. 100; Ryan y Thon, 2014, p. 4). Esto se produce porque la narratividad supone un tipo de significado, mientras que la interactividad supone un tipo de entretenimiento ligado al juego (Ryan, 2009, p. 45). Sin embargo, también existe la posibilidad de “interactivar” dichos contenidos, transformando sus materiales para integrarlos en un nuevo medio interactivo (Wolf, 2012, p. 260).

En el contexto ludonarrativos, el tipo agencia asociada a los núcleos y de satélites determinará a su vez el tipo de experiencia (Aarseth, 2012).

Los núcleos pueden establecerse de tres formas, desde lo más puramente narrativo hasta el polo cercano a la emergencia del puro juego.

1. *Núcleos estáticos*: Cuando el argumento de la historia está fijado de antemano —ya sea de forma lineal o no—, y el usuario no puede introducir cambios en él.
2. *Núcleos dinámicos*: Cuando el usuario puede elegir entre distintas opciones —lo que a veces se produce de forma ramificada— o incluso proponer las suyas propias.

3. *Núcleos ausentes*: No existen ejes narrativos prefijados como tal, sino que la narrativa está totalmente abierta y surge de forma emergente —algo propio de los *sandbox*—.

Por su parte, los satélites podrán ser estáticos o dinámicos —según si el usuario puede intervenir en ellos o no—.

En los juegos de rol, es común que se produzcan mezclas entre esos distintos tipos de núcleos. Por ejemplo, algunos juegos plantean tramas ramificadas que terminan en un cuello de botella (Pedraz, 2022, pp. 36–39) —es decir, aquellos donde existen distintas opciones, pero todas ellas conducen al mismo final, que supone un núcleo fijo—.

Como es evidente, la presencia de núcleos y satélites fijos da lugar a historias lineales propias de la narrativa tradicional no interactiva. Como ejemplo, podemos encontrar cualquier novela al uso.

En el caso de que la experiencia narrativa posibilite la elección de *kernels*, pero mantenga los satélites fijos y sin influencia, nos encontraríamos ante otro objeto narrativo distinto: las historias no lineales o hiperficciones, como los librojuegos de “Elige tu propia aventura” o algunas obras de teatro interactivo.

Las partidas de rol de tipo *railroad* incluirán distintas opciones tanto en sus satélites como en sus núcleos, aunque sin ser totalmente libres, ya que presentan distintos caminos y opciones respecto a sus *kernels*.

Aunque en menor medida, también podríamos encontrar la presencia de un *railroad* más rígido, que no posibilite la elección de dichos núcleos narrativos, que aparecerían de forma fija e incluso lineal. Sin embargo, a diferencia de la narrativa tradicional, los participantes siguen teniendo el control de los eventos satelitales —lo que se convertiría así, en el componente imprescindible para considerar como una experiencia lúdica a dicha propuesta—. En este sentido, encontraríamos un ejemplo en el propio rol en vivo por escenas, que continuaría siendo un juego, a diferencia del

teatro, ya que los participantes solo están dirigidos respecto a “qué” ocurre, pero tienen una total libertad para definir el “cómo”, donde incluso podrían emerger otros eventos narrativos más allá de los núcleos fijos iniciales.

Por su parte, los juegos de rol de tipo *sandbox* contarían con una total influencia en la elección tanto de sus satélites como en sus núcleos, con una libertad total que va más allá de la simple elección entre distintas opciones. Esto lo vinculará con el puro juego, según la clasificación de Aarseth, aunque estos procesos lúdicos también pueden generar una narrativa emergente e improvisada (Jenkins, 2004, pp. 123–129).

Influencia en los satélites Influencia en los núcleos	No	Sí
No	Historias lineales no lúdicas Literatura tradicional	Railroad rígido Larp por escenas
Distintas opciones	Hiperficciones Librojuegos	Railroad flexible Rol de mesa / Larp
Total	X	Sandbox Rol de mesa / Larp

Figura 11. Tipos de experiencias a nivel interactivo, según el dinamismo de sus eventos narrativos. Fuente: elaboración propia basada en Aarseth, 2012.

En términos más generales, podemos considerar que existen tres grandes formas de interactividad (Gifreu, 2013; Pares y Parés, 2002):

1. *Exploración*, donde el contenido puede estar fijado de antemano y el usuario tan solo escoge el orden en el que accede a él.
2. *Manipulación*, como en el caso de la interacción con objetos o de la elección entre varias decisiones narrativas.

3. *Contribución*, como la posibilidad de añadir nuevos elementos, o de producir nuevos contenidos donde los participantes se constituyen como autores.

Respecto a este último punto, como veremos más adelante, tendremos que tener en cuenta la diferencia entre autoría primaria —propia del iniciador de la experiencia— respecto a otras autorías derivadas —propias de los participantes en ellas (Alberich y Roig Telo, 2010, p. 89)—.

Ryan (2006, p. 108) simplifica estos tres procesos en una única diferencia respecto a la interactividad que permite influir en los núcleos narrativos del argumento —interactividad ontológica—, frente a la interactividad meramente exploratoria. Aun así, esta no es una distinción tajante, sino que su pone, una vez más, una cuestión de grado, así como posibles mezclas.

Por otro lado, existen otros dos grandes tipos de interactividad según la perspectiva del propio participante, que puede permanecer interno o externo a ese *storyworld* (Ryan, 2006, p. 108). En el primer caso, nos encontraríamos ante un usuario que interactúa a través de un avatar o de la interpretación de un personaje —como es el caso del larp y de todos los juegos de rol—, mientras que otros tipos de experiencias pueden plantear esta interacción desde una perspectiva omnisciente, sin ningún tipo de identificación en dicho mundo.

Así, podemos afirmar que el modo de interactividad interna-exploratoria puede vincularse a juegos de tipo *walking simulator*¹⁷¹, mientras que la interna-ontológica sería propia de la mayor parte de los juegos de rol. La externa-exploratoria se encuentra como ejemplo en ciertas instalaciones

¹⁷¹ Tipo de videojuegos con una historia lineal que no puede ser alterada por el jugador, sino únicamente explorada a través de forma espacial y temporal —ya que el usuario sí puede elegir por dónde se mueve y el orden en el que descubre los elementos—. Un ejemplo es *The Beginner's Guide* (2015), de Davey Wreden.

artísticas inmersivas, mientras que la externa-ontológica es propia de videojuegos de gestión de recursos como los de la saga *Civilization*.

Ryan (2006, p. 100) definirá como arquitectura textual a la estructura narrativa del discurso que, en el caso de la narración interactiva, se ve directamente relacionada con las estructuras de elección por parte del jugador. A la hora de diseñar estas estructuras de forma previa, el creador puede basarse en distintas herramientas visuales, como es el caso de los diagramas de flujo, las líneas de tiempo o la distribución de los posibles eventos en el mapa del espacio de juego.

Aquí debemos mencionar la responsabilidad del receptor a la hora de realizar esta lectura *ergódica*. Este término, propuesto por Aarseth (2004, p. 1), hace referencia a la necesidad de realizar un esfuerzo mayor, “no trivial”. Mientras que en la literatura tradicional el lector solo necesita pasar una página tras otra, el usuario de un texto interactivo debe esforzarse en participar de forma activa para atravesar el texto a través de la toma de esas decisiones —de ahí su etimología griega procedente de las palabras “trabajo” (*ergon*) y “camino” (*hodos*)—. Este proceso ergódico resulta intrínseco —y casi redundante— en las experiencias lúdicas.

En este punto, existe la idea clásica de que obtendremos una mayor libertad si tenemos acceso a un mayor número de elecciones, lo que aumentará nuestro bienestar. Sin embargo, debemos tener en cuenta otros factores psicológicos y cognitivos, como la llamada “paradoja de la elección” (Schwartz, 2005). Según esta teoría, un exceso de elecciones provocará un mayor miedo a equivocarnos, ya que entendemos que entre todas esas posibilidades, existirá alguna completamente perfecta para nuestro cometido. Incluso al tratarse de una simulación ficcional o lúdica, no nos gusta invertir nuestra atención en aquello que pueda no llegar a ser nuestra mejor opción. Esto puede inducir a los jugadores al llamado “análisis parálisis”, lo que puede bloquear o dificultar el progreso del juego.

A su vez, los jugadores pueden sentirse insatisfechos tan solo con imaginar otras posibilidades que hubieran resultado más atractivas, lo que sucede debido al “costo de oportunidad”: cuantas más opciones tenemos, más sencillo resulta imaginar todos los aspectos atractivos que dejamos atrás al seleccionar una opción, ya que de ese modo estamos rechazando todas las demás. De esta forma, la satisfacción de aquello que escogemos disminuye, incluso cuando nos supone una buena opción. Y este sentimiento de insatisfacción incluso puede llevarnos a culpabilizarnos a nosotros mismos, ya que hemos sido nosotros quienes hemos seleccionado dicha opción, que finalmente nos está suponiendo una reacción negativa (Schwartz, 2005).

Para Ryan (2006, p. 123), el exceso de opciones en la narración interactiva puede conducir al participante a un sentimiento de confusión, frustración y obsesión con las oportunidades perdidas.

Esto, junto a otros motivos, nos lleva a afirmar que la interactividad puede dificultar el desarrollo narrativo, ya que el autor pierde el control de la consistencia interna, que pasará a depender de la propia actitud, en cierto modo imprevisible, de los jugadores. A este posible choque entre ambas intenciones se le conoce como “paradoja narrativa” (Jacobsen Meland y Øverlie Svela, 2013, p. 30). De hecho, Torner (2018a, p. 174) ha denominado “emergencia divergente” a aquellas situaciones en las que los resultados obtenidos no se corresponden con los deseados por las propias intenciones explícitas del diseñador del juego.

Por este motivo, como ya hemos visto, la teoría ludonarrativa de Aarseth (2012) contrapone ambas cuestiones en un continuo de dos polos opuestos. En palabras de Ryan (2009, p. 44): “the more active and the less constrained the user’s role—in other words, the more lifelike, though life is not free of constraints—the more problematic its integration into a well-formed narrative arc”.

Por ejemplo, en las narraciones interactivas, a veces da la sensación de que los personajes no terminan de formar parte del mundo al que pertenecen, ya que al comienzo de la historia no parecen saber muy bien qué está ocurriendo, pues el juego consiste precisamente en ir descubriéndolo sobre la marcha. Se produce aquí una especie de “amnesia” (Adams, 1999), que será mucho más evidente en el caso de los videojuegos. Los personajes pueden perderse en su propia casa, o recoger todos los objetos que encuentran sin ningún objetivo, tan solo por si pueden resultarles útiles más adelante. En un larp, puede que un jugador no recuerde el nombre del mejor amigo de su personaje.

Como contrapartida, si los jugadores tienen un control completo del devenir de la historia, factores como el suspense pueden quedar en un segundo plano, lo que limita el interés narrativo de algunos jugadores, y que influirá en factores como la propia “rejugabilidad”. Este será el equivalente lúdico a los procesos de relectura, una iteración que perderá interés en aquellas propuestas en las que resulta primordial la reconstrucción de la propia historia o las sensaciones que se producen respecto al descubrimiento de la experiencia.

Podemos entender mejor el origen de esta complejidad si atendemos a la propia conexión entre el acto de jugar y el Círculo Hermenéutico¹⁷² que se produce en todos los textos con significado. Para Johnson (2006, p. 45), el jugador primero debe explorar el mundo de juego, interactuando con su entorno y realizando sus primeras acciones. Después, el jugador pasa a reflexionar sobre lo explorado y termina estableciéndose una hipótesis sobre el significado de las cuestiones con las que ha interactuado —ya sea un objeto, otro personaje, o un evento—. El tercer paso implica reexaminar

¹⁷² Para Schleiermacher, el Círculo Hermenéutico es lo que hace posible la “divinación” de un texto, lo que se basa en una relación dialéctica entre el todo y las partes. Por lo tanto, entendemos la interpretación de un texto como una espiral, algo que no es instantáneo o definitivo, sino un proceso en el que creamos un contexto provisional, pues vamos determinando el contexto real a través de la lectura, a través de la corrección, matización o confirmación de nuestras suposiciones iniciales.

el *storyworld* con esa nueva hipótesis en mente, lo que puede generar nuevos efectos. Y por último, el jugador obtiene nueva información del mundo, lo que lo lleva a confirmar o replantear su hipótesis previa.

La dificultad hermenéutica respecto a la narración interactiva reside precisamente en que el contenido continúa generándose mientras se desarrolla ese proceso de interpretación en espiral, lo que a su vez puede cambiar las bases de significado —lo que a su vez genera nuevos contenidos— antes de que podamos reafirmar nuestra hipótesis previa. Sin embargo, la creación de significado colectivo continúa siendo posible, gracias a herramientas específicas.

Ruthven (1984, p. 11) aporta la noción de “truth-of-coherence” con la que podemos referirnos a la consistencia del contexto narrativo en un juego, lo que conectaría con el concepto de Círculo Mágico y el de Espacio Imaginario Compartido propio de los juegos de rol. Para que esto sea posible, nos encontramos con cuestiones como el “principio de caridad” (K. L. Walton, 1990, p. 183), pacto narrativo que se produce por parte de los destinatarios cuando estos tratan de bloquear o ignorar aquellos elementos del mundo narrativo que resultan incoherentes, inaccesibles o contradictorios. A su vez, la figura del director de juego facilitará el procesamiento e integración común de dichos elementos narrativos.

Los videojuegos introducen cinemáticas para guiar este contenido narrativo, haciendo que el autor de la experiencia original retome momentáneamente el control. En los juegos de rol, los directores de juego pueden introducir conflictos específicos en un determinado punto del juego o utilizar diversas mecánicas narrativas para dirigir el comportamiento de los jugadores. Sin embargo, el abuso de este tipo de procesos —que entienden el juego casi como una mera sucesión de cinemáticas, sin una posibilidad de control real— ha sido ampliamente criticado (Ryan, 2009, p. 51).

Muchos creadores incluso llegan a integrar en sus diseños una falsa sensación de control, una ilusión de libertad, de cara a que los

participantes crean que sus decisiones afectan verdaderamente a la experiencia, aunque en realidad no lo hagan. Puesto que el juego es un proceso, tiene que parecer impredecible, aunque en realidad no lo sea (Malaby, 2007, p. 111). Este tipo de técnicas han sido denominadas “ilusionismo” o “cortinas negras” por algunos diseñadores de rol:

Los fracasos pueden ser aliviados por el master [sic] encontrando vías alternativas para conseguir lo que quiere que consigan. Los éxitos pueden ser contrarrestados por el master introduciendo efectos secundarios y conflictos inesperados que lleven a que al final los personajes no consigan lo que no deben conseguir. Incluso las muertes de los personajes pueden ser evitadas o forzadas si llega el caso. (González-Escribano, 2008a)

Esto incluso ha dado lugar a metarreflexiones narrativas, como es el caso del propio argumento de *Black Mirror: Bandersnatch* (Slade, 2018), película interactiva enfocada en las dificultades de este nuevo medio, donde su propio protagonista reflejará la pérdida de control respecto a la toma de decisiones de su vida —algo con lo que empatizará el propio usuario-espectador, que a su vez está siendo dirigido por el rígido planteamiento de los guionistas del capítulo (Torrebejano Osorio, 2023b)—.

Al respecto, Marie-Laure Ryan (2009, p. 45) establecería una distinción entre las historias jugables y los juegos narrativos. Las primeras subordinan la agencia del jugador al propio significado narrativo del autor de la experiencia, que resulta lo más importante, de ahí que las vincule al *paidia* de Caillois. Por su parte, el juego narrativo se permite mantener la historia en un segundo plano para centrarse en el propio comportamiento lúdico de los jugadores. Según esta distinción, la mayor parte de los roles en vivo mencionados en esta tesis —vinculados a un diseño más interactivo o

inmersivo— se corresponderían mayormente con el concepto de historias jugables.

En cualquier caso, las experiencias interactivas requieren participantes activos y abiertos a los procesos de colaboración ludonarrativos, que muchas veces encuentran elementos guía en las propias herramientas del teatro de improvisación. Por ejemplo, en el documento de diseño del larp *Demeter* (Deutsch, 2021) podemos encontrar un resumen de algunas de estas máximas narrativas:

1. When someone interacts with you, show some plausible reaction.
Play something, no matter what, but play.
2. When you interact with someone, do not expect any specific reaction.
Accept what your counterpart makes out of it.

Al mismo tiempo, los jugadores también pueden contribuir de forma pasiva al propio universo de juego, al ser los objetivos de las acciones de otros jugadores, o tan solo con su mera presencia en las localizaciones, lo que dota de vida y credibilidad a dicho universo (Mochocki, 2018, p. 100).

Desde el ámbito específico del larp, Gade (2003, p. 68) ha distinguido seis tipos de interacción según los elementos ludonarrativos implicados:

1. *La interacción del mundo consigo mismo*, como una guerra en un país lejano, del que los personajes no tienen información.
2. *Macro interacción del mundo con el entorno*, por ejemplo, cuando las consecuencias de esa guerra comienzan a influir en el juego a nivel micro.
3. *Meso interacción del entorno con otra parte del entorno*, como los procesos entre elementos del propio *storyworld* a nivel micro.

4. *Interacción filosófica*, es decir, cuando el mundo interactúa con un rol-personaje concreto, lo que podríamos vincular a los ya mencionados eventos de juego interno.
5. *Interacción práctica*, cuando un rol-personaje interactúa con el entorno o con otro personaje.
6. *Interacción no diegética*, cuando los participantes interactúan con objetos no diegéticos.

En cada uno de estos tipos de interacción podemos detectar distintas formas de desarrollo, que quedan divididas en dos grandes bloques: a través del lenguaje y a través del movimiento de nuestro cuerpo (Ryan, 2009, p. 47), donde a su vez podremos encontrar diferentes niveles.

En el caso de los videojuegos, nos encontramos con tres niveles de interacción lingüística (Ryan, 2009, pp. 48–49):

1. En primer lugar, tenemos la forma de interacción más libre, como es el caso de *Façade* (Mateas y Stern, 2005). El usuario puede escribir cualquier cosa con una libertad total, aunque el juego no siempre podrá responderle adecuadamente, ya que su algoritmo es limitado y cometerá numerosos errores¹⁷³.
2. En segundo lugar nos encontramos con el género de ficción interactiva propuesto por Nick Monfort, donde el usuario puede seguir hablando con libertad, pero debe utilizar una forma de lenguaje concreta, principalmente a través de pequeños sintagmas compuestos por dos palabras —que suelen corresponderse con el binomio “verbo” + “complemento”, lo que también nos recuerda a las clásicas aventuras gráficas de *point and click*—. De esta forma, se limita en cierto modo la libertad del usuario, que debe aprender esa nueva

¹⁷³ Está claro que la inminente aplicación de herramientas de IA generativa en este sector supondrá una verdadera revolución en este sentido, lo que de alguna manera acercará los videojuegos al larp, al superar esta barrera tecnológica actualmente distintiva.

manera de comunicarse para posibilitar un correcto funcionamiento del juego.

3. Por último, nos encontramos con los videojuegos que ofrecen al usuario distintas posibilidades de diálogo, cada una de las cuales nos ofrecerá una interacción distinta. Aquí, el control del lenguaje por parte del usuario es prácticamente nulo, ya que solo puede limitarse a escoger entre distintas opciones, cuyo número no suele ser demasiado alto. Además, la inmersión se ve comprometida, por dos motivos: por un lado, se requiere una interfaz mucho más grande y visual; por otro, el usuario debe leer cada una de las posibles elecciones, por lo que el flujo narrativo queda pausado y se disuelve en cada una de estas posibilidades dialógicas que finalmente no tendrán lugar. Sin embargo, se otorga un mayor control narrativo al propio creador de la experiencia, con las ventajas que esto conlleva: un posible desarrollo más coherente y profundo de la historia —cuestión que alcanza su máxima expresión en aquellas experiencias que no permiten una interactividad en relación al lenguaje—.

En los juegos de rol, y especialmente en el larp, se da una libertad plena en el uso del lenguaje. Sin embargo, la adecuación de la respuesta no llega a verse comprometida por la eficacia de ningún algoritmo tecnológico, ya que la respuesta por parte de otros habitantes de dicho *storyworld* siempre estará propuesta por otro participante humano. Por tanto, la interfaz de interacción lingüística que encontramos en el larp es totalmente natural, donde la única limitación posible surgiría de los propios protocolos de seguridad, que podrían establecer un determinado nivel de violencia verbal máxima o la necesidad de eludir algún tema concreto.

Por último, también debemos matizar que la introducción de lenguajes ficticiales en el larp resultará prácticamente imposible, ya que requeriría un aprendizaje previo real por parte de los jugadores (Mochocki, 2016, p. 214). Por este motivo, en algunos larps los jugadores fingen que un

determinado lenguaje real se corresponde con uno de estos lenguajes inventados —por ejemplo, el castellano podría corresponderse con el lenguaje común, mientras que el uso del inglés se correspondería con el idioma élfico—.

En relación a lo corporal en el mundo del videojuego, la interacción plena solo se produce en determinados tipos de instalaciones artísticas o en juegos que incorporan sistemas de rastreo del movimiento. Aquí debemos tener en cuenta la importancia de los juegos de género deportivo, pero también podríamos encontrar otros ejemplos en muchos de los videojuegos para consolas como Wii, en periféricos de PlayStation como los *EyeToy* (iniciados en 2003) y, evidentemente, en cualquier juego para VR —especialmente aquellos que incorporan sistemas de asistencia a un movimiento más natural—.

Sin embargo, para Ryan (2009), este tipo de juegos no suelen presentar relaciones interpersonales relevantes que puedan desarrollar una experiencia narrativa compleja. Además, el control total del movimiento del cuerpo no suele ser total, sino que queda limitado a las propias mecánicas lúdicas del juego —por ejemplo, no podríamos agarrar la pelota en mitad de una jugada de un partido de tenis, ni salirnos fuera del campo—.

En un nivel aún menor en cuanto al control corporal de la experiencia nos encontraríamos con la manipulación del cuerpo y de los objetos a través de periféricos como mandos y teclados, lo que supone una interacción arbitraria y no icónica, es decir, una falta de correspondencia entre nuestro cuerpo y los movimientos que se producen en el mundo ficcional.

En los juegos de rol de mesa la interacción corporal suele estar muy limitada: se reduce a la mera expresión facial, así como a ciertos gestos onomatopéyicos o propios del lenguaje no verbal en cualquier forma de expresión. Pero como ya hemos visto, esto cambia por completo en el rol en vivo, donde las posibilidades de control corporal son muy numerosas

algo que supone un componente diferenciador respecto a otro tipo de experiencias interactivas.

En este punto, Ryan (2006, p. 116) parece obviar la existencia del larp, ya que considera que solo una mejora de la tecnología de inteligencia artificial y realidad virtual podrá satisfacer plenamente el desarrollo de una interactividad interno-ontológica, de cara a poder utilizar nuestro cuerpo como interfaz de acceso ludonarrativo. Sin embargo, en el rol en vivo, la relación del jugador con su propio cuerpo resulta muy similar al de la vida real:

- a) Tiene la capacidad de desplazarse por cualquier zona del espacio de juego, siempre que esta esté disponible narrativamente para su personaje.
- b) Puede interactuar de cualquier forma con cualquier objeto que forme parte del área de juego, siempre que se respeten las reglas de seguridad para evitar daños materiales o personales hacia otros jugadores.
- c) Es libre de interactuar físicamente con cualquier otro jugador, siempre que se respeten los límites físicos pactados en materia de seguridad respecto a la violencia y el contacto físico.

La única limitación reside, por tanto, es la simulación de este tipo de componentes violentos, junto con los elementos mágicos y fantásticos, que deben integrarse de forma simbólica e icónica —punto en el que pueden llegar a ser realmente inmersivos, gracias a la aplicación de elementos tecnológicos—. Precisamente por este motivo, muchos larps otorgan una mayor importancia a la interacción lingüística, que resulta más sencilla de desarrollar con plenitud y con un menor número de recursos materiales.

Tras entender todas estas particularidades de los juegos de rol como expresión creativa de carácter interactivo, debemos mencionar que el diseño de este tipo de materiales requiere de técnicas y herramientas

propias, que van más allá de los procedimientos utilizados en los desarrollos narrativos lineales.

Existen aplicaciones como Scrivener¹⁷⁴, destinadas al desarrollo narrativo en general, que permiten distribuir distintos contenidos a través de hiperenlaces dentro del propio procesador de texto. Sin embargo, al ser un contenido de pago y de carácter genérico, no suele ser utilizado por los diseñadores de rol.

También existen otras herramientas más focalizadas en videojuegos, como es el caso de Articy:Draft¹⁷⁵, que permite construir diagramas de flujo hipertextuales con el contenido de cada escena o evento narrativo, según las acciones escogidas por el jugador. Estas relaciones incluso pueden quedar superpuestas en los distintos mapas del espacio de juego —donde pueden incluirse imágenes o ilustraciones—, con listados hiperconectados entre todos los personajes, objetos y eventos del juego —e incluso diálogos—. En esta ocasión, también se trata de un software poco utilizado, no solo por su carácter de pago, sino también por su elevada curva de aprendizaje inicial.

Una aplicación más popular en este entorno será Kanka¹⁷⁶, ideada como herramienta colaborativa y modular para la gestión de campañas de rol y *World-building*, lo que permite la creación, organización y monitorización de personajes y organizaciones —es decir, compañías, clanes, familias, razas o religiones—, así como sus habilidades, lugares, objetos y eventos narrativos. Su usabilidad, a través de tablas, hiperenlaces y metadatos, puede recordarnos a otros proyectos del ámbito rolero iniciados en plataformas colaborativas basadas en la nube —como Google Drive o Notion,

¹⁷⁴ <https://www.literatureandlatte.com/scrivener/overview>

¹⁷⁵ <https://www.articy.com>

¹⁷⁶ Esta herramienta es utilizada en el desarrollo del rol en vivo *Unión* (Asociación Éter, 2023), de carácter *sandbox*. Su utilización puede consultarse en: www.kanka.io/es/campaign/27764

donde comienzan a desarrollarse las primeras plantillas específicas desarrolladas por miembros de la comunidad—.

En el caso de Kanka, su interfaz nativa está mucho más centrada en el desarrollo de universos, a través de herramientas específicas como la creación de diarios de misiones, mapas y líneas de tiempo, que complementan los calendarios de eventos narrativos —una intermedialidad que queda completada con la posibilidad de insertar todo tipo de medios audiovisuales en cada uno de sus módulos—.

Como herramienta propia del entorno del larp, nos encontramos con algunos “larp manager” que permiten gestionar los personajes y preferencias de cada jugador especialmente a nivel de producción —como cuestiones de transporte, alojamiento, vestuario, o los propios pagos—, lo que resulta especialmente útil en aquellos roles en vivo con un gran número de participantes. En el ámbito español, una de estas herramientas¹⁷⁷ es utilizada por el grupo NotOnlyLarp.

4.1.1.3. *Del railroad al sandbox: Teorías del hipertexto*

Como hemos mencionado en el apartado anterior, la tensión entre la libertad de las narrativas emergentes y aquellas dirigidas mediante la elección de distintas opciones previas da lugar a dos grandes modelos de estructura interna en los juegos de rol, conocidos popularmente como *railroad* y *sandbox*, cuyos elementos también pueden mezclarse y aparecer en distinto grado. Debido a sus grandes conexiones con las teorías hipertextuales, tan relevantes en el ámbito literario, hemos decidido otorgarle aquí un apartado propio para tratarlos en mayor profundidad.

Cuando hablamos de hipertexto —término popularizado por Theodor Nelson— podemos englobar distintos fenómenos que van más allá del proceso estructural mencionado. También se refiere al propio soporte, a su

¹⁷⁷ <https://larpmanager.com>

proceso específico de lectura, e incluso a determinados géneros literarios (Martín Sánchez, 2012, p. 18), pero en esta ocasión, nos centraremos principalmente en su estudio estructural, que puede estar presente en distintos medios y géneros.

Desde esta perspectiva, el hipertexto es una estructura textual que exige al lector la toma de decisiones de forma activa —lo que puede implicar un carácter lúdico—, para lo que se construye según ciertas características (Martín Sánchez, 2012, p. 361). Las distintas opciones disponibles lo convierten en una estructura fragmentaria, con distintos elementos conectados entre sí —las llamadas “lexías”, término derivado de las unidades de lectura ya propuestas por Barthes como uno de los precedentes del hipertexto (2000, pp. 9–10)—. Esto produce una ruptura de la linealidad, lo que entendemos como multisequencialidad. A su vez, implica virtualidad, ya que existen numerosas opciones en potencia, que pueden combinarse entre sí, dando lugar a diferentes itinerarios de lectura.

Dentro de esta virtualidad, Aarseth considera útil la distinción entre *scriptons* y *textons*. Los primeros hacen referencia a los contenidos hipertextuales seleccionados por los usuarios, mientras que los *textons* supondrán todos los elementos, incluso aquellos que el usuario no llega a activar ni conocer en esa lectura, pero que forman parte de la propia estructura de la composición¹⁷⁸: “Cada decisión hará que algunas partes del texto sean más, y otras menos, accesibles; y usted nunca sabrá los resultados exactos de sus elecciones, pues eso es precisamente lo que se pierde” (Aarseth, 2004, p. 3).

Por lo tanto, un desarrollo hipertextual requiere esa posibilidad de diversos textos, un medio en el que puedan reproducirse —ya sea analógico

¹⁷⁸ Frente a otras creaciones hipertextuales con un carácter más digital, es común que en los juegos de rol los participantes lleguen a conocer algunos atisbos de esas otras posibles decisiones, ya que los propios directores del evento pueden comentarlas durante el *debriefing* tras la partida.

o digital— y al menos un operador —humano o no— que los active (Aarseth, 2004, p. 18).

La estructura propia del hipertexto suele estar descentralizada, lo que conecta a nivel estético con el “rhizoma” de Deleuze. Otros autores, como Ciccoricco (2007), incluso hablan incluso de “network fiction”, como aquellas obras basadas en hipertextos capaces de generar narrativas emergentes y combinatorias. Por su parte, Aarseth (2004, p. 4) denominaría “cibertextos” a estos textos dinámicos, con independencia del medio en el que se desarrollen.

Existen innumerables ejemplos de hipertextos analógicos y predigitales, también llamados protohipertextos. El *I Ching* o *Libro de los cambios* (1122-770 a.C.) respondía preguntas del lector para aconsejarle en sus decisiones a través del azar. El *Ars Magna* de Raimundo Lull (siglo XII-XIII) conectaba distintos conocimientos mediante una rueda; la de Ramelli (siglo XVI) suponía una máquina que permitía cambiar de un libro a otro con rapidez. A su vez, el *Sistema Memex* de V. Bush (1945), aunque no llegó a desarrollarse, supuso la base de lo que terminó siendo Internet.

En un terreno más literario nos encontramos con *La noche del 16 de enero* de Ayn Rand (1936) —obra de teatro con dos finales distintos, donde el pueblo termina siendo el jurado de un juicio—, la *Composición No. 1* de Marc Saporta (2012, versión original publicada en 1962) —novela en la que se debían barajar las páginas—, o ese mismo año también *Pálido fuego* de Nabokov (1992) —un poema que incluye numerosas notas, en la que se explica la historia de los personajes—. A su vez, otro de los precedentes en este sentido, directamente relacionado con el ámbito de los juegos de rol, serán los ya mencionados librojuegos hipertextuales.

Mención especial merecen los escritores pertenecientes al grupo literario del Oulipo (1960), que desarrollaron un concepto lúdico de la literatura gracias a la influencia de las matemáticas y la informática, y llegaron a entender el hipertexto como un ejemplo de constricción estructural con el

que poder aumentar la potencialidad combinatoria (Martín Sánchez, 2012, p. 105). Aquí, más vinculados al *railroad*, destacan las teorías de grafos de obras como “Un cuento a tu manera” de Queneau¹⁷⁹ (1967) o *L’arbre à théâtre. Comédie Combinatoire* de Paul Fournel (1973). En relación a la potencialidad más *sandbox*, también debemos mencionar *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau (1961) o *La vida instrucciones de uso* de Perec¹⁸⁰ (1978).

Esta impronta se mostrará en obras hipertextuales posteriores, como en la película interactiva *Late Shift* de Tobias Weber (2017), el episodio de *Black Mirror: Bandersnatch* (Slade, 2018) u otros videojuegos como los de la serie *Telltale*.

Tras este pequeño repaso de protohipertextos, volvemos a las dos grandes experiencias de interacción narrativas, según su propia estructura interna. Ryan (2009, p. 51) propondrá su propia terminología al respecto, aunque estos encajan por completo con los términos usados en el mundo del rol —*railroad* y *sandbox*—:

1. *Preguionizadas* o “top-down”, como aquellas experiencias cuyas posibilidades narrativas son finitas y ya han sido previamente elaboradas, por lo que el usuario simplemente se desplaza a través de sus distintas posibilidades hipertextuales. De esta forma, suelen estar orientadas al desarrollo de una única ejecución/lectura —o, como mucho, a tantas como posibles resultados haya—.

¹⁷⁹ En este cuento, el autor ofrece al lector una serie de decisiones en las que puede escoger entre dos continuaciones diferentes, lo que supone un grafo bifurcante, cuya estructura puede analizarse en términos matemáticos a través de la Teoría de Grafos.

¹⁸⁰ A nivel estructural, la literatura combinatoria no solo ha utilizado estructuras arborescentes, sino otras de carácter más espacial, como los cuadrados bilatinos. En esta obra de Perec, el autor distribuyó los espacios del inmueble del protagonista en un cuadrado de 10 x 10 casillas —algo que nos recordará al propio rol de mesa—, donde una de las cuales daría lugar a un capítulo de la novela —cuyo orden, a su vez, dependería del movimiento propio del caballo en el ajedrez—.

2. *Emergentes* o “bottom-up”, cuyas historias se crean de forma improvisada durante la ejecución de la propia experiencia, por lo que cada desarrollo tendrá un resultado distinto —es decir, será más “rejugable” desde el punto de vista ludonarrativo—.

Las experiencias “top-down” se corresponden con el concepto de *railroad*, en relación a aquellas aventuras que no son tan improvisadas, sino que están predefinidas en mayor o menor medida por su autor primario. El director de juego actúa aquí más como un narrador que como un árbitro (Morera, 2017, p. 20), por lo que suele incluir distintas posibilidades hipertextuales para romper la linealidad y ofrecer parte del control narrativo a los jugadores.

Este tipo de partidas implican un pacto tácito entre los participantes, para mantenerse sobre esos “raíles” narrativos —los *kernels*— previamente preparados por el director¹⁸¹, que a su vez suele incluir las mencionadas “técnicas de ilusionismo”. En este sentido, el diseñador de la partida también debe ponerse en el papel de los jugadores y comprender qué pasos podrían dar dentro del arco argumental, para prever sus posibles actuaciones y construir la experiencia con base a ello, de una forma atractiva y fluida.

Estos *railroads*, por tanto, se vinculan a la intención de desarrollar una estructura narrativa basada en las ideas previas de su autor primario: “Without top-down authorial control, it is virtually impossible to create an Aristotelian curve of rise and fall in tension, or a sequence of events that stops after a conflict has been resolved” (Ryan, 2009, p. 52). Curiosamente, muchos autores han vinculado el uso del hipertexto a la ruptura de la teoría narrativa clásica de Aristóteles —planteamiento, nudo y desenlace—, pero lo cierto es que la mayoría de los juegos de rol tradicionales continúan

¹⁸¹ Por ejemplo, si la historia propuesta por el autor primario implica rescatar a una persona desaparecida, no tendría mucho sentido que los jugadores restaran importancia a esta cuestión para terminar dedicándose a otras tareas durante la experiencia.

estructurándose a través de este esquema clásico, donde únicamente se establecen distintas posibilidades para cada una de esas partes.

Por su parte, los *sandbox* serían aquellas experiencias emergentes “bottom-up” que suponen “una manera de jugar alejada de las tramas preestablecidas y de las sagas episódicas con un argumento lineal” (Morera, 2017, p. 15). Estas partidas se basan en la libre improvisación de los jugadores dentro de ese mundo abierto, donde los participantes encuentran sus propias motivaciones narrativas. De esta forma, el autor primario se limita a establecer los puntos clave del universo narrativo, donde serán los propios jugadores quienes tengan la mayor parte de esta responsabilidad:

As the world passes from one state to another, a story is created. In this kind of system the choices offered to the player are too numerous and the interactions of the various objects too complex for the designer to anticipate all the possible developments. (Ryan, 2009, p. 52)

Aunque parezca que toda la responsabilidad narrativa recae de forma improvisada sobre los jugadores, las partidas *sandbox* también requieren múltiples preparaciones previas. La diferencia es que están más centradas en el propio *storyworld* a nivel macro —y en sus eventos satelitales, en lugar de en los propios *kernels*—, ya que en dicho entorno espacial será donde los jugadores encontrarán la narración distribuida, o generarán sus propios contenidos emergentes. Es común que el autor primario desarrolle algunos personajes o lugares centrales, e incluso que llegue a introducir ciertos eventos concretos durante la experiencia (Hansen, 2010, p. 36). Especialmente en el rol de mesa, también son frecuentes la preparación de técnicas de generación aleatoria a través de tablas y dados, que no solo

permiten resolver los combates, sino que proporcionan todo tipo de características y hallazgos dentro del *storyworld*¹⁸².

Por lo tanto, puesto que el *sandbox* implica un desarrollo previo de carácter más general, suele ser la estructura escogida por aquellos eventos de larps multitudinarios: “We could not possibly make personal stories for 1000 people. We also expected that so many people gathered for a week would generate stories by themselves” (Hansen, 2010, p. 36).

Esto no quiere decir que el resultado narrativo de los *sandbox* sea de una calidad inferior al de las experiencias “top-down”, ya que un grupo de jugadores creativos y bien dirigidos puede alcanzar un gran desarrollo narrativo emergente. Tan solo supone un cambio en la responsabilidad narrativa, por lo que se trata de dos enfoques ludonarrativos diferentes, cuya distinción supone una falsa dicotomía, usada principalmente con fines comunicativos, ya que generalmente suelen ser combinados en mayor o menor medida. En palabras de Ryan (2009, p. 53):

The top-down and the bottom-up approaches are not mutually exclusive: scripted elements can be used in bottom-up systems to give proper narrative form to the output, while top-down systems, as already noted, would not be interactive if they did not find a way to integrate the bottom-up input of the user in their narrative arc.

Por otro lado, existe una tipología concreta de larps según su propia estructura interna, fuertemente dirigida y acotada por sus creadores iniciales: los roles en vivo por escenas. Estos han sido definidos por Daniel P. Espinosa (2018, pp. 89–91) como aquellos larps diseñados a través de un

¹⁸² Esto nos remite de nuevo a la obra de Perec, ya que a la hora de escoger qué elementos aparecen en cada espacio de *La vida, instrucciones de uso*, el autor utiliza otras trabas para asignar a cada casilla dos números de combinación irrepetible, que remitirán a su “cuaderno de cargas”, una tabla con diversos temas y elementos que debían incluirse. Este cuaderno de cargas puede visualizarse en la siguiente página web: <http://escarbille.free.fr/vme/>

guion predefinido, con una fuerte estética teatral o audiovisual —donde incluso suelen destacar elementos intermediales como el uso de la luz o de la música—. En ellos, la estructura fundamental es el desarrollo de escenas que suelen enfocarse en una única acción y que generalmente cumplen todas las unidades teatrales, con unos 5 o 10 minutos de duración, a lo sumo —lo que a veces suele controlarse con la duración de la propia música—. Sin embargo, a nivel general, son los eventos que más rompen las unidades teatrales, ya que pueden saltar fácilmente en el plano espacial y temporal durante el cambio de una escena a otra.

Para poder mantener el foco, cada escena suele estar protagonizada únicamente por un número limitado de personajes. En algunos larps, estas escenas no se realizan de manera simultánea, sino de forma individual, por lo que el resto de participantes pueden actuar momentáneamente como espectadores, lo que forma parte del propio interés artístico de la experiencia. Esto, a su vez, conecta con los conceptos de “metajuego” y “transparencia” —ya que es el jugador quien se entera de lo que ocurre, pero no su personaje—. Por lo tanto, podemos comprobar que el diseño de estos vivos se corresponde con una motivación puramente narrativa y teatral, alejada del *flow* propio de los larps que persiguen la inmersión.

Así, estos diseños se alejan de la libertad de los jugadores y se centran en el desarrollo de la historia previamente imaginada por el autor primario, de una forma mucho más dirigida que los propios *railroads*. Para ello, cada uno de los jugadores suele contar con pequeño libreto que incluye una suerte de guion con las instrucciones de cada escena y algunas sugerencias sobre cómo interpretarlas.

Generalmente se introduce un título que condensa el concepto general de la escena y su objetivo. Después, se enumeran las acciones que deberán desarrollarse, aunque también pueden ofrecerse otros detalles relativos a las emociones de los personajes o el ambiente de la escena —de una forma similar a las acotaciones teatrales—. De esta forma, los jugadores simple-

mente deben interpretar improvisando sobre esas directrices. Por lo tanto, es el diseñador quien decide el “qué” va a contarse en cada escena, mientras que generalmente los jugadores solo se centran en el “cómo”.

Por lo tanto, no todo queda escrito, ni se trata de un guion al uso. Para ilustrar esta diferencia en su totalidad, el primer anexo de este trabajo incluye un fragmento de uno de estos guiones por escenas, correspondiente a uno de los personajes del vivo *Demonio de nuestros pecados*, de Daniel P. Espinosa (2017).

A su vez, podemos hablar de varios tipos de escenas, que pueden aparecer en conjunto o de forma mixta en algunos eventos:

1. *Escenas guionizadas*: El desarrollo de la escena está escrito por el diseñador del evento y los jugadores la conocen de antemano, por lo que tienen una escasa agencia creativa —limitada únicamente a los eventos satelitales—.
2. *Escenas abiertas*: La propuesta inicial es similar a las escenas guionizadas, pero los jugadores tienen más libertad a la hora de desarrollar su desenlace. En algunas de ellas, el autor primario incluso puede introducir explícitamente algunas decisiones que los participantes deben tomar, lo que no solo fomenta la interactividad, sino el suspense: “Go back home. Take a bottle and decide if you drink or throw it to the trash” (Espinosa, 2018, pp. 94–95).
3. *Escenas propuestas*: Son escenas añadidas por los propios jugadores durante el juego. Es decir, escenas que no vienen dadas por el autor primario. Por ejemplo, este proceso fue utilizado en parte del larp *Ragnarok* (De Santiago y García Arribas, 2015).
4. *Escenas narradas*: Se dan cuando el director de juego u otro jugador describe el desarrollo de una escena sobre la marcha —es decir, de forma oral—, lo que afectará al juego del resto de jugadores.

5. *Escenas privadas*: Son escenas que se realizan de forma secreta, únicamente entre los personajes que participan en ella.
6. *Escenas públicas*: Son escenas que pueden ser presenciadas por otros jugadores que no están participando en ellas, por lo que actúan como público. Son aquellas que pueden utilizarse para fomentar el desarrollo narrativo a través de esa transparencia a nivel de meta-juego.
7. *Escenas simultáneas*: Se da cuando varias escenas —que pueden ser de cualquiera de los tipos anteriores—, se desarrollan al mismo tiempo.
8. *Escenas sucesivas*: Cuando en el evento no se realizan escenas simultáneas, lo que generalmente va ligado a la inclusión de público, ya que de esta forma los jugadores pueden estar atentos a todas ellas, pues ninguna coincide con otra.

La mayor parte de los larps se encuentran en un punto intermedio entre todas las nociones estructurales mencionadas. Por una parte, existe un gran componente emergente, pero siempre suelen estar fijadas ciertas tramas relevantes para esa narrativa —ya sea por parte de la organización o de los propios jugadores, de una manera más abierta o acotada a través de actos o escenas—. En general, se trata de un árbol de decisiones y eventos previos que, sin embargo, también cuenta con una infinidad de ramificaciones y posibilidades emergentes.

Un gran ejemplo de este tipo de hibridaciones fue *Mission Together* (Montero et al., 2022), que se desarrolló como un entorno totalmente *sandbox* —con distintas zonas y eventos en las que podías interactuar de forma libre, también debido al gran número de jugadores—, pero donde a su vez cada jugador contaba con una ficha de personaje ampliamente establecida de antemano con sus propias tramas personales —algo típico de la estructuras *railroad*—, y donde incluso se realizaron unas pequeñas escenas

iniciales (propuestas, abiertas y simultáneas) entre los personajes que se conocían de antemano.

Como precedentes españoles de este género de larps por escenas, Espinosa (2018, p. 92) destaca el larp *The Other Voice at the Back of Your Head*, de Pablo Varcárcel —que sería finalista en la convención de World of Darkness de Berlín en 2017—, y *Requiem for a Dream*, de Nast Marrero (2015) —basado en la película homónima de Aronofsky (2000) y la novela de 1978 de H. Selby Jr. (2018) —.

4.1.1.4. *Cultura colaborativa y problemáticas autoriales*

Bateman (2011) señala a *D&D* como uno de los grandes hitos del *storytelling* participativo, ya que fue el primer juego popular de nuestro tiempo orientado a la creación de historias entre jugadores adultos. Esto es posible gracias a su entendimiento como “juego productivo” (Pearce, 2007, p. 203), en cuya experiencia también emerge una obra de expresión creativa. En términos materiales, el propio consumo se convierte en un acto de producción (Pearce, 2002, p. 28).

El lector se ha considerado ya como parte del propio acto comunicativo (Dolezel, 1999, pp. 203–205), pero frente a las posibles autorías múltiples, las expresiones artísticas tradicionales intentan proteger el concepto de autoría individual. Junto a la defensa del estatus cultural del artista, esta autoría también suele asociarse a la propia calidad de la obra, y resulta muy conveniente desde una perspectiva pedagógica e informativa (Stillinger, 1991, pp. 186–187).

La tradición hipertextual comenzó a otorgar una mayor importancia a las decisiones del lector, en lo que la propio Murray consideraría una “liberación de la tiranía del lector” (2017, p. 128). Para Stenros (2010, p. 304), la tendencia al arte colaborativo ya estaría presente incluso en los ideales wagnerianos, pero no llegaría a asentarse por completo hasta la aparición

de movimientos artísticos como el de la Internacional Situacionista o el propio Andy Warhol.

La colaboración nos invita a hablar de redes, que nos permiten entender las prácticas creativas como una actividad social y cultural, de gestión descentralizada (Alberich y Roig Telo, 2010, p. 90). Esta construcción *en red* resulta a su vez un proceso dinámico, pues el resultado final dependerá del estado de cada uno de sus vértices.

Aunque este entendimiento de la autoría compartida y plural se vio profundamente impulsado por el auge de los procesos digitales, ya hemos visto que también resulta fundamental en muchas experiencias interactivas analógicas. Para Murray (2017, p. 254), la propia proceduralidad de ciertos medios implica una nueva noción —múltiple— del concepto de autoría.

A diferencia de otros medios, el larp siempre se ha constituido en torno a la participación de todos los implicados en la experiencia, ya que esa es precisamente una de sus características fundamentales. De esta forma, la creatividad no queda limitada a la del autor primario, sino que dicha responsabilidad recae en cada participante: “Larp is co-creative. We may set the stage, but in the end it’s up to all of us make this happen. *Together* we create an amazing experience for *everyone*” (Deutsch, 2021, p. 7).

Vemos aquí igualmente que toda obra participativa requiere de un iniciador y una cierta coordinación, algo que suele ser reconocido de alguna forma. En el caso del larp, destaca la función del diseñador —a veces llamado *larpwright*, en inglés—, pero también de los organizadores y directores de juego (Stenros, 2010, p. 304).

Jenkins definió en 1992 el término “cultura participativa” para designar la producción cultural y las interacciones sociales de las comunidades de fans. Poco a poco, dicho concepto fue desarrollándose y ha llegado a englobar a distintos grupos que utilizan la producción y distribución a través de

los distintos medios para satisfacer sus intereses como colectivo (Jenkins et al., 2015, p. 24).

En un juego, los autores primarios solo pueden diseñar la experiencia de forma indirecta, ya que solo pueden limitarse a construir las reglas de la experiencia, cuyo desarrollo siempre dependerá de los propios participantes (Salen y Zimmerman, 2003, p. 19). Por lo tanto, podemos considerar que el diseñador de juegos es un creador de metadiscursos, desde el que los jugadores producirán el propio discurso (Sánchez-Mesa Martínez et al., 2016, p. 13).

En el caso de los juegos de rol analógicos, incluso podemos hablar de una autoría triple, ya que encontramos al director de juego como una figura intermedia entre el autor primario —*game y world designer*— y los jugadores —autores terciarios (White et al., 2018, p. 3)—.

Desde una perspectiva más amplia, esta dispersión de la autoría puede desgranarse incluso en cinco figuras:

1. Por un lado, tenemos a los creadores de una obra hipotextual, como aquel texto base sobre el que se construye el juego y su mundo. Aquí no solo podemos hablar de los escritores de grandes sagas —que, en el caso de otras obras, ya podría ser múltiple—, sino también de los editores, traductores, ilustradores o distribuidores sus libros. En el caso de otros productos mediáticos o transmedia, también hay que tener en cuenta a todo tipo de especialistas audiovisuales y técnicos.
2. Aunque no siempre esté presente, también puede haber autores que adaptan el mundo narrativo del hipotexto al ámbito del rol. Aquí, aunque suele haber uno o dos nombres principales que firman el juego, pero también encontramos distintas figuras como consecuencia del carácter intermedial de este formato: desde la idea inicial a su redacción, pasando por su corrección, posibles traducciones, el

desarrollo del *game design*, sus ilustraciones y maquetación, o el *testing*.

3. Tras el desarrollo de dicha ambientación también pueden crearse aventuras o campañas específicas —y que incluso podemos encontrar en los propios libros de rol, aunque no siempre estén escritas por los autores principales del libro—.
4. El siguiente paso sería la organización del propio juego, sesión o evento, que suele corresponderse con las distintas asociaciones, empresas o grupos que producen la experiencia —en la que pueden participar todo tipo de profesionales del entretenimiento—, así como la figura más importante: el director del juego. En muchos casos, esta figura también se corresponde con la del propio diseñador de la experiencia, pero esto no tiene por qué ser siempre así. De hecho, incluso aunque un máster base su juego en una aventura previamente escrita por otro autor, este director del juego siempre adaptará estas premisas a sus necesidades y gustos personales, así como a los de sus participantes, de modo que siempre tendrá libertad creativa, y por tanto, una autoría parcial.
5. Por último, hay que mencionar la libertad creativa de los jugadores, que suelen tener suficiente libertad narrativa y creativa —junto a numerosas responsabilidades y compromisos— como para ser considerados cocreadores de la experiencia.

Como un ejemplo de esta relevancia de los participantes, incluimos las reflexiones de Jori Virtanen sobre la agencia creativa de los jugadores en el desarrollo del contexto previo:

Yet it was obvious that no matter how well the characters would be written, a complete psychological profile was an unreachable goal for even one character. Thus it was decided to break the mould, and just

write down the basic concepts – an outlining of a personality, some unconscious traits, and an idea of history. The rest would be then fleshed out by the writers in cooperation with the players. (Virtanen, 2010, p. 66)

Sin embargo, esta complejidad autorial no solo surge de esta división, sino también de la posibilidad de que una misma persona pueda desempeñar varios de esos roles y, por lo tanto, tener diferentes responsabilidades narrativas. Por ejemplo, los propios manuales de rol suelen animar a sus fans a alterar sus reglas.

Como una manera de ejemplificar las múltiples posibilidades de colaboración en el larp, debemos mencionar los distintos tipos de aproximaciones a la hora de crear personajes (van der Heij, 2019, p. 207):

- a. Creación de roles o arquetipos por parte de los diseñadores, desde donde los jugadores crean el personaje final. Esto supone una manera de controlar el balance del juego, asegurando que no demasiados jugadores llevan el mismo tipo de personaje.
- b. Creación del trasfondo del personaje por parte del jugador, junto con la creación de relaciones específicas por parte de los diseñadores. Este modelo permite conectar las tramas y trasfondos de unos personajes con otros, lo que aporta coherencia a la situación narrativa.
- c. Creación del trasfondo por parte de los diseñadores, con especificación de las relaciones por parte del jugador. Esta forma menos común permite que los jugadores puedan añadir y expandir su personaje a través de su conexión con los personajes de otros jugadores que puedan conocer previamente.
- d. Creación del personaje por parte del jugador, incluyendo elementos concretos especificados por el diseñador. Esto permite dar plena

libertad de creación al jugador, sin desatender los núcleos básicos del control narrativo, como ciertos temas, acciones o secretos que deben estar presentes para el desarrollo de la historia.

- e. Creación del personaje por parte del jugador partiendo de elementos prediseñados por los creadores de la experiencia. Este modelo permite la creación de un catálogo de opciones por parte de los diseñadores, donde los jugadores podrán escoger y combinar las características de sus personajes según sus gustos y necesidades.

Así, este ideal de interacción, colaboración e inmersión, en un principio inalcanzable para los formatos de teatro experimental o de realidad virtual, puede llegar a realizarse en el larp:

[...] Abolish the difference between author, spectator, actor and character. As beneficiary of the production, the interactor is audience; as active participant in the plot and member in make-believe of the fictional world, he is character; as physical body whose actions and speech bring the character to life, he is actor; and as initiator and creative source of the character's speech and action, he is co-author of the plot. (Ryan, 2001, pp. 318–319)

Durante el desarrollo de esta tesis, el auge de las herramientas de inteligencia artificial generativa ha añadido una capa más a la complejidad autorial de los juegos de rol.

Desde hace unos años, los aficionados a los juegos de rol han programado todo tipo de generadores de contenido, que posteriormente darían lugar a motores de inteligencia artificial para recursos específicos, como AI Dungeon¹⁸³. Sin embargo, a finales de 2022 se ha producido un gran

¹⁸³ <https://aidungeon.io>

auge del uso de generadores de recursos audiovisuales —como Midjourney o Stable Diffusion—, junto con el gran potencial textual de los nuevos modelos de GPT. Con tan solo un par de pruebas, estas nuevas herramientas son capaces de generar conceptos de personaje, desarrollar sus trasfondos, rellenar sus fichas según el sistema de juegos concretos, inventar situaciones iniciales y otras tramas para las partidas —que incluso llega a dirigir—, o crear tablas de generación aleatoria para todo tipo de elementos. Aunque actualmente su calidad creativa y literaria no llega a alcanzar el potencial humano, estos contenidos generados ya están utilizándose como puntos de partida en cuanto a inspiración.

González-Escribano (2008a) utiliza el jazz como metáfora de la relación que se establece entre director y jugador dentro del rol. El máster sería el bajista, que marca el ritmo armónico de la obra, mientras que los jugadores construirán el resto de la música de forma libre, pero encima de esa estructura —por tanto, con ciertas limitaciones, para que pueda sonar bien—. Murray (2017, p. 142) también utilizará una metáfora similar en el contexto de creación colectiva dentro de la cibercultura:

El autor de narrativa electrónica es un coreógrafo que proporciona los ritmos, el contexto, y los pasos que se pueden bailar. El usuario, ya sea navegador, protagonista, explorador o constructor, utiliza este repertorio de pasos y ritmos posibles para improvisar un baile entre las muchas posibilidades que el autor ha preparado.

A su vez, igual que todos los participantes son cocreadores, todos ellos también serán lectores y receptores, incluido el propio director de juego.

En el caso del larp, debido a su conexión con el propio espectáculo, suelen establecerse equipos diversos e interdisciplinarios para la organización de cada evento. El *Larp Census* de 2014 (Vanek) reflejó que los equipos más frecuentes —un 34%— están formados por grupos de 4 a 10 personas.

Un 16.6% de los encuestados afirmaron estar compuestos por hasta 20 personas. Y en relación a las grandes producciones, un 5.4% llega a incluir a más de 100 organizadores —lo que en España disminuye a un único 1.3%.

Como contrapartida, la organización de eventos en solitario supone tan solo un 5.9% de las registradas en el *Larp Census* de 2014 (Vanek), lo que aumenta a un 11.8% en el caso de España. En este sentido, cabe hablar de la conexión con la figura del *showrunner*, íntimamente ligado al concepto de autoría. Se trata de diseñadores que también realizan labores de producción y organización de sus propios eventos, por lo que cuentan con una gran responsabilidad creativa a todos los niveles. Este sentimiento de pertenencia y control narrativo suele estar detrás del *proteccionismo* de los materiales de estos larps, ya que sus diseñadores no quieren que sus obras lleguen a ser organizadas por otras personas ajenas a esta autoría inicial.

Respecto a las posibles relaciones profesionalizantes de estos diseños, Pettersson (2022) enumera las distintas formas de participar en la organización de un rol en vivo:

1. *Voluntariado*, modelo más habitual, donde el equipo de trabajo no recibe ningún tipo de remuneración. Paradójicamente, es el modelo que suele implementar una mayor carga de trabajo, ya que no se contabilizan las horas de dedicación.
2. *Semivoluntariado*, donde algunos organizadores cobran una cierta cantidad por su trabajo —generalmente ligada a la preparación del propio evento, sin contar la fase de diseño—, mientras que otros miembros del equipo son voluntarios —quienes a su vez suelen colaborar únicamente dentro del propio evento, pero no tanto en su preparación—.
3. *Modelo profesional*, en el que todos los involucrados cobran por su trabajo. Este es el planteamiento menos habitual, debido a la falta

de rentabilidad de estos proyectos, que aún no cuentan con demasiadas ayudas gubernamentales o culturales.

Algunos diseñadores españoles han reflexionado sobre los distintos planteamientos de este tipo de creaciones colectivas. Un ejemplo es Esperanza Montero (2019) que subraya la importancia del cumplimiento de fechas límite, así como del *feedback* positivo, o la necesidad de agilizar las decisiones a través de la figura de un coordinador.

Esta autoría múltiple nos lleva a retomar el concepto de construcción de mundos, donde deben realizarse tres cuestiones fundamentales para llevarla a cabo de una forma cocreativa (Montola, 2008, p. 27): interpretar la diégesis, realizar cambios en ella, y comunicar dichos cambios al resto de participantes. Por lo tanto, puesto que el usuario puede realizar cambios significativos en dicho mundo, se convierte en uno de los autores del mismo, de ahí que Wolf (2012, p. 281) nos hable de “mundos participativos”.

Aquí debemos matizar que no todos los juegos suponen mundos participativos. Por ejemplo, los videojuegos de carácter más lineal no suelen permitir este tipo de cambios que lleguen a afectar al propio “canon”¹⁸⁴ de una saga narrativa, algo que sí está muy presente en el subgénero de los MMORPG.

En el caso de los juegos de rol analógicos, tiene lugar un proceso intermedio y mixto. La experiencia de juego supone solo una instancia de dicho mundo, pero dicha instancia no es individual, sino compartida por todos los participantes de ese evento en concreto. Los jugadores, por tanto, realizan cambios en el mundo que van más allá de su propia perspectiva individual, pero estos solo son efectivos durante el desarrollo de la experiencia en sí misma y dentro de ese grupo reducido de personas.

¹⁸⁴ Entendemos como *core canon* todos aquellos contenidos oficiales del *storyworld* según sus creadores primarios.

El resultado narrativo de los eventos de larp podría ser considerado como permanente y afectar al canon de dicho *storyworld*, pero esto no es común, ya que no suelen ser organizados o (re)conocidos por los autores de las grandes franquicias originales en las que suelen estar basadas.

En el caso de que el resultado del evento sí terminase formando parte del canon, esto implicaría que la partida no podría repetirse, ya que entonces el resultado entre ambas sería distinto, por lo que habría un conflicto en términos de *multiversos*. A su vez, con la repetición de la partida se habría producido una suerte de *reboot*¹⁸⁵ narrativo que eliminaría los cambios producidos previamente por los jugadores del anterior pase.

De la misma forma, un larp también puede desarrollar un mundo participativo, como es el caso de los grandes eventos en formato crónica, que a su vez suelen ser de tipo *sandbox* —lo que fomenta la participación y agencia de los jugadores en el *storyworld*—. Aun así, los cambios provocados por un jugador pueden ser discutidos posteriormente por la organización u otros participantes, y es posible que algunos elementos queden fuera del canon —algo en lo que el propio jugador puede estar de acuerdo o en desacuerdo—. Además, para que los cambios propuestos por un jugador se hagan efectivos, el resto de participantes debe colaborar con el desarrollo de dicha idea, algo que trasciende al poder de decisión de los creadores primarios del *storyworld*.

Como ya hemos mencionado, en todo juego de rol debe existir un Espacio Imaginario Compartido (EIC), que los participantes deben ir creando, expandiendo y explorando de forma colectiva a medida que se desarrolla el juego (Edwards, 2004). Este EIC supone un espacio conceptual —equivalente a la diégesis— en el que se producen diversos pactos narrativos relacionados con el propio horizonte de expectativas ludonarrativas

¹⁸⁵ Reinicio de la narrativa desde un punto concreto, donde el devenir de los acontecimientos puede desarrollarse de una forma distinta, sin que los desarrollos anteriores sean tenidos en cuenta.

de los jugadores (Mäkelä et al., 2005, p. 2). Nos referimos aquí al “principio de caridad” (K. L. Walton, 1990, p. 183) mediante el que los jugadores se esfuerzan por mantener una coherencia colectiva del *storyworld*. Por su parte, Vincent Baker mencionará el “principio de Lumpley”, como aquella negociación inconsciente entre los jugadores, que permite un acuerdo tácito en el que acepten por igual cada nueva situación propuesta, sin cuestionar otras agencias narrativas.

Aquí debemos mencionar la diferencia entre “agencia” y “autoridad” en relación a los procesos narrativos. Con agencia nos referimos a la posibilidad de intervenir en dichas decisiones —equivalente al concepto de “actuación”, de Murray (2017, p. 139)—, mientras que la autoridad implica una habilidad para juzgar y aplicar el resultado de dichas acciones. Así, “la agencia propone” y la “autoridad dispone” (Hammer, 2007, p. 72).

Hammer (2007, p. 75) también distingue entre la agencia del participante —a nivel social y externo— y la agencia del personaje —a nivel intradieético—. Con esta división, se refiere a aquellas situaciones en las que un personaje podría ser capaz de realizar ciertas acciones, pero el jugador no debe hacerlas, ya que supondría incumplir el contrato social establecido en el juego. Esto sucede, por ejemplo, cuando el acuerdo de un larp implica que ningún personaje puede ser asesinado hasta la segunda mitad de la partida, de cara a que todos los participantes puedan disfrutar de la experiencia.

Ron Edwards (2006) realizaría una primera distinción entre las posibles autoridades narrativas de los juegos de rol, donde todas ellas quedan conectadas entre sí:

- a) *Autoridad de contenido*, relacionada con el contexto previo de la historia que se desarrollará en la partida. Generalmente esta autoridad recae principalmente sobre el director de juego, aunque los jugadores también pueden colaborar a la hora de desarrollar o personalizar

su personaje de forma previa. Se trata, por tanto, de una autoridad de *contexto*.

- b) *Autoridad de guion*, como la posibilidad de introducir nuevos eventos y giros que hagan avanzar la historia en un sentido más estructural, de cara a mantener el interés de los participantes en la experiencia ludonarrativa. Podríamos entenderla como una autoridad de *acción*, que suele repartirse entre todos los participantes.
- c) *Autoridad situacional*, como aquella que plantea de forma concreta la realización de ciertas acciones ligadas a la situación propuesta previamente, lo que a su vez desencadenará determinadas decisiones por parte del resto de participantes, con sus respectivos cambios en la propia diégesis. De esta forma, implica una autoridad de *reacción* para todos los participantes —que, lógicamente, estarán influidos por el propio contexto previo—.
- d) *Autoridad descriptiva o de narración*, en relación a la posibilidad de interpretar y describir los detalles de las resoluciones de los conflictos. Especialmente en el rol de mesa, estas cuestiones suelen resolverse mediante el propio sistema numérico y aleatorio de juego, pero estos resultados deben interpretarse de forma diegética para darles un sentido ficcional dentro de la historia, algo que generalmente recae sobre el propio director de juego. Por lo tanto, es una autoridad de *resolución*.

Así, la conexión entre cada una de estas autoridades narrativas permite el desarrollo de la propia experiencia:

- (a) Ante una revelación o introducción de contenido, (b) se toma una decisión que afecta a la historia utilizando la autoridad de guion, de forma que (c) se produce un cambio que obliga a describir una nueva

situación y (d) describir lo que sucede entonces. Lo que seguramente dará pie a un nuevo ciclo. (González-Escribano, 2009)

Para intentar darle un sentido más amplio desde un punto de vista narratológico, hemos añadido esos cuatro conceptos clave a la hora de desarrollar el ciclo: contexto, acción, reacción y resolución. Las relaciones entre ellos quedan esquematizadas de la siguiente forma:

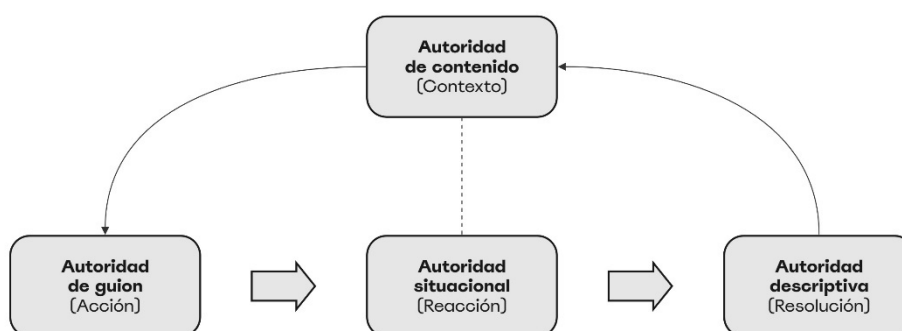


Figura 12. *Ciclo de autoridades narrativas*. Fuente: elaboración propia a partir de las ideas de Edwards, 2006.

Podemos encontrar la autoridad de contenido cuando un jugador decide, durante la construcción de su personaje, que este tendrá un carácter heroico. El máster del rol de mesa puede ejercer entonces su autoridad de guion, y plantear un nuevo conflicto en el que los jugadores son atrapados por un aterrador antagonista —lo que se deriva también de su autoridad de contenido—. Ante esto, los jugadores deberán anunciar la respuesta de sus personajes, es decir, desarrollarán su reacción gracias a su autoridad situacional.

Esta reacción puede estar conformada por dos partes distintas: la intención y la tarea —es decir, qué es lo que el personaje quiere lograr y qué es lo que hace para conseguirlo—. Por lo tanto, varios jugadores pueden tener el objetivo de dejar inconsciente al antagonista, pero pueden intentar conseguirlo de distintas formas: un personaje más violento podría darle

un golpe en la cabeza, mientras que otro con características mágicas podría intentar hipnotizarle recitando unos misteriosos cánticos.

De esta forma, la responsabilidad situacional de los jugadores les obligará a describir estas intenciones y tareas. En este punto, el sistema de juego puede llegar a ser imprescindible de cara a determinar si el personaje ha tenido éxito o no. Sin embargo, la mayor parte de estos sistemas de reglas se basan en valores numéricos o abstractos, por lo que nos encontramos con la responsabilidad descriptiva del director de juego, que debe llenar de significado narrativo ese resultado abstracto. Por lo tanto, si la tirada de dados del jugador que pretendía hipnotizar a su antagonista tiene como resultado un 1 —es decir, la peor puntuación que se podía obtener¹⁸⁶—, el máster puede describir con todo lujo de detalles que, tras realizar esos cantos hipnóticos, el mago tropezó y cayó al suelo, por lo que terminó hipnotizando por error a uno de sus compañeros.

Evidentemente, la distribución de estas autoridades y responsabilidades narrativas suele quedar, en mayor o menor medida, al alcance de todos los jugadores, aunque de una forma muy distinta dependiendo del propio juego. En general, podemos decir que el larp otorga una mayor responsabilidad descriptiva a los jugadores —pues al realizar escenas simultáneas entre tantos participantes, resultaría casi imposible que los directores de juego interviniesen en todas las resoluciones, algo que también ocurre con la propia autoridad de guion—.

Debemos reflexionar ahora sobre cómo afectan cada una de estas autoridades narrativas a la hora de construir la propia identidad del autor, puesto que en este caso, no se trata tanto de la persona que crea, sino también de aquellas *autorizadas* a crear.

¹⁸⁶ En el contexto de los juegos de rol, esta situación se conoce como “pifia”, mientras que obtener el mejor resultado posible se denomina “crítico”.

Los módulos de carácter *railroad*, al contar con una estructura previa, suelen ser publicados y editados para que los directores de juego tengan acceso a una aventura lista para los jugadores. De esta forma, los autores de estos módulos suelen ser reconocidos como los autores primarios, ya que han desarrollado la estructura hipertextual que permitirá el desarrollo de dicha trama.

Sin embargo, una aventura *sandbox* no se basa en ninguna estructura previa, más allá de algunas tablas de generación aleatoria que se relacionen con la ambientación incluida en el manual de juego. Por tanto, apenas existen publicaciones de partidas *sandbox*, sino únicamente algunas ayudas para su generación.

Sea como sea, la autoría múltiple y dispersa de estos fenómenos provoca algunas tensiones en cuanto a términos de *copyright*, ya que las ambientaciones narrativas sí suelen contar con derechos de autor, a pesar de estar orientadas a su posterior transformación.

El límite en ese sentido suele estar en el uso personal de estos contenidos, factor que puede complicarse especialmente en las partidas de rol en vivo, las cuales cuentan con un mayor número de participantes —lo que suele implicar su apertura al público general— y con un mínimo presupuesto que haga posible la producción del evento.

Más allá de las implicaciones económicas, la *canonicidad* suele estar asociada a una mayor calidad, lo cual también produce una serie de tensiones.

Los mundos narrativos pueden estar abiertos o cerrados según su canon oficial —es decir, si el universo continúa desarrollándose y expandiéndose, o si ha sido finalizado por sus autores primarios—. Pese a todo, también podemos hablar del “fanon” (Wolf, 2012, p. 279), correspondiente con todas aquellas teorías narrativas que los fans han considerado ciertas dentro de un determinado *storyworld*, aunque según su canon oficial no lo

sean. Para otros teóricos, el canon siempre implicará una negociación entre los creadores del universo ficcional y su audiencia, que tendrá que validar la narrativa oficial propuesta (Dowd et al., 2013), lo que puede desembocar en universos con distintos niveles de canonicidad —como es el caso de la saga Star Wars—.

Pratten también ha señalado la importancia de los fans para la propia popularización de un contenido narrativo (Sánchez-Mesa Martínez et al., 2016, p. 11), y es precisamente en este punto donde podemos considerar a los juegos de rol como un eje transmedia potencialmente relevante.

Debido a que los juegos de rol aún se identifican con una comunidad de jugadores minoritaria, muchas de las sagas populares no cuentan en un principio con sus propios materiales lúdicos al respecto —libros de rol, eventos de larp, etc.—, ya sea por desconocimiento o por la estimación de un escaso rendimiento económico. Por lo tanto, algunos fans terminarán produciendo activamente este tipo de contenidos, cuya demanda no está siendo satisfecha por las industrias oficiales que poseen los derechos de autor de dichas obras.

Encontramos aquí la *convergencia* como el proceso de cooperación entre la industria y esas audiencias “dispuestas a ir a casi cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento” (Jenkins, 2006, p. 14). Por lo tanto, si este lugar deseado no existe, serán los propios fans quienes lo construyan:

[...] los fans escritores no reproducen el texto principal sino que lo reescriben, corrigiendo o rechazando los aspectos que no les satisfacen, desarrollando intereses que no han sido suficientemente explorados. (Jenkins, 2010a, p. 190)

Esto no es un fenómeno demasiado novedoso, pues lleva ocurriendo desde finales del siglo XIX. Aburrido del propio éxito del personaje de

Sherlock Holmes, Conan Doyle dejó de publicar nuevas aventuras durante algunos años, lo que dio lugar a todo tipo de imitaciones y textos apócrifos realizados por sus propios fans, que deseaban continuar leyendo sobre este detective (Sánchez Zapatero, 2017, p. 40). Precisamente bajo este contexto surgió el propio concepto de “canon”, en referencia a esas creaciones originales de Conan Doyle, como una manera de diferenciarlas del resto.

Partimos aquí, del entendimiento de que todos los mundos ficcionales resultan incompletos (Planells, 2015, p. 66), ya que siempre habrá múltiples propiedades que no llegarán a ser descritas o desarrolladas, puesto que se trata de narrativas muy extensas e inabarcables. En el ámbito de las narrativas transmediales, Scolari (2013) lo entiende como guiones potenciales que aún no han sido completamente desplegados, así como detalles que dan lugar a múltiples ideas que van más allá de lo revelado. Y aquí, las propias especulaciones de los receptores pueden “adquirir vida propia”, a través de lo conocemos como contenido fan, que en muchas ocasiones suponen una ampliación no autorizada del material previo.

El propio Tolkien (Carpenter, 1981, p. 174) ya entendió esta supuesta carencia como un punto de conexión con los propios fans, ya que esos vacíos fomentan la implicación y participación de la comunidad:

Deliberate gaps, enigmas, and unexplained references help keep a work alive in the imagination of its audience, because it is precisely in these areas where audience participation in the form of speculation, is most encouraged. (Wolf, 2012, p. 60)

El concepto de “prosumidor” (Toffler y Toffler, 2006, p. 221) será ampliamente relevante aquí, ya que fue definido para designar a aquellas personas o colectivos que crean todo tipo de elementos y experiencias no con el objetivo de venderlos o intercambiarlos —algo que a veces también puede darse—, sino principalmente por su propio “uso y disfrute”. Esta

sería, quizá, la principal diferencia frente a otros conceptos similares como el de “hiperlector” (Burbules, 1997), “produsuario” (Bruns, 2009), “lectoespectador” (Mora, 2013) o “translector” (Scolari, 2016). Así, los prosumidores son un tipo de audiencia que *produce*, pero también *consume* y disfruta su propio contenido, ya que no dejan de ser fans de dichas narrativas.

Para Scolari (2013) el prosumidor no debe ser entendido como un “pirata” o un “plagiador”, sino como parte fundamental de las expansiones y reescrituras del mundo narrativo, que incluso deben ser protegidos e incentivados por parte de la industria. De esta forma, sintetiza y valora la actitud de los autores primarios ante este Contenido Generado por los Usuarios (CGU):

1. La alternativa menos aconsejable consiste en *perseguir* la labor de los prosumidores, lo que conlleva sancionar y perjudicar a parte de los fans —lo que sin duda supone una estrategia poco perspicaz—. Incluso así, podemos entender que la eliminación de estos contenidos resulta imposible de llevar a cabo por completo.
2. La segunda opción implicaría *no intervenir*, lo que supone ignorar la creación de este contenido, sin perjudicarlo ni estimularlo. Esta alternativa suele ser la más común, al menos en el contexto del rol en vivo, principalmente porque estos eventos no suelen alcanzar una relevancia suficiente como para llegar a oídos de estas grandes corporaciones. No obstante, como señala Scolari, esta actitud conlleva un desperdicio de “energía narrativa”.
3. La opción más adecuada implica que las grandes empresas *fomenten* estas producciones fans, de cara a beneficiarse de ellas. Por tanto, deben escuchar a los usuarios, así como crear “espacios de contención” donde los prosumidores puedan expresarse libremente.

En el caso de los juegos de rol, toda la “audiencia” a la que puedan dirigirse —tanto consumidores como fans— se convierte en creadora.

Muchos larps surgen de la mano de fans que admiran y disfrutan tanto un entorno cultural, que desean sentirse partícipes, sumergidos en ese nuevo mundo que consideran más emocionante y atractivo que el de la vida real. Debido al carácter íntimo y desinteresado de la mayor parte de estos eventos, muchos diseñadores de rol en vivo no suelen preocuparse por posibles problemas de *copyright*. Sin embargo, otros incluso llegan a realizar adaptaciones legales de sus experiencias, tal como exploraremos en el apartado sobre transmedia y procesos de adaptación (4.1.3.).

Por lo tanto, podríamos hablar de un cierto *apropiacionismo*, que en este caso se entiende como algo legítimo, ya que suele ser la única vía posible para dar rienda suelta a esa creatividad de los fans mediante el rol en vivo, ante la ausencia de espacios oficiales para ello.

Es cierto que el devenir de unos personajes y su *storyworld* puede llegar a desarrollarse sin el permiso explícito de sus creadores originales —lo que encaja con el origen etimológico del término “plagio”—. Sin embargo, simplemente suele entenderse que la popularización de estos contenidos consigue que trasciendan a sus propios autores e industrias, por lo que ahora también pertenecen a sus fans.

En conclusión, podríamos decir que existen dos claves para que el CGU del rol en vivo no deba considerarse como un plagio. Por un lado, no se pretende clonar la obra original, sino expandirla, en un sentido transmedial. En segundo lugar, podemos afirmar que generalmente no se busca el lucro ni el reconocimiento social, sino únicamente el disfrute personal como fan que se convierte en prosumidor. Un prosumidor que, además, suele estar desatendido por la industria y que quiere poner fin a la ausencia de partidas de rol oficiales, ante el desinterés o el desconocimiento de este tipo de entretenimiento por parte de las grandes empresas.

Podemos ver ejemplos de las distintas estrategias de la industria a través de dos roles en vivo de carácter internacional con numerosas caracte-

rísticas en común: *College of Wizardry* (Rollespilsfabrikken y Liveform, 2014) y *Witcher School* (Wawrzyniak, 2015).

El primero estaba basado en la saga de Harry Potter, de J. K. Rowling, cuyos derechos pertenecen a la compañía de Warner Bros, que siempre ha mostrado una posición bastante conservadora respecto a la protección de su autoría¹⁸⁷. Esta compañía incluso ha llegado a exigir el retiro de textos escritos por diversos fans —como los relatos románticos del blog Fiction Alley—, lo que terminaría dando lugar a la llamada PotterWar Campaign: algunos fans enviaron numerosas cartas a la compañía e incluso llegarían a boicotear algunas de sus campañas de *merchandising*, lo que llegó a tener una gran visibilidad en la prensa internacional. Meses después, tras un descenso de las ventas y un importante daño reputacional, Warner Bros decidió a las demandas de sus fans (Scolari, 2013).

El larp de *College of Wizardry*¹⁸⁸ (2014) comenzaría a organizarse de forma periódica a partir de 2014 en el Castillo de Czocha (Polonia), al cargo de dos asociaciones de Polonia y Dinamarca, Liveform y Rollespilsfabrikken. En esta primera edición ya contaría con más de 150 participantes y unos 35.000€ de presupuesto, obtenidos principalmente a través de cuotas de inscripción. Nos encontramos, por tanto, ante el primer larp internacional¹⁸⁹ de gran visibilidad (Raasted, 2015, p. 30).

¹⁸⁷ El propio sitio web destinado a expandir el universo de la franquicia, Pottermore, sufriría importantes restricciones de moderación a la hora de permitir a una verdadera expresión de la creatividad de los fans, probablemente como una forma de seguir manteniendo todo el contenido destinado a un público infantil. Se produce aquí una contradicción entre las posibilidades de estas plataformas lanzadas por las industrias y el deseo de resguardar el control de su autoría. Posteriormente terminarían sustituyendo el sitio web por el nuevo Wizing World, en un intento de superar el enfoque centrado en Harry Potter para enfocar todo su universo mágico —incluyendo así otras producciones transmedia, como las películas de *Animales Fantásticos*—. Sin embargo, esta nueva web quedó ya limitada principalmente a un mero boletín de noticias y contenidos oficiales, cuestiones sobre las que Brummitt (2016) ha reflexionado ampliamente.

¹⁸⁸ <https://witchards.com/czocha/?v=7516fd43adaa>

¹⁸⁹ Este concepto se refiere a grandes eventos dirigidos a jugadores de todo el mundo, lo que los lleva a poder contar con un gran número de participantes en una producción bastante ambiciosa, que puede ser bastante costosa. En ellos se producen fricciones entre distintos lenguajes —donde siempre suele predominar el inglés—, así como un encuentro

El desarrollo inicial de este evento se situó al margen de la marca oficial, ya que se trataba de una producción sin ánimo de lucro. A medida que crecía su reconocimiento internacional, los organizadores iniciaron negociaciones con Warner Bros, que terminaría prohibiéndoles el uso de la propiedad intelectual de la saga (Mochocki, 2016, p. 200). A pesar de que Rowling y sus abogados tenían una visión positiva del evento, afirmaron que necesitaban mantener el control de su propia marca. Permitieron a los creadores mantener los dos siguientes pases programados para abril de 2015 —cuyas entradas ya estaban vendidas—, pero a partir de ese momento estarían obligados a trasladar la experiencia a su propio universo original (Raasted, 2015, p. 30).

Por su parte, *Witcher School*¹⁹⁰ está basado en la saga The Witcher e iniciaría sus andaduras como larp internacional en 2015, también en un castillo de Polonia. Sin embargo, sus organizadores sí obtuvieron el beneplácito de la compañía CD Projekt desde un principio, cuyo logo puede verse en la propia web (Mochocki, 2016, p. 200). Por lo tanto, aunque CD Projekt no sea el promotor del proyecto, sí fue concedor del mismo y permitió su existencia como si se tratase de un evento oficial. De alguna forma, la compañía se benefició de su visibilidad publicitaria y del *engagement* que este evento pudo producirle.

Sin embargo, durante 2022, CD Projekt Red decidió cancelar su vinculación con el proyecto debido a la posible vinculación de sus organizadores (5 Elements) con la agrupación ultracatólica Ordo Luris, la cual se mostraría abiertamente contra la igualdad de género, el aborto, el colectivo LGBTQA+, o las vacunas contra la Covid-19. En concreto, esta cancelación tuvo lugar tras las declaraciones públicas de Ania Wawrzyniak, esposa del fundador y abogado de 5 Elements, Dastin Wawrzyniak (Dursun, 2022).

entre distintas culturas. Puesto que en numerosas ocasiones los jugadores tienen que desplazarse grandes distancias para acudir a la experiencia, los larps internacionales también se asocia al concepto de “larp tourism”.

¹⁹⁰ <https://witcherschool.com/>

Casualmente, uno de los pocos casos en los que la industria decide potenciar este tipo de contenidos externos ha terminado por generar ciertos problemas con su imagen pública, de ahí su necesidad de rectificación.

Más allá del ámbito de los juegos de rol, podemos ver otro acercamiento más efectivo de esta tendencia a través de la compañía Universal, que lanzaría ya en 2017 su VideoMaker Toolkit para *Battlestar Galactica*, con una serie de materiales y efectos audiovisuales para fomentar y facilitar la creación de nuevos vídeos *fanmade*. Estas creaciones podían subirse a la web oficial para su visionado, bajo la promesa de que algunos de ellos saldrían en televisión durante la siguiente temporada. Para Johnson (2013, pp. 211–212), bajo una perspectiva capitalista, esta estrategia posibilitó que los seguidores se convirtieran en mano de obra gratuita que continuó generando nuevos contenidos y aportando visibilidad a la serie incluso durante su parón en TV.

Podemos afirmar, por tanto, que la creación fan supone un trabajo gratuito que, sin embargo, también implica una serie de recompensas intangibles (Jenkins et al., 2015, pp. 83–86). En primer lugar, permite la expresión de ideas y valores personales, así como la propia satisfacción ante las creaciones realizadas. A nivel social, no podemos olvidar el consecuente reconocimiento, prestigio, reputación y estatus, que puede llegar a influir en la comunidad o cultura relacionada.

En muchas ocasiones, el contenido fan se desarrolla como una forma de agradecimiento a la propia comunidad, es decir, de “devolver” parte del valor que otros han aportado. De hecho, en algunas comunidades —como el entorno del subtítulo fan— incluso llegan a entender de una forma despectiva a aquellos miembros que no realizan ninguna contribución, a quienes entienden como “chupasangres” (*leechers*). Estas tensiones también se desarrollan en cierto modo en las comunidades de rol, especialmente entre aquellos jugadores que nunca organizan o dirigen ninguna partida.

4.1.2. Dimensiones procesuales e intermedialidad

El adjetivo “procesual” procede del ámbito de la computación y hace referencia a la facilidad de los ordenadores a la hora de configurar el comportamiento de distintos elementos (Bogost, 2008, p. 13). Por tanto, lo procesual está ligado a lo dinámico y al cambio, a lo impredecible (Aarseth y Calleja, 2015, p. 6), lo que conectará con el propio concepto de potencialidad.

Desde esta perspectiva, los juegos no son solo objetos estáticos, sino que implican un proceso en curso, que permite generar nuevas prácticas y posibilidades distintas en cada experiencia del jugador en ellos (Aarseth, 2014, p. 484; Calleja, 2011, p. 10; Malaby, 2007, p. 102), de una manera similar a la distinción entre lengua y habla.

Mientras que algunos teóricos del ámbito RPG se han limitado a esta distinción simple (Hitchens y Drachen, 2008), entendemos aquí como necesaria la aplicación de las tres perspectivas del juego establecidas por Aarseth (2014, p. 486). Así, dentro de este proceso, el larp es principalmente un medio narrativo ligado a la experiencia —hablamos aquí del juego como *actividad*, es decir, como la ejecución de la propia partida (*gameplay*)—. Sin embargo, también suele incluir una preparación muy cuidada respecto a su estructura, reglas, expectativas y/o recursos materiales —en otras palabras, también implica un gran desarrollo previo del juego como *sistema*—. Por último, hablaremos del *juego-objeto* en sí mismo, en referencia a los materiales concretos y tangibles —libros, documentación, objetos, contenido fan, etc.—, que pueden llegar a estar accesibles en distintos formatos y géneros.

A su vez, esta triple distinción se corresponde con el modelo narratológico expandido por Simon Brind (2023) en relación a la ficción participa-

tiva: argumento (eventos planificados), historia (contenidos emergentes) y narración (eventos descritos tras su desarrollo).

Dentro del ámbito específico de los juegos de rol también encontraremos la teoría del Process Model (Mäkelä et al., 2005, p. 2). Desde esta perspectiva, en los juegos de rol se desarrollan unos determinados “procesos” —lo *que* ocurre—, a través de distintos “métodos” ludonarrativos —el *cómo* ocurre—. Esto permite el desarrollo del Espacio Imaginario Compartido, que da lugar a unos determinados “resultados” —el desarrollo de la experiencia en sí, que puede contar con factores positivos (*ganancias*) y negativos (*pérdidas*)—, lo cual está determinado por las “circunstancias” —es decir, por las propias características sociales de la experiencia—.

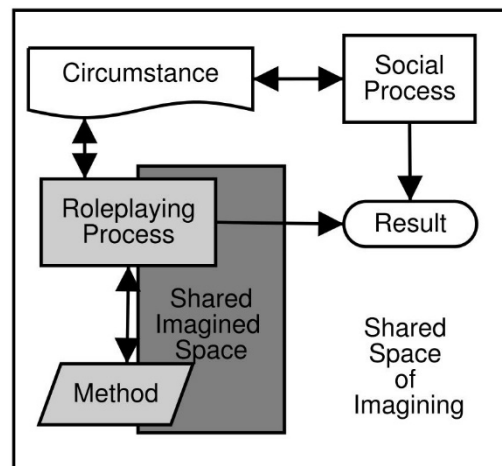


Figura 13. Diagrama de las relaciones entre los distintos componentes de los juegos de rol según la teoría del Process Model. Fuente: Mäkelä et al., 2005, p. 3.

Por lo tanto, a nivel de diseño, podemos entender que nunca llegamos a crear un juego en sí mismo, sino únicamente el sistema previo —y sus posibles productos materiales asociados—, lo que permite la emergencia de sus contenidos a través de la ejecución de sus reglas ludonarrativas (Murray, 2017, p. 72; Salen y Zimmerman, 2003, pp. 10–11).

Tras esta introducción, debemos reflexionar sobre las cuestiones concretas que atañen a este trabajo: cómo se desarrollan los factores intermediales en cada una de estas dimensiones procesuales.

Entendemos cada uno de los medios ligados al entorno RPG como medios explícitamente híbridos, visión que ya fue señalada por el propio Aristóteles en relación al drama —debido a su inclusión de la palabra, la música y la imagen propia del espectáculo—, y llegará a tener una gran relevancia para otros teóricos contemporáneos como Barthes o el propio Mitchell, que como ya hemos mencionado, llegará a afirmar que todos los medios son mixtos en mayor o menor medida, desde un punto de vista sensorial:

The notion of “medium specificity,” then, is never derived from a singular, elemental essence. It is more like the specificity associated with recipes in cooking: many ingredients, combined in a specific order in specific proportions, mixed in particular ways, and cooked at specific temperatures for a specific amount of time. (Mitchell, 2005, pp. 260–261)

Desde esta perspectiva, todos los medios son, en esencia, intermediales, pero utilizaremos el concepto de “intermedialidad” para estudiar esas distintas mezclas que pueden producirse (Baetens y Sánchez-Mesa Martínez, 2022, p. 75), tanto a nivel interno, como en las relaciones entre los distintos medios autónomos (Baetens y Sánchez-Mesa Martínez, 2015; Sánchez-Mesa Martínez y Baetens, 2017), donde también tendremos que hablar de la “convergencia de medios” anunciada por Jenkins (2006, p. 21) —como ese difuminado de las fronteras entre unos medios y otros—.

Si atendemos a la clasificación de los distintos modos de intermedialidad de Irina Rajewsky (2005), encontraremos ejemplos de cada uno de sus

tipos dentro de los juegos de rol, combinando lo diacrónico con lo sincrónico.

Por un lado, existe una intermedialidad entendida como combinación de medios, que supone una mezcla de los distintos lenguajes ya mencionados. En el caso del rol, el desarrollo práctico de estos juegos se vincula completamente a la narración oral, pero por otro lado nos encontramos con sus manuales de juego o documentos de diseño, que no solo incluyen texto escrito, sino gran cantidad de ilustraciones, e incluso otros lenguajes como el sonoro —ya que algunos juegos cuentan con sus propias pistas musicales o sonidos de ambientación—.

Por lo tanto, para obtener una historia más inmersiva, a veces se utilizan otros recursos propios de distintos medios, como efectos lumínicos, decoración e incluso vestuario, lo que colocaría a este tipo de juegos en un nivel más cercano al espectáculo, especialmente en su variante de rol en vivo. Aquí debemos mencionar de nuevo el concepto de “prop”, que para Bateman (2011) serán todos aquellos objetos que generan verdades ficcionales, las cuales cambiarán dependiendo del *storyworld* en el que se vean inmersas, gracias a esos procesos deícticos mencionados en apartados anteriores —por ejemplo, un mismo palo de madera podría ser un sable láser en un larp sobre *Star Wars*, mientras que sería una espada de metal dentro de un juego sobre *El Señor de los Anillos*—.

La búsqueda de la inmersión suele implicar un mayor desarrollo de la multisensorialidad, lo que lleva a algunos eventos a incluir otros factores como el olor. Algunos participantes pueden asociar distintas esencias a su personaje, algo que ya ocurrió con los miembros del clan Nosferatu en el larp finlandés de vampiros *Helsingin Camarilla* (Lehtoranta, S., 1995-2004). En el larp *Demeter* (Deutsch et al., 2021), pudimos comprobar en primera persona el uso de distintos olores para transmitir significados narrativos:

olor a cadáver, a sangre, o a hombre-lobo, para que los personajes pudieran identificar estos elementos narrativos¹⁹¹.

También merece una mención especial el uso de música extradiegética —es decir, una música que realmente no está sonando en el mundo de juego y que los personajes no pueden oír—, también utilizada en el teatro y el cine para fija la atmósfera de la obra a través del sonido. En algunos eventos, esta música incluso puede transmitir un significado asociado a las mecánicas de juego: marca un cambio narrativo, finaliza una escena, o indica que el personaje ha realizado una determinada acción —como un disparo, cuando un jugador grita “bang” (Tolvanen y Melakoski, 2019, p. 325)—.

Estos mismos autores nos hablan de otro concepto interesante, el sonido “supradiegético”¹⁹², como aquel que es introducido de forma ambiguamente consciente¹⁹³ para influir en el ánimo de los participantes y, por tanto, en el comportamiento de sus personajes. Se trata de aquellas situaciones en las que los jugadores no saben muy bien si lo que están

¹⁹¹ El uso de estos olores incluso se convirtió en una técnica de juego, ya que los directores podían reubicar a los participantes en aquellos espacios en los que iban a realizarse escenas relevantes, pues todos huían de los espacios cerrados en los que se dispersaban olores desagradables.

¹⁹² En realidad, los elementos “supradiegéticos” pueden ser de cualquier tipo, y no únicamente sonoros. Por ejemplo, en *Piratas vs Ninjas: Última Noche en Isla Bonassa* (Torrebejano y Rísquez, 2018), se decidió que algunos de los directores estarían disfrazados de ninjas, a pesar de que estos no formaban parte activa del juego en un principio —lo cual era marcado con una cinta amarilla, fácilmente reconocible por los jugadores—. Sin embargo, a lo lejos y en la oscuridad, la mera visión de este atuendo por parte de los jugadores provocaba un nerviosismo en los personajes, ya que siempre dudaban de si se trataba de un nuevo enemigo “real” en el plano narrativo. Esto aumentaba la idea de que todos los piratas estaban asustados, paranoicos y susceptibles ante la aparición de un ninja, así como los numerosos avistamientos falsos que se estaban produciendo en la isla.

¹⁹³ También podríamos entender que no todos los elementos “supradiegéticos” se introducen de forma consciente y planificada. En el mismo larp mencionado en la nota anterior, el humo de las catacumbas hizo saltar la alarma de incendios del edificio, lo que a pesar de ser un sonido puramente extradiegético, también generó ciertas bromas diegéticas entre los participantes, cuyos personajes decían escuchar atronadores y diabólicos sonidos ninjas. Al mismo tiempo, estos sonidos alarmantes produjeron un lógico malestar y nerviosismo que encajaba a la perfección con la situación narrativa que estaban experimentando.

escuchando se corresponde con la música de ambiente o con algo que verdaderamente ocurre dentro de la historia (Tolvanen y Melakoski, 2019, p. 324).

El diseño del propio sonido será tan relevante para algunos creadores de experiencias de rol que incluso se han desarrollado distintas ayudas para su desarrollo, como es el caso del “Mixing Desk of Sound Design for Larp”:

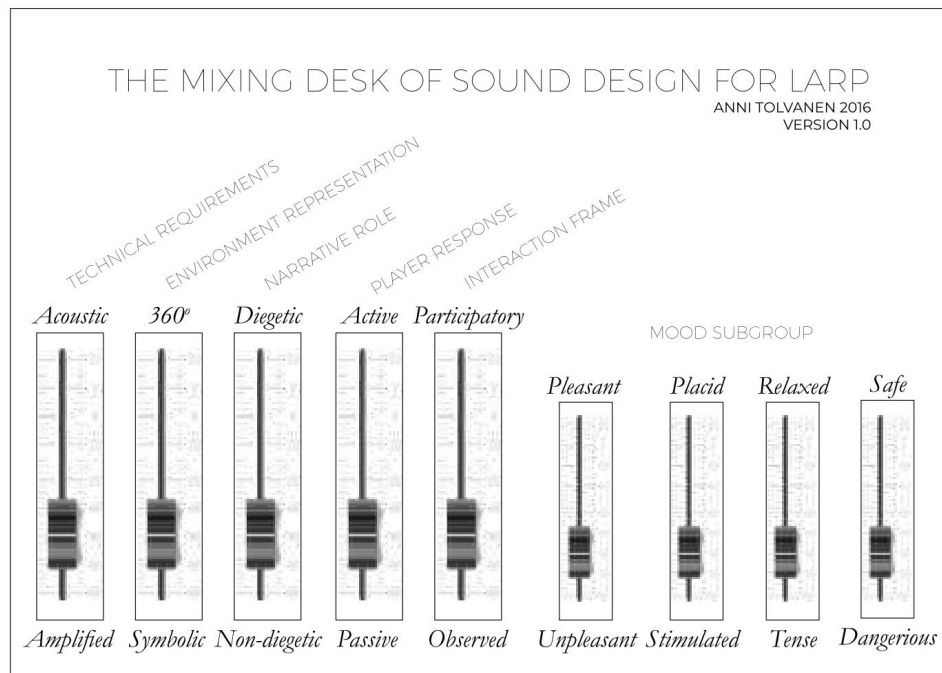


Figura 14. *The Mixing Desk of Sound Design for Larp, version 1.0*. Fuente: Tolvanen y Melakoski, 2019, p. 321.

También podemos encontrarnos con una intermedialidad basada en la referencialidad hacia otros medios, donde se evocan estas técnicas y se aconseja utilizar elementos que son propios de medios convencionalmente distintos. En el caso de los juegos de rol, es común encontrar este tipo de referencias en los documentos previos.

En el sentido de la intermedialidad como referencialidad pura también podemos incluir la integración o mención de otros productos culturales relacionados con el juego, ya que pueden existir referencias y citas literales

a otras obras artísticas —especialmente literarias— o incluso a otros juegos más antiguos, en una suerte de intertextualidad. Por ejemplo, encontramos fragmentos de las *Eddas* nórdicas entre los documentos del larp *Ragnarok* (De Poeonía y Arribas, 2015).

Debido a su carácter participativo, los propios jugadores también podrán incluir todo tipo de elementos pertenecientes a otros medios y discursos, lo que amplía estas posibilidades intermediales.

A su vez, dentro de un larp —como simulación de otro mundo posible—, puede integrarse de manera explícita cualquier otro tipo de medio¹⁹⁴. Por ejemplo, en *lasirenavarada* (Ros y Castillo, 2022), algunos personajes realizaron una proyección de cortos en su tiempo libre. Pero más allá de instaurarse como meros espectadores, muchos participantes llegaron a crear obras artísticas dentro del propio juego —poemas, canciones, recitales, obras teatrales, pinturas o manualidades—, lo que posteriormente se convertirían en una suerte de contenido fan derivado del mismo, que incluso llegaron a ser compartidos en una carpeta de Google Drive. Por su parte, en *Demeter* (Deutsch, 2021), muchos personajes desarrollaron diarios a lo largo del viaje, donde también debemos destacar la creación de ilustraciones por parte de un personaje dedicado a la pintura.

Por último, debemos tener en cuenta que muchos de estos juegos están basados en productos culturales previos, y viceversa, entre los que se transfieren elementos. Estos factores transmediales serán desarrollados en el siguiente capítulo.

¹⁹⁴ Esto es algo que suele introducirse en muchos videojuegos, pero que en el caso del larp, resulta completamente ilimitado, gracias a su desarrollo en primera persona.



Fotografía 4. *Participación activa en lasirenavarada* (Castillo y Ros, 2022), donde la propia investigadora —interpretando al personaje de Odiseo— toca el violín junto a otros jugadores, cuyos personajes que cantan y tocan otros instrumentos. La iluminación fue escogida por los creadores del larp para el desarrollo de dichas escenas de fiesta. Fotografía de Carmen Elfy.



Fotografía 5. *Jugador de Demeter* (Deutsch et al., 2021) interpreta al personaje de Basilio, pintor de profesión, y realiza el retrato de otro de los personajes en la cubierta del barco. Fotografía de Kai Mattern.

4.1.2.1. *Juego-sistema: La dimensión previa*

En los juegos de rol resultan imprescindibles las estrategias de diseño tanto a nivel mecánico como semiótico, de cara a desarrollar una visión unificada y coherente del universo ludonarrativo. Como consecuencia, se han establecido una serie de documentos comunes que suelen realizarse de forma previa a las partidas y que a veces se constituyen de forma accesible a cualquier participante, lo que terminará suponiendo parte del juego-objeto que mencionaremos más adelante.

Se trata de textos metatextuales (Schrier et al., 2018, p. 359) que caracterizan el propio juego y su *storyworld*, con un carácter enciclopédico —lo que puede incluir otros elementos intermediales como mapas o líneas de tiempo—. Por tanto, en muchas ocasiones, estos contenidos autorreferenciales llegan a romper la cuarta pared, al apelar directamente a la comunidad de participantes, incluso tomando como referencia nuestro mundo real.

Muchos juegos de rol —especialmente los de mesa— basan parte de sus expectativas lúdicas en la propia creación del *storyworld* y de su estructura narrativa. El sistema, por tanto, no solo está destinado a su uso durante el juego en sí, sino también durante la preparación de sus creadores y directores.

Como ejemplo de uno de estos sistemas de *world-building*, Pepe Pedraz (2022, pp. 8–35) propone la elección de un concepto clave y un tipo de historia —en referencia al género—. Tras aportar algunas ideas para encontrar inspiración, pasa a ofrecer distintos arquetipos básicos que sustenten el mundo —utópico, postapocalíptico, etc.—. El siguiente paso consiste en marcar un evento inicial, así como un evento final, ya que la *historia jugable* se desarrollará en ese punto intermedio, donde lógicamente irán surgiendo nuevos eventos.

Para esta narrativa, propone cuatro elementos principales que irán tomando forma a través de una serie de preguntas. Estos son el protagonista, el conflicto, el objetivo y el obstáculo —lo que de alguna forma supone una versión simplificada de teorías narratológicas como el esquema actancial de Greimas—.

A nivel de estructura, propone un esquema clásico de introducción, nudo y desenlace, cada uno de ellos compuesto por varias escenas (prólogo, preparación y catalizador; crescendo, punto medio y crisis; clímax, solución final, y epílogo), a las que denomina “ritmos narrativos”. En este punto, también sugiere que no solo debe haber una trama principal, sino otras subtramas basadas en objetivos parciales o secundarios. Por último introduce un “oráculo”, que a veces puede estar basado en el uso de cartas al azar, y que ayudará a proponer distintos conflictos, y que determinará el tono y objetivo de cada escena: proporcionar información, crear nuevas preguntas sobre los personajes, generar momentos dramáticos, etc.

De cara a la construcción de personajes, introduce una serie de arquetipos básicos (heroína, mentora, rehén...), otros basados en sus orígenes (aprendiz, adinerada, sin hogar...) y otros en sus motivaciones (poder, venganza, amor, familia...). El siguiente paso será establecer distintos vínculos entre personajes, lugares, objetos o ideas, para lo que incluye la rueda de emociones de Robert Plutchik (2005).

Hasta este momento, todas las ideas propuestas pueden limitarse al desarrollo de una obra narrativa clásica, por lo que de cara a establecer el componente exploratorio y jugable, Pedraz (2022, pp. 8–35) también enumera algunos tipos de estructuras hipertextuales de manera simplificada, junto a un diario de diseño.

Para hablar del caso específico del larp nos remontaremos a 2019, cuando Esperanza Montero, una de las principales organizadoras del colectivo NotOnlyLarp, compartió algunas de las claves de su proceso de diseño —generalmente orientado a la estructura de eventos con un gran

número de personajes, pero que puede aplicarse a cualquier tipo de rol en vivo con características narrativas—:

1. Definición de la experiencia: temas, emociones, tono
2. Diseño general: metatécnicas, actos, línea de tiempo
3. Definición de procesos con el equipo
4. Tramas
5. Conceptos de personaje
6. Diseño de personajes: relaciones, tramas, personalización
7. Escritura de fichas
8. Revisión de coherencia y jugabilidad (ver si es factible, divertido, equilibrado, coherente con las expectativas, etc.)
9. Corrección
10. Revisión de fichas y *feedback* del jugador (con posible nuevo *casting*, si este no se adapta bien)

El resultado de este tipo de procesos de diseño suele quedar reflejado en distintas secciones que desarrollan cada uno de los contenidos principales, los cuales veremos a continuación.

a) *Ambientación: Contenidos del storyworld*

Con ambientación nos referimos a la descripción de todos los contenidos necesarios para definir y concretar el mundo de juego. Está compuesta por aquellos textos que aportan todos estos contenidos *macro* que suponen esa “nave nodriza” que permite desarrollar el *lore*.

Aunque a veces puede estar escrita de una forma narrativa, dispersa y estilística¹⁹⁵, el trasfondo de este tipo de contenido es profundamente

¹⁹⁵ El componente artístico de este tipo de contenido puede verse en obras como el *Codex Seraphinianus*, del artista italiano Luigi Serafini (1981), que llevó a cabo la documentación e ilustración de un mundo imaginario en un idioma también inventado, imitando a los antiguos tratados y compendios del mundo real, como los bestiarios y los grimorios. De esta forma, el lector puede llegar a recordar aquellos tiempos en los que no sabía leer, y simplemente deducía e imaginaba el contenido de los libros.

enciclopédico e informacional, basado en la estética de una base de datos (Kinder, 2002, p. 6), como colección estructurada de datos que permita encontrar de forma ágil los elementos buscados (Manovich, 2001, p. 218).

Esta ambientación generalmente queda incluida como una sección dentro del propio manual de rol de mesa, aunque también existen libros que tan solo se centran en esta parte propia del desarrollo de un universo, sin incluir otros contenidos más propios del sistema de juego o del diseño de partidas específicas.

En el caso del larp, la ambientación suele presentarse de forma transversal en el documento de diseño o de los documentos de dirección, que a veces también incluyen una sección específica al respecto. Nos referimos aquí a la revisión histórica del *storyworld*, con sus personajes más relevantes¹⁹⁶ y las características más importantes de las distintas facciones de dicho universo, así como la explicación de cualquier otro factor cultural interesante.

En esta sección también es frecuente encontrar sugerencias de atrezzo y caracterización para cada tipo de personaje en general —lo que suele desarrollarse de forma más específica en la ficha de personaje de cada jugador—. La intermedialidad e intertextualidad son factores clave en este tipo de descripciones, ya que se incluyen fotografías de inspiración, que en muchas ocasiones pertenecen a otras producciones audiovisuales en las que se inspiran. En ciertos larps, esta información se incluye en un documento aparte como guía de vestuario, que incluso puede ser combinada con enlaces a distintas colecciones de contenido en sitios como Pinterest,

¹⁹⁶ Muchos larps suelen incluir un apartado conocido como “*dramatis personae*” o “*vox populi*”, que introduce una descripción básica de cada uno de los personajes, según el conocimiento general que la opinión pública tiene sobre él. Esto puede orientar las preferencias de los jugadores durante el proceso de *casting*. Posteriormente cada personaje puede contar con una visión personal de cada uno de ellos, donde también suelen incluirse una fotografía de los jugadores que los interpretan, en lo que suele llamarse “quién es quién”, lo que ayuda a los participantes a recordar el nombre y las caras de los personajes con los que tendrán que interactuar durante la partida, así como el tipo de relación que mantienen. En los anexos de esta tesis se incluirá un ejemplo de este tipo de textos.

donde se muestran diversas imágenes que transmiten la estética que se pretende conseguir.

b) Sistema de juego: Desarrollo de mecánicas y/o generación de componentes narrativos

En este apartado sobre el sistema propiamente dicho nos referimos a todos aquellos conjuntos de reglas que se desarrollan de forma previa al juego y que servirán para construirlo. En palabras de Juul (2005, p. 29), se trata de aquello que permite identificar lo que un jugador o personaje puede —o no— hacer, y/o cuáles son los resultados de dichas acciones entre las distintas opciones posibles. Al mismo tiempo, también podemos decir que estas reglas limitan las posibilidades de actuación de los participantes, pero lo hacen con una intención productiva.

Debemos tener en cuenta que en el larp, al tratarse de una experiencia colectiva, presencial y narrativa, encontraremos distintos tipos de reglas (Fine, 2002; Montola, 2008, p. 23), que en muchas ocasiones suele retroalimentarse¹⁹⁷:

1. *Exógenas*, aquellas que no forman parte del mundo de juego, sino que sustentan el contrato social de la experiencia, ya sean explícitas o implícitas.
2. *Endógenas*, como aquellas mecánicas relativas al propio sistema lúdico.
3. *Diegéticas*, que también están dentro del juego, pero actúan específicamente en el contenido de su *storyworld*, ya no como abstracción, sino dentro de la simulación ficcional.

¹⁹⁷ Juul (2005, pp. 121–130) menciona que las reglas endógenas pueden ayudar a entender la narrativa del *storyworld*, mientras que la propia ficción puede hacer que un jugador comprenda mejor las reglas específicamente lúdicas. Algunas incluso están conectadas de una forma arbitraria: Mario tiene tres vidas en sus videojuegos, lo que no solo implica una lógica lúdica, sino que aporta un matiz narrativo.

Al mismo tiempo, desde una perspectiva de diseño, también puede ser relevante la diferencia entre las reglas de manipulación —aquellas que no forman parte del objetivo explícito del juego— y las reglas de finalidad —las que sí resultan fundamentales para avanzar en la experiencia ludoficcional (Planells, 2015, p. 118)—.

En el caso del larp, las reglas endógenas se centran específicamente en aquellos aspectos que no pueden realizarse de una manera indicial y que, por tanto, tendrán que ser simuladas. Por lo tanto, estos acercamientos icónicos o simbólicos son los que deben ser acotados: por ejemplo, cómo se desarrollan y se deciden los combates, la violencia, el uso de magia, etc.

El cumplimiento de estas reglas a veces puede ser transgredido, algo que tendrá mayores o menores consecuencias según el tipo de juego¹⁹⁸. Aquí, autores como Sicart (2014) entienden este tipo de transgresiones como el surgimiento de un nuevo juego. A su vez, Ryan (2016, p. 134) destaca cómo las experiencias lúdicas de carácter más analógico suelen presentar una mayor flexibilidad en sus reglas, ya que los diseñadores —en este caso, principalmente los directores de juego (Cover, 2010, p. 145)— pueden modificarlas sobre la marcha para adaptarse a la experiencia de los participantes.

Desde el punto de vista exógeno, son imprescindibles las normas de seguridad respecto a uno mismo, el resto de participantes o el entorno de juego. También debemos mencionar aquí el respeto hacia el estilo de juego propuesto por los organizadores, cuya autoridad también puede fijar otras cuestiones específicas como la limitación del consumo de sustancias alcohólicas o el uso de dispositivos electrónicos o diegéticamente anacrónicos.

¹⁹⁸ En la encuesta de Dancey (2000), tan solo un 33% de los jugadores afirmó seguir con cierta rigidez las reglas oficiales de *D&D*.

En el larp resultarán fundamentales las conocidas como “metatécnicas” (Westerling y Hultman, 2019a, p. 262), definidas como aquellas mecánicas que permiten la comunicación entre los jugadores sin necesidad de salir del personaje. A su vez, estas pueden ser discretas o intrusivas, según si llegan a pausar la acción diegética o no (Koljonen, 2020, p. 7).

El caso de larp suele estar asociado a una cantidad de mecánicas muy limitada, ya que de otra forma se saturaría la carga cognitiva de unos jugadores inmersos en el entorno de juego, que podrían llegar a olvidarlas (Koljonen, 2020, p. 14). Por lo tanto, la introducción de este tipo de reglas debe realizarse solo cuando verdaderamente sea necesario, y de la forma más sencilla posible, ya que de otra forma, los jugadores podrían no utilizarlas (Wilson, 2019, p. 249).

También suelen preferirse las mecánicas discretas, que interfieren lo menos posible con la ficción del juego. Sin embargo, los diseñadores deben tener en cuenta que un exceso de *discreción* puede hacer que las mecánicas no funcionen, ya que los jugadores pueden tener dificultades para percatarse de ellas, especialmente en escenas de gran intensidad e inmersión. En este sentido, la premisa siempre debe ser que “los jugadores son más importantes que el larp”, por lo que ciertas normas deben integrarse de forma más explícita, a pesar de que esto pueda romper la inmersión (Koljonen, 2019b, p. 236).

A continuación mencionaremos algunas mecánicas que han comenzado a popularizarse en distintos larps. Sin embargo, también debemos tener en cuenta que aquellas que funcionan para un evento no tienen por qué ser la mejor opción para otro de características distintas (Koljonen et al., 2019, p. 233). Por lo tanto, lo más común es que un evento de rol en vivo no se base en un sistema genérico, sino que aporte su propio sistema específico —algo que también se conoce como *bespoke design* (Koljonen, 2019a, p. 25)—.

Dentro de las técnicas de seguridad, las más frecuentes suelen basarse en algún tipo de gesto o palabra clave que permite cortar una escena y/o salir del personaje, en lo que se conoce como “opt-out”, donde a veces existen zonas específicas en las que, si un jugador entra, se entiende que se encuentra “fuera de juego”. En la cultura nórdica, también suele utilizarse el doble toque (“tap out”) a otro participante, el gesto de taparse la mirada (“lookdown”) o el de hacer una “t” con las manos (“time out”). En España es más común el gesto de alzar un puño o la enunciación de palabras como “off-rol”, “emergencia”, “stop”, o “corten”. En juegos con un alto nivel de ruido, incluso pueden introducirse sonidos simbólicos como el de un silbato.

Debido a las distintas formas de comunicación, especialmente entre distintas culturas de juego, resulta fundamental que todos los jugadores conozcan las reglas específicas del evento en el que participan.

Otra mecánica muy extendida es el “ok check-in”, que permite preguntar a los jugadores cómo se encuentran de una forma discreta y sin necesidad de cortar el juego. Para ello, se utilizan los mismos gestos que en el buceo: un jugador puede preguntar a otro realizando el gesto de unión entre el pulgar y el índice. El otro jugador puede responderle de tres formas:

1. *Con el pulgar arriba*, lo que indica que se encuentra bien. Otros eventos introducen este gesto de forma independiente para manifestar un consentimiento entusiasta y animar a otros jugadores a aumentar la intensidad.
2. *Con el pulgar abajo*, lo que equivale al corte de la escena para comprobar qué necesita dicha persona.
3. *Con un movimiento de la palma plana*, para indicar que se encuentra “regular”.

A su vez, estos gestos también pueden utilizarse para manifestar el deseo de ser fotografiados por el equipo audiovisual del evento (Koljonen, 2020, p. 10). Todo esto no solo sirve como una forma de asegurar el cuidado de los jugadores en posición vulnerable, sino que también alivia a aquellos que puedan preocuparse por ellos.

Otra técnica muy común es “el semáforo”, donde los jugadores pueden manifestar un consentimiento entusiasta diciendo la palabra “verde”, pedir que se modere la intensidad a través de la palabra “amarillo”, o interrumpir la escena con la palabra “rojo”. De esta forma, aunque un personaje parezca amedrantado, su jugador puede hacer explícito que se trata únicamente de una interpretación, y que él está dispuesto a continuar o incluso aumentar la intensidad de la escena (Castillo Meseguer, 2016d). El uso de este código de colores puede introducirse de forma diegética o extradiegética.

De forma previa, también suele potenciarse la calibración entre los jugadores, que informan previamente su nivel de consenso para cada tipo de interacción, que incluso puede ser recordado mediante marcas visuales: un brazalete blanco puede indicar que esa persona no desea ser tocada, o que no se siente cómoda con los conflictos verbales. Esto es especialmente importante en los larps internacionales, ya que cada cultura suele asociarse a límites distintos respecto a lo que se considera como un nivel de contacto físico razonable.

El desarrollo en vivo de este tipo de técnicas puede ser muy complejo¹⁹⁹, por lo que muchos eventos suelen introducir talleres previos en los que los jugadores puedan practicar —lo que no solo puede beneficiar el evento a

¹⁹⁹ Koljonen (2020, p. 8) menciona que estos talleres resultan especialmente útiles para las mujeres u otras personas pertenecientes a minorías, que pueden tener una mayor inclinación a ocultar su incomodidad por vergüenza o miedo a expresar sus verdaderas necesidades, ya que esto puede generar un sentimiento de rechazo e incomodidad en el resto de jugadores.

nivel de seguridad, sino también como una forma de romper el hielo y de iniciar la inmersión en los personajes (Castillo Meseguer, 2020)—.

A su vez, también pueden resultar imprescindibles las actividades post-juego, que no solo permiten dar un cierre a la ficción narrativa —por ejemplo, revelando aquellos secretos que aún se encuentran ocultos—, sino que ayuda a los jugadores a conocerse verdaderamente entre ellos y a desligarse de sus personajes para evitar el *bleed*, así como a atender cualquier posible necesidad. Los *debriefings* —charlas posteriores, guiadas o libres— y las fiestas post-partida suelen ser algunas de las actividades más frecuentes (Brown, 2019, p. 365).

En el caso particular de las interacciones sexuales, la mayoría de los eventos de larp prohíben explícitamente las interacciones reales, pues incluso aunque los involucrados estén de acuerdo, podrían perder el foco respecto al propio juego. Otros eventos persiguen una interpretación de carácter realista, que podría entrar en el ámbito del “petting”²⁰⁰ —como es el caso de *La Sed Roja* (Toledo et al., 2022)—, mientras que otros optan por la pura descripción narrativa. Sin embargo, la mayoría de ellos establecen sistemas icónicos, como el conocido *Ars Amandi*, que consiste en la realización de caricias en los brazos de los participantes —de manera que los jugadores interpreten que lo que ocurre en el plano ficcional no son solo esas caricias, sino un acto sexual pleno (Lindegren, 2019, p. 274)—.

Por otro lado, ya a nivel ludonarrativo, tenemos mecánicas de resolución, que pueden basarse en la interpretación/narración —según las características y el contexto previo de los personajes—, el azar, o la estrategia.

Dentro de los eventos del corpus de este trabajo destacan los del primer tipo, con técnicas como “Pain hurts and death kill”²⁰¹, que propone que los

²⁰⁰ Práctica sexual basada en las caricias, que no implica ningún tipo de penetración, y que incluso puede estar alejada del contacto genital y de la desnudez.

²⁰¹ Esta técnica fue propuesta en el larp *PehmoYdin* (Harviainen, 2001) y ha sido ampliamente replicada y renombrada. Por ejemplo, en España ha recibido nombres como “Quien recibe, decide” (Torrebejano y Rísquez, 2018).

jugadores interpreten las consecuencias de las acciones de combate a través de violencia simulada de forma realista —pero también segura, lo que suele implicar la integración de talleres previos—, decidiendo sus consecuencias de manera coherente e interesante para el contexto narrativo. Aquí, la última palabra siempre será la de aquel que decida voluntariamente ser “el perdedor”.

En ocasiones, las capacidades específicas de un personaje suelen marcarse con una expresión lingüística como “verum” o “realmente”, que indica que lo que el jugador describe está ocurriendo verdaderamente en el entorno diegético. Por ejemplo, alguien que interprete a un personaje con poderes telequinéticos podría decir: “Verum. Te elevo y te golpeo contra la pared”.

También existen numerosas técnicas que fomentan la interpretación y la inmersión. Por ejemplo, algunos eventos comienzan con técnicas de meditación para conectar con las cuestiones físicas, mentales y emocionales del personaje (Castillo Meseguer, 2016a).

Son igualmente frecuentes la introducción de técnicas narrativas, que permiten un mayor control ficcional por parte de los organizadores, especialmente de cara a garantizar un desarrollo climático. Esto ocurre, por ejemplo, en *Demeter* (Deutsch et al., 2021), donde se establece una clara distinción en actos con distintas atmósferas, y donde todos los personajes deben morir obligatoriamente en el último de todos ellos. Por lo tanto, el ya mencionado “steering” se introduce como algo necesario (Harviainen et al., 2018, p. 35).

También podemos hablar de este tipo de técnicas cuando un personaje que ha muerto continúa presente en la partida como recuerdo o fantasma, algo que también ocurrió en *Demeter* (Deutsch et al., 2021). Otro tipo de reglas narrativas pueden estar asociadas al establecimiento de la propia situación inicial o a las limitaciones espaciales, algo que puede verse fácilmente en algunos larps de tipo “cluedo” (Loponen, 2010, p. 42), donde los

personajes suelen permanecer encerrados hasta resolver el misterio. A su vez, el desarrollo del final del larp —que puede darse al mismo tiempo para todos los jugadores, o desarrollarse de forma individual— suele implicar este tipo de mecánicas narrativas, ya que pueden darse a través de escenas previamente preparadas que tendrán lugar en un momento concreto, o cuando ocurra algún evento específico (Fredelius, 2006, pp. 44-46).

En estas mecánicas narrativas se incluyen aquellas técnicas de modificación temporal y espacial, como la inclusión de escenas previas, las metahabitaciones²⁰², la “regresión guiada”²⁰³ (Castillo Meseguer, 2016c), o el ya mencionado “tiempo fluido”. En algunas ocasiones, el tiempo y la dedicación del personaje pueden suponer factores esenciales para la consecución de alguna de sus metas —como, por ejemplo, reparar una máquina o realizar un ritual—, pero quizá el correspondiente jugador no se muestre interesado en indagar en ese tipo de acciones, por lo que muchos eventos suelen incluir la posibilidad de agilizar el tiempo real de dichos procesos.

Otra técnica narrativa muy común, que acerca al larp con la tradición teatral y el rol de mesa, es la presencia del propio director de juego como figura extradiegética que interviene en la ficción para potenciar un desarrollo lo más interesante posible de las tramas del juego, como “motores de interacción”. En muchos larps nacionales suele ser común que el director de juego —que puede ser un PNJ o no interpretar a ningún personaje—

²⁰² Un ejemplo claro del potencial narrativo de las metahabitaciones está en Morgenrøde (Andersen, A. S. et al., 2014), larp sobre el movimiento hippie de los 70, donde existía una zona en la que los personajes interpretaban encontrarse bajo los efectos de drogas psicodélicas, y donde el azar de las cartas llegaba a determinar si vivirían un buen o un mal viaje —lo que podía llegar a influir en el desarrollo de las relaciones entre los personajes.

²⁰³ Esta técnica permite que el jugador amplíe su conocimiento del trasfondo de su personaje a través de la interacción con otro participante —muchas veces, el director de juego—, que actúa como un guía de la escena para aportarle esta información, interpretando un diálogo con su propia conciencia, la rememoración de un recuerdo, etc. Esto también puede hacerse de forma independiente a través de monólogos interiores que, sin embargo, se exteriorizan en voz alta mediante algún tipo de gesto o símbolo para que el resto de participantes puedan escucharlo, algo que resulta especialmente frecuente en los larps por escenas —ya que esta técnica pausa el fluir del juego y requiere de oyentes disponibles—.

realice todo tipo de descripciones o dé indicaciones diegéticas a los jugadores, lo que se conoce como “on-set director” en el ámbito nórdico (Koljonen, 2010, p. 264): “if the gamemaster notices story discrepancies or confusion, they will use a narrating voice on top of the larp, explaining parts of the story” (Koljonen et al., 2019, p. 251).

En otros eventos como *Demeter* (Deutsch et al., 2021), los directores de juego apenas intervenían con los jugadores, sino principalmente con sus personajes, aunque de una forma supradiegética. Siempre estaban vestidos de negro, como sombras o fantasmas que no podían ser vistos por los personajes, pero que sí realizaban susurros diegéticos o manipulaban objetos. De esta forma, los directores no solo eran capaces de sugerir nuevas vías narrativas a los jugadores, sino que su mera presencia resultaba incómoda y terrorífica.

Por último, debemos mencionar algunas técnicas para introducir información diegética, como los “post-its en el baño” (Dalstål, 2020), donde los jugadores pueden escribir, por ejemplo, algún rumor sobre su personaje, para que el resto de participantes puedan difundirlos de cara a generar nuevos conflictos narrativos.

c) *Aventuras y campañas: Diseño de la fábula*

En esta sección nos referimos a aquellos contenidos concretos asociados a la historia específica que se desarrollará durante la partida. En el rol de mesa, estos componentes son preparados de forma previa o improvisada por el propio director, pero también existen algunas partidas listas para jugar —pues ya han sido desarrolladas por otros autores—, como un formato que usualmente se conoce como “aventura” o “módulo”.

En el caso del larp, tenemos este equivalente en los documentos de guía para directores, con todo lo necesario para la correcta organización de una partida. Este documento permite conocer más a fondo los entresijos del

storyworld general, especialmente de la narrativa propia del evento concreto. Debido a la complejidad y naturaleza de los contenidos que aborda, en algunas ocasiones se trata de un documento de consulta que no está pensado para leerse de forma lineal.

La terminología que nombra a este tipo de documentos es variable, con denominaciones como “instrucciones para el máster”, “anotaciones del creador”, “documento de diseño”, y un largo etcétera. Además, algunos diseños pueden no contar con este documento por escrito, sino que toda su información se mantiene en la propia mente de su creador-director, que puede decidir no desarrollarla por escrito, al no necesitar comunicarla a nadie más.

En ocasiones, los documentos facilitan un resumen de todas las tramas que podrían desarrollarse en la partida, donde cada una de ellas puede contar con un título descriptivo y el etiquetado de los principales personajes implicados de antemano.

También puede incluirse un listado de personajes ordenados según diversos criterios —por orden alfabético, género, o incluso teniendo en cuenta su pertenencia a grupos narrativos—. Este listado también suele dividirse en personajes principales (jugadores) y personajes dramáticos (PNJs). En este apartado también suelen anotarse nombres alternativos para los personajes en caso de que sea necesario un cambio de género, así como cualquier otro elemento narrativo que sea preciso adaptar ante esta situación. Como añadido, suele enumerarse la importancia de la vinculación entre los distintos personajes, de cara a señalar cuáles podrían quedar fuera de la partida sin que la historia se vea resentida en el caso de no contar con jugadores suficientes.

Otros documentos de este tipo suelen incluir un listado de objetos de juego esenciales asociados a las distintas tramas, en el que se especifica qué personaje posee cada uno de ellos o la localización en la que deben colocarse. Además, cada objeto queda descrito no solo en apariencia física,

sino también en cuanto a sus atributos ludonarrativos y mecánicas de juego asociadas, si las hay. En este epígrafe también pueden incluirse acertijos y rompecabezas que puedan estar presentes en la partida, así como sus posibles resoluciones.

También muy frecuente el desglose de localizaciones necesarias dentro del espacio de juego, así como su puesta en escena, lo que incluye la descripción de los elementos escenográficos necesarios —como la descripción de elementos audiovisuales como la iluminación o la música—, además de recordar la posición de los objetos de juego dentro de dichos espacios.

Otra parte fundamental de estas guías suele ser el desarrollo de los distintos talleres destinados a profundizar en las mecánicas ludo-narrativas de cada evento. En este sentido, es común la descripción de los protocolos de seguridad o la realización de ejercicios para romper el hielo y tomar constancia e inspiración sobre el *storyworld*. También podemos encontrar propuestas de escenas iniciales con las que arrancar la narrativa del evento al inicio de la partida, para que los jugadores puedan ir sumergiéndose en sus personajes en esa transición al interior del Círculo Mágico.

El siguiente punto imprescindible suele ser el *timing*, apartado similar a una escaleta en el que se desglosan las distintas actividades y eventos programados que la organización debe desarrollar durante la partida. Para ello, debe indicarse la hora y localización aproximada en la que deben tener lugar. Sin embargo, debido a que se trata de un rol en vivo, ninguno de estos eventos suele ser imprescindible, sino que únicamente suponen ideas para avivar las tramas que puedan quedar en un segundo plano durante la partida o para realizar algún *plot twist* narrativo, lo que permite una mayor coherencia e interés en el desarrollo de la historia. En cualquier caso, todas estas propuestas suelen ser flexibles, opcionales y totalmente modificables. A su vez, junto a estos eventos narrativos, también suelen incluirse otras actividades extradiegéticas, como la realización de talleres pre y post partida, o los horarios de comida y descanso.

Las directrices para directores también pueden incluir anexos, que generalmente suponen documentos cuyos contenidos deben imprimirse o reproducirse para formar parte del juego: cartas, diarios, acertijos, etiquetas con los nombres de los personajes, etc.

Por último, solemos encontrar tablas con resúmenes simplificados de buena parte de la información anterior, como el desglose de los objetos de cada personaje, o el cronograma general del evento.

d) Fichas de personaje: Construcción de actantes

El personaje de un larp supone la interfaz entre el jugador y la experiencia lúdica (Pettersson, 2019, p. 193). Aquí debemos tener en cuenta que el propio *storyworld* llegará a determinar gran parte de sus características, pero sin que esto llegue a limitar en exceso la agencia de sus participantes. De hecho, este es el motivo por el que los juegos de rol no suelen centrarse en el desarrollo de personajes canónicos ampliamente conocidos.

Para Wolf (2012, p. 170), los personajes pueden constituirse a través de sus relaciones con otros personajes —característica de las nuevas producciones *hipertextuales* (Scolari, 2008, p. 321)—, así como mediante su contexto familiar, social, institucional o histórico. Más allá de esta multiplicidad de tramas, la propia interpretación del jugador influirá de forma directa en el desarrollo del personaje, que nunca será igual si es interpretado por otro jugador —o incluso por el mismo, en otro momento distinto—, ya que cada participante añade numerosos factores subjetivos y creativos a su personaje.

El trasfondo previo del personaje suele quedar descrito en la hoja o ficha de personaje —también llamada “descripción”—, en la que no existe un estándar general sobre cómo transmitir dicha información (Torner, 2019a, p. 216). De hecho, la ficha en sí no tiene por qué estar escrita, ni ser un documento como tal. En el caso de *Conscience* (Esturillo et al, 2017), los

robots deben interpretar su personalidad según la información cambiante que presente en cada momento la *app* desarrollada por la organización —que a su vez será controlada de forma diegética por ciertos personajes—.

Es común que muchas fichas de personaje incluyan elementos intermediales que hacen referencia a su género o temática —estilo de escritura, fotografías, ilustraciones, tipografía, maquetación, sugerencias musicales, etc.—. Sin embargo, es importante que esto no reste legibilidad al contenido (Torner, 2019a, p. 217), ya que lo importante es que transmita de forma ágil y concisa el entendimiento del personaje y la estética del propio evento.

La ficha de personaje suele mostrar quién es el personaje, su trasfondo, por qué está presente, a quién conoce y sus conexiones con esos otros personajes, qué le motiva para la acción, su visión de la situación narrativa, sus capacidades, recursos y carencias, qué conoce, qué ignora, etc. Para Enghoff (2003, p. 154), esto puede resumirse en tres cuestiones: quién es, cómo es, y por qué es así.

<i>Physiology</i>	<i>Sociology</i>	<i>Psychology</i>
• Sex	• Class	• Moral standars, sex life
• Age	• Occupation	• Goals, ambitions
• Height and weight	• Education	• Frustrations, disappointments
• Colour of hair, eyes, skin	• Family life	• Temperament
• Posture	• Religion	• Attitude toward life
• Appearance and distinct features (tattoos, birth marks, etc.)	• Race, nationality	• Complexes, obsessions
• Defects (deformities, abnormalities, diseases)	• Place/standing in community (i.e. social status among friends, clubs, sports)	• Imagination, judgement, wisdom, taste, poise
• Heredity features	• Political affiliations	• Extrovert, introvert, ambivert
• Physique	• Amusements, hobbies	• Intelligence

Figura 15. *Esqueleto estructural de un personaje*. Fuente: Lankoski, 2004, basado en Egri, 1960, p. 32-43.

Who	Who is this character and where do they come from?
Function	What is the purpose of the character within the plot and story of the larp?
Desire	What or who does the character desire? A character who does not want anything is malformed.
Action/Activity	What will the character do during the larp?
Lack	What does the character lack? This is not necessarily the same as a desire; a lack may be something they are unaware of, or something external.
Trajectory	What is the plot trajectory for the character at the start of the larp? A character who does not change, or who is not offered the opportunity to be changed by the events of a larp, is a de facto NPC.

Figura 16. *Guía para el diseño de personajes*. Fuente: Brind, 2019, p. 117

Juan Ignacio Ros (2020) realiza una interesante distinción metafórica sobre las distintas capas con las que debe contar un personaje a la hora de su transmisión en el larp. En primer lugar, nos encontraríamos con dos partes relacionadas con la propia agencia creativa del diseñador del larp. Aquí nos habla de “los huesos” como aquella información imprescindible para el desarrollo del evento. Después, menciona “la carne”, como aquellos componentes secundarios pero necesarios para que el personaje esté completo. Por otro lado, en conexión con la agencia creativa del jugador, nos encontramos con “el aliento”, como los elementos subjetivos y personales que cada participante añade a la vida del personaje a través de su interpretación.

Algunos sistemas de carácter más lúdico y simulacionista incluyen objetivos que deben perseguir los personajes, aunque a fin de cuentas esto no supone mucho más que una serie de sugerencias, que cada jugador puede decidir perseguir o no, y que incluso pueden verse alteradas durante el transcurso del propio evento. En realidad, estas metas suelen estar implícitas en la propia descripción del personaje, pero su enumeración específica puede resultar útil como un resumen genérico de las escenas potenciales que podrían llegar a desarrollarse en la partida.

A su vez, este tipo de sistemas también pueden contar con atributos que caractericen —incluso de forma numérica— ciertas habilidades del personaje, así como un listado de objetos, monedas y recursos que puede poseer, junto a otras sugerencias de atrezo y vestuario.

A menudo, las fichas de personaje están escritas desde una perspectiva literaria y diegética, donde encontramos una voz narrativa que transmite la información del personaje en tercera persona. Sin embargo, de cara a ir creando una conexión entre jugador y personaje, muchas fichas suelen estar escritas en segunda persona del singular, donde el jugador recibe la información como si ya hubiera vivido todo aquello que se narra. Por último, también existen numerosas fichas escritas de forma mimética, en primera persona con la voz del propio personaje, donde el jugador puede tener un acceso directo a su pensamiento, reflexiones y recuerdos, lo que ya adelanta la inmersión que tendrá lugar durante el evento.

Debido a la complejidad de la escritura de estas fichas, es común que un mismo evento cuente con plantillas estandarizadas para todos los personajes, de cara a aportar también una mayor coherencia. Estas incluyen una lista de contenidos mínimos e imprescindibles para cada uno de ellos, así como una búsqueda de una longitud similar (Enghoff, 2003, pp. 155–158). Por ejemplo, Esperanza Montero (2019) detallaría en *EntreReVs* algunas necesidades básicas dentro de los proyectos multitudinarios y de fin de semana de *NotOnlyLarp*:

1. De 4 a 6 tramas²⁰⁴ —conflictos— para cada personaje, donde al menos dos de ellas debían ser personales.
2. De 7 a 9 relaciones, donde 3 deben ser grupales, y al menos 5 deben ser realmente cercanas.

²⁰⁴ Otros diseñadores como Johanna Pettersson (2019, p. 203) fijan este número en unas tres conexiones, ya que deben tenerse en cuenta aquellas que pueden fallar, bien porque no sean lo suficientemente atractivas o relevantes para el jugador, o porque los jugadores entre sí están centrados en el resto de sus tramas y apenas llegan a coincidir.

3. Inclusión de elementos específicos de la temática de cada evento —por ejemplo, ideas sobre el racismo y la guerra en el caso de *Mission Together* (Montero et al., 2022)—.

En los larps con un gran número de jugadores también suelen ser comunes las técnicas de “reciclaje” (Pettersson, 2022), como un enfoque creativo de carácter más sistémico y colectivo, donde las fichas incluso pueden reutilizar ideas y fragmentos de texto, ya que una misma persona solo tendrá acceso al contenido de uno de los personajes —que incluso siendo idéntico será interpretado de forma distinta—, por lo que ningún participante se percatará de estas duplicaciones.

Algunos eventos más experimentales, como el caso de *lasirenavarada* (Ros y Castillo, 2022), han roto este tipo de estandarizaciones e incluso han introducido elementos propios de otros géneros dentro de las fichas de personaje, como el uso de poemas o guiones teatrales para la transmisión de algunos personajes. A nivel narratológico, estos autores establecieron varias secciones con acercamientos diferentes. Por ejemplo, “La costa” reflejaba la voz del propio personaje desde su pasado, mientras que “El mar” se enfocaba en su propia cordura (Ros, 2020).

Como ya hemos mencionado, en un larp los personajes pueden ser creados por el diseñador, por los jugadores, o a partir de una colaboración entre ambos. En cualquier caso, suelen ser comunes las peticiones de cambio o la adición de contenidos por parte de los jugadores, los cuales pueden ser aceptados por el diseñador o no, dependiendo de la situación concreta de cada caso, en una especie de “tira y afloja” narrativo. Este proceso es más improvisado en los larps de corta duración, y más extenso y desarrollado en eventos de mayor tamaño, pues implican una fase preparatoria más amplia. En algunos de ellos, este proceso cocreativo se muestra como algo necesario, algo que ciertos jugadores entienden como “los deberes del rol en vivo”. Por este motivo, algunas fichas de personaje incluyen algunas preguntas guía o ejercicios propuestos, de cara a que el participante

desarrolle por su cuenta ciertos aspectos del trasfondo del personaje²⁰⁵. Este proceso previo incluso puede estar pensado para realizarse en colaboración con otros jugadores, tal como ocurrió en *Thyself* (Esturillo et al., 2022), entre los humanos y sus correspondientes clones. Este tipo de herramientas también pueden utilizarse o complementarse en persona, como talleres de *regresión guiada* previos al inicio del larp.

La extensión de la ficha de personaje suele contar con varias páginas, aunque esto suele variar según el tipo de evento, donde algunos de ellos llegan a incluir varias decenas de ellas, lo que aumenta el compromiso del jugador, que tendrá que trabajar una mayor cantidad de contenidos en pos de una mejor calidad en su experiencia (Kröger, 2019, p. 223; Torner, 2019a, p. 218). Pettersson incluso llega a hablar de la necesidad de que un personaje pueda funcionar de forma flexible de distintas maneras, ya que los jugadores olvidarán algunos de sus datos y cambiarán otros muchos de ellos, incluso de forma inconsciente (Pettersson, 2019, p. 196).

En los grandes equipos de larp, los personajes pueden ser inventados por varios miembros del equipo, pero entre ellos suele haber un coordinador general de contenidos. A su vez, este diseño suele suponer únicamente un boceto inicial de las características y relaciones de personaje que suele plantearse de forma esquematizada en tablas de contenidos. Posteriormente esta información será desarrollada por los escritores de fichas de personaje —los cuales pueden ser personas distintas a las encargadas del diseño inicial—, que darán forma al contenido que llegará finalmente al jugador. Este proceso también suele estar coordinado por un responsable, de cara a comprobar que todas las fichas están escritas de forma coherente y con un estilo similar. Al mismo tiempo, las funciones de corrección, ilustración o maquetación suelen recaer sobre otros miembros del equipo.

²⁰⁵ Esto fomenta aún más la originalidad de cada uno de los posibles pases de un larp, cuyos personajes pueden ser muy distintos de un evento a otro.

Además, los diseñadores pueden estar divididos en distintos grupos, relacionados con las distintas características o facciones en las que pueden agruparse los personajes. Esto puede resultar especialmente útil a la hora de añadir las distintas conexiones y relaciones entre personajes próximos, lo que no solo facilita el trabajo creativo, sino que aporta una mayor coherencia contextual (Janković Šumar, 2019, p. 220; Pettersson, 2019, p. 202).

En su teoría ludonarrativa, Aarseth (2012, p. 4) propone una taxonomía basada en el nivel de profundidad de cada personaje: redondos, planos, o sin personalidad —bots²⁰⁶—. En el caso de larp, debemos tener en cuenta tres aspectos distintos: el nivel desarrollado de antemano por los diseñadores primarios de la experiencia, la profundidad añadida por el jugador antes de la partida, y el resultado final desarrollado durante la ejecución del propio evento. De esta forma, un personaje plano que comienza como un mero arquetipo —algo relativamente común es los eventos de tipo *sandbox*— puede terminar convirtiéndose en un poderoso agente narrativo con una basta y desarrollada historia personal, gracias a la propia agencia del jugador.

Para un mayor entendimiento del contenido de este epígrafe, en los anexos de este trabajo se incluirán una ficha de personaje de uno de los eventos presentes en el corpus de estudio.

4.1.2.2. *Juego-actividad: La ejecución de la partida*

La esencia del juego reside en su naturaleza interactiva, por lo que no podemos llegar a entenderlo sin la puesta en práctica de esta experiencia. Al igual que los teóricos afines a la Estética de la Recepción afirmaban que “un libro que no se lee es algo que todavía no está escrito” (Blanchot, 1992, p. 180), en el ámbito lúdico podemos decir que “no hay juego sin jugador”

²⁰⁶ Dentro del ámbito de los juegos de rol analógicos, este tipo de “extras” suelen ser conocidos como “personajes masilla”.

(Ermi y Mäyrä, 2005, p. 1), ya que hasta ese momento no es un juego en sí mismo, sino únicamente un compendio de reglas (Calleja, 2011, p. 8).

Para Jennifer Cover (2010, p. 126), “the details of the story of the TRPG game are not directly found in rule books, modules, or campaign settings; rather, they are formed in the course of the gaming session”. De esta forma, también aquí, el acceso a la experiencia es más importante que *la posesión* del contenido (K. Hayles, 2004a; Sánchez-Mesa Martínez et al., 2016, p. 14).

Esto contrasta con la idea de que no todos los juegos son necesariamente “jugables” (Montola, 2012, p. 25), ya que el *gameplay* es tan solo un componente más, cuestión que nos recuerdan a la propia división texto/representación dentro del ámbito teatral. Hablaríamos en este caso de aquellos textos que no tienen una intención lúdica explícita, sino que su interés reside en su propia lectura, lo que podemos vincular con todos aquellos jugadores que disfrutaban del coleccionismo y la lectura de libros de rol, sin llegar a jugar muchos de ellos —lo que llega a ser considerado como una suerte de fetichismo (Ewalt, 2013, p. 138)—.

En el caso del larp, la experiencia sí suele ser el componente más relevante, ya que muchos de ellos ni siquiera cuentan con un texto previo más allá de algunas anotaciones que, a veces, tan solo residen en la propia memoria de sus creadores.

Dentro de este juego-actividad quedan conectadas sus cuatro dimensiones (Aarseth y Calleja, 2015): la actividad mental de los jugadores, la puesta en marcha del sistema de mecánicas —que determinan el estado del juego—, los consecuentes cambios en el sistema semiótico —a nivel narrativo y sensorial— y la propia materialidad —en relación al entorno físico, e incluso al cuerpo de los jugadores—.

Por otro lado, debemos tener en cuenta que hablamos aquí de una experiencia oral y corporal, de carácter efímero e improvisado. Así, mientras que a las partidas de rol de mesa se las entiende como “sesiones”, las de rol

en vivo suponen “eventos” o “pases” (*run*) de dicho larp, que implican tan solo una de las infinitas posibilidades narrativas que podrían haberse dado.

Al mismo tiempo, como experiencia en primera persona en la que incluso pueden darse eventos mentales, existirán tantas historias y perspectivas de la misma como participantes haya en el propio juego. Esto conecta con el concepto de *chaotic storytelling* propuesto por McGonigal (2011), un factor que ya fue señalado por Marie-Laure Ryan et al. (2016, p. 133) como una de las dificultades principales a la hora de investigar sobre este tipo de experiencias. En el caso de los ARGs:

At the end of the game, all that remains of the story are isolated web sites or wikis created by the players on which they exchange information. Quite often, these web sites and wikis are no longer accessible after the game, and the only traces of the plot are the summaries provided in paratextual documents, such as Wikipedia articles, or the private design documents of the developers. ARG stories are truly ephemeral phenomena. When the game is over, the public inscription of the story vanishes. (Ryan et al., 2016, p. 133)

A su vez, la narrativa emergente puede ser potenciada con actividades diegéticas, donde podemos encontrar dos tipos (Holkar, 2019, p. 133):

1. *Tareas estipuladas previamente*, las cuales pueden enmarcarse en un horario o cronograma. Aquí se incluirían, por ejemplo, la obligación de asistir a clase —en *Mission Together* (Montero et al., 2022)— o realizar algún trabajo —el mantenimiento del barco en *Demeter* (Deutsch et al., 2021)—.
2. *Actividades cotidianas*, asociadas a cada entorno de juego según su contexto: lectura, expresión artística y musical, costura, jardinería, juegos, curiosidades científicas, o la simple oportunidad de conversar e incluso aburrirse dentro del personaje. Estas pueden ser

potenciadas por los directores, siempre que provean a los jugadores de los recursos necesarios para ello.

Estos dos tipos conectan con la distinción de Levine (citado en Calleja, 2011, pp. 122–123) entre guionizada narrativa *push* y *pull*. La primera haría referencia a elementos impuestos, como las cinemáticas de los videojuegos —o, en este caso, las escenas programadas o las intervenciones del director—. La segunda se refiere a aquellos elementos latentes dentro del mundo de juego —que a su vez han podido ser diseñados y distribuidos por los creadores primarios—, que los jugadores pueden explorar libremente para obtener más información: por ejemplo, un diario escrito por un personaje o una cinta que pueden escuchar. Este último tipo promueve una mayor agencia de los jugadores, pero también implica un cierto riesgo de que nunca lleguen a interactuar con dichos elementos, lo que podría bloquear el juego en el caso de que dicha información sea necesaria.

Lógicamente la puesta en práctica del evento lúdico no solo incluye responsabilidades ludonarrativas, sino otras necesidades a nivel de producción, que llegan a ser extremadamente altas es aquellos larps de fin de semana. En este sentido, Pettersson (2022) señala como imprescindible la especialización de cada una de las personas pertenecientes a la organización de un evento, ya que puede llegar a ser imposible que lleguen a abarcar cada una de las áreas. Para ello, suele establecerse la figura de un productor o jefe creativo, que se encargue de coordinar el trabajo del resto del equipo, al mismo tiempo que delega en ellos gran parte del trabajo. En caso contrario, los organizadores pueden llegar a sufrir un gran desgaste emocional, mental y/o físico, que suele derivar en una suerte de *burnout* que puede impedirles seguir disfrutando con la organización de otros eventos en el futuro.

4.1.2.3. *Juego-objeto: documentación, memorabilia y derivados*

En relación a los medios digitales, Katherine Hayles (2004b, p. 75) manifestó que, mientras que los medios impresos son “planos”, el código digital es “profundo”, ya que en él podemos encontrar distintas capas de significado invisibles para el usuario —algo que ya hemos mencionado con la propia distinción entre los conceptos de *scriptons* y *textons* dentro de los contenidos hipertextuales (Aarseth, 1997, p. 62)—.

De igual forma, podemos entender la estructura previa de los juegos de rol analógicos como un código, es decir, unas instrucciones u orientaciones, que posteriormente se pondrán en práctica durante la sesión de la partida. Al igual que en el *software*, parte de ese código se mantiene inaccesible para gran parte de los usuarios: en este caso, un jugador solo tendrá acceso a su propia ficha de personaje, pero no a la del resto, ni a los documentos internos de la organización. Sin embargo, en cada uno de estos documentos, también se transmite gran parte del sentido artístico de la obra, dentro de su propio estilo de escritura y de sus componentes intermediales.

Como ya se ha mencionado, esto es especialmente importante en los juegos de rol de mesa, a través de los manuales de juego, que llegan a suponer una base de datos analógica del propio mundo ficcional. A su vez ciertos larps cuentan con una fijación escrita de estos elementos, que sirve como punto de partida para desarrollar su historia ludonarrativa, para lo que incluyen de una manera estructurada y accesible todos los contenidos relevantes del juego-sistema: “All the written material needed to stage and play a larp is called a *larp script*. This is the first meaning of larp. The second meaning of larp is the *runtime* of playing” (Stenros y Montola, 2019, p. 16).

Otros autores nórdicos se refieren a estos materiales escritos como “plotbooks” (Kamm y Becker, 2016, p. 42), “librettos” o “partituras”

(Harviainen et al., 2018, p. 37). Desde el ámbito español, el término más utilizado es “documento de diseño”, aunque muchas veces se utiliza de forma indistinta respecto al *dossier* público destinado a los potenciales jugadores de los larps de fin de semana. Como ejemplo de estos últimos, se adjuntan los actuales enlaces de descarga de los correspondientes a *lasirenavarada*²⁰⁷ (Ros y Castillo, 2022) y *Mission Together*²⁰⁸ (Montero et al., 2022).

Estos documentos pueden estar basados en manuales de juego previos, como suele hacerse en el rol de mesa. Sin embargo, salvo excepciones como *Teatro de la mente* (Rein-Hagen, 1993) o *Espada y brujería* (Ruiz Lacasa y Ruiz Lacasa, 1995) —el primer manual español—, no suelen existir juegos genéricos sobre rol en vivo. De hecho, incluso aunque existan manuales de rol de mesa oficiales sobre una determinada ambientación —como los múltiples ejemplos sobre *El señor de los anillos*—, los diseñadores de larp suelen realizar sus creaciones de forma independiente, escribiendo sus propios documentos específicos según sus necesidades.

Algunos de estos documentos no solo tienen un fuerte componente narrativo, sino que se encuentran disponibles como objeto de consumo textual en el propio mercado, aunque de una forma muy minoritaria en relación a los numerosos manuales y aventuras de rol de mesa. Walker (2004, p. 1) ya reflexionó sobre la dificultad de monetización de este tipo de narraciones distribuidas —donde lo importante no suele el objeto en sí mismo, sino su ejecución—. Sin embargo, puesto que en el caso del larp casi siempre hablamos de creaciones sin ánimo de lucro, los creadores continúan centrándose en este tipo de experimentaciones, sin limitarse por estas dificultades de acceso al mercado.

²⁰⁷ <https://www.dropbox.com/s/l2fibz64xj6paz/la%20sirena%20avarada%20-%20Documento%20de%20dise%C3%B1o.pdf?dl=1>

²⁰⁸ https://missiontogether.notonlylarp.com/wp-content/uploads/MT_DD_4_0622-1.pdf

Estas escasas publicaciones a la venta suelen realizarse con el formato de antologías que recogen larps de varios autores, algo que podemos encontrar en *#Feminism* (Stark et al., 2018), *Arsenic & Lies* (Soltys, 2018) —que introduce el uso de cartas—, *Check Larps* (Check Larps Team, 2019) —antología de larps checos—. A su vez, otros muchos larps se encuentran disponibles a través de donaciones voluntarias, mientras que muchos creadores promueven la creación y mejora de repositorios para fomentar su conservación (Machancoses, 2022a). Por su parte, también debemos destacar que el primer larp publicado bajo ISBN fue *Los caballeros de la mesa cuadrada* (Talha, 2002), del fundador de Despertaia, como adaptación de la película de los Monty Python (Gilliam y Jones, 1975), que sería incluida en el segundo número de la revista *RPG Magazine* (Talha, 2023).

En estos documentos, la comunicación con los participantes también resulta muy relevante. Los jugadores deben ser conscientes de qué pueden esperar del larp —estética, temas, estilo de juego, etc.—, cómo deben prepararse para la partida —qué deben leer, aprender o traer—, así como conocer su nivel y tipo de agencia durante la experiencia —qué pueden cambiar o aportar—, entre otras cuestiones. Para ello, resulta imprescindible preestablecer canales de comunicación para anuncios y consultas, desde documentos y páginas webs hasta canales de chats, correos electrónicos o redes sociales. Esta comunicación, iniciada en estos *objetos* mencionados, pasa al cara a cara durante los momentos previos al larp, ya en el espacio de juego, donde adquieren una mayor importancia los recordatorios y recapitulaciones de última hora.

Por todas estas cuestiones, los documentos de diseño —especialmente los de los vivos de fin de semana— suelen incluir una sección de información práctica en la que informan de cuestiones como el tipo de evento o el proceso de inscripción, así como otros detalles respecto a cómo y cuándo se cubrirán las distintas necesidades básicas dentro de la experiencia:

sueño, agua, comida, ropa, climatología, higiene, privacidad, seguridad o accesibilidad (Edman, 2019, pp. 55–59).

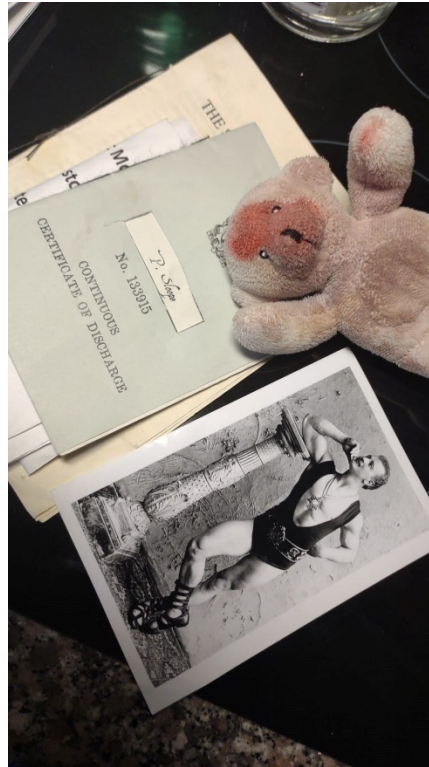
A su vez, es importante recordar que esta comunicación es bidireccional: también resulta muy útil que los organizadores conozcan las expectativas, posibilidades, intereses y propuestas de sus futuros jugadores, así como sus necesidades u otras cuestiones de accesibilidad, información que generalmente se consigue a través de formularios web (Svanevik y Koljonen, 2019, pp. 46–48) y mediante el propio contacto con los organizadores —que puede encontrarse dentro del documento de diseño, donde suele incluirse una sección de créditos—.

Debido a las características específicas de este tipo de documentos, es frecuente que existan varias versiones del mismo, ya que van actualizándose según el *feedback* de los propios jugadores. Por otro lado, su información práctica debe ser reformulada con la realización de nuevos pases.

A su vez, tras el desarrollo de una partida, pueden surgir otros contenidos derivados que, si bien no forman parte de la experiencia como tal, sí llegan a documentarla, la complementan o la amplían —ya que llegan a trascender su carácter efímero—. Estos elementos posteriores pueden proceder de los propios creadores primarios, como es el caso de la novela policíaca basada en el rol en vivo *Demonio de nuestros pecados* (Espinosa, 2022), escrita por su diseñador original, y que incluso ha llegado a comercializarse tras obtener el XXIV Premio Francisco García Pavón. Sin embargo, también es muy frecuente que este tipo de contenidos sean generados por los propios jugadores y fans de la experiencia, que pueden compartir relatos e ilustraciones inspiradas en su experiencia ludonarrativa.

Machancoses (2022a) nos habla de la *memorabilia* arqueológica del rol, en referencia a todos aquellos restos materiales que se derivan de dicha práctica. Estos elementos son conservados por los participantes como una manera de recordar las partidas y personajes, así como su conexión emocional con ellos, pero también para el reaprovechamiento en futuras

partidas. En este punto, podemos hablar de dos tipos de objetos: los que son conservados por los jugadores —diarios de personaje, fichas, vestuario, etc.— y los que son conservados por los creadores, organizadores y directores de juego —documentos de diseño, escenografía o vestuario—.

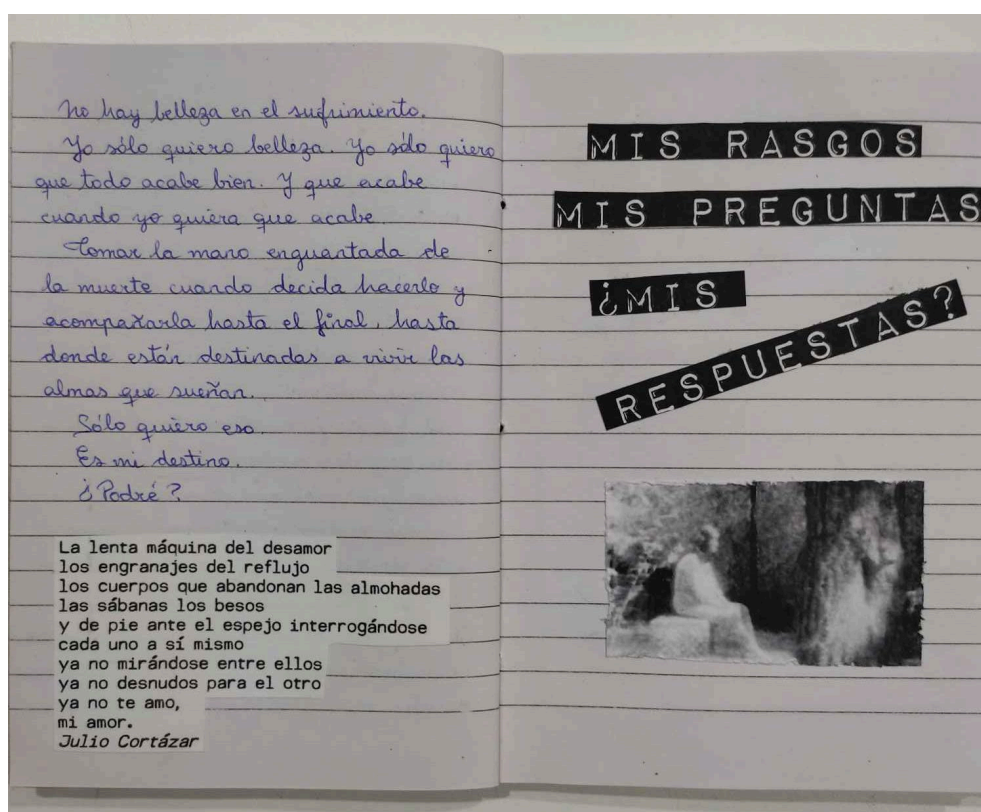


Fotografía 6. *Ejemplos de memorabilia material con varios objetos de juego del larp Demeter (Deutsch et al., 2021).* Fotografía realizada por el jugador Sivin Sivov, compartida en el grupo de Facebook del pase 2021.

En la misma línea, Dena (2009, p. 288) planteará el concepto de “artefacto diegético tangible”, como aquellos elementos que tienen la misma apariencia o función tanto en el mundo real como en el mundo diegético, donde nos pone el ejemplo de la guía turística de Twin Peaks.

Algunos de estos artefactos intermediales pueden mantenerse al margen de la propia fábula de una partida, para constituirse como una indagación transmedial personal respecto al entorno del personaje y de su psicología, lo que ayuda al jugador que los desarrolla a interiorizar los matices del personaje que debe interpretar —y que, por otro lado, suponen un

llamativo recuerdo, una vez transcurrido el larp—. Hablamos aquí de elementos como los cuadernos realizados por la jugadora y diseñadora de larps María Diz, en los que introduce reflexiones, referencias a otros elementos de inspiración, dibujos, fotografías o poemas. También resultan frecuentes las experimentaciones con la tipografía y los materiales empleados, dando lugar a un *collage* de contenidos, siempre desde la perspectiva del propio tono del evento y de su personaje.



Fotografía 7. Ejemplo de uno de los diarios de personaje realizados por María Diz. En este caso, se corresponde con el personaje de Rose, del larp *Demonio de nuestros pecados* (Espinosa, 2017).

Fuente: Diz, 2023 (comunicación personal).

Debemos hablar también del componente asociado a las grabaciones audiovisuales, más frecuentes en los juegos de rol de mesa —donde incluso son comunes las emisiones en *streaming*²⁰⁹, muchas veces pro-

²⁰⁹ Véase la popularidad del canal de Critical Role, o los casos españoles de Infrecuentes, o Doblajes Y Mazmorras. Este último grupo incluso ha llegado a colaborar con Movistar Riders.

tagonizados por actores de doblaje—. Aquí debemos tener en cuenta que el medio queda parcialmente distorsionado, ya que se introduce la figura de un espectador que resulta inexistente en el desarrollo tradicional del juego. A su vez, para atraer a una mayor audiencia y agilizar el contenido, suelen acortarse las partidas, al mismo tiempo que se añaden numerosos elementos de postproducción audiovisual como *openings*, cortes, efectos sonoros, fondos, animaciones e incluso créditos (Machancoses, 2022b, pp. 129–130).

En el caso del larp, la grabación resulta más compleja e inabarcable debido a la amplitud de su espacio de juego, su mayor número de jugadores y la tendencia a las escenas simultáneas. Sin embargo, también se han producido grabaciones fragmentarias —generalmente destinadas a elementos publicitarios como trailers y teasers— y documentales como *Treasure Trapped* (Taylor, 2014). También podemos ver cierta presencia del larp en *reality shows* daneses y estadounidenses (MacCallum-Stewart et al., 2018, pp. 179–183; Munthe-Kaas, 2010, p. 213). Algunos ejemplos son *Beaty and the Geek* (Kutcher et al., 2005–2008), *FC Zulu* (Strøm et al., 2004–2006), *Barda - Et Rollespil* (Sørensen, 2006–2013) o *The Quest* (Doganiéri et al., 2014 y 2022).

Stenros y Montola (2019, p. 17) incluso remarcan la importancia del *larp recordado*: “participants discuss what happened during the larp, and in this discussion a shared and communal meaning of the experience starts to emerge. This is the third larp: the larp as remembered, interpreted, and documented”.

Todo ello se vincula a su vez uno de los pilares del transmedia de Jenkins, la extraibilidad, como aquellos elementos que pasan del entorno inmersivo ficcional al mundo real. Sin embargo, en este caso surge un proceso característico: esta extracción se produce incluso antes del desarrollo de la propia experiencia, ya que los participantes suelen crear de forma anticipada muchos de esos artefactos.

Por último, debemos mencionar aquí la idea de que el juego-objeto siempre se constituye con un matiz parcial o incompleto (Aarseth y Calleja, 2015, p. 6), ya que únicamente supone aquellas posibilidades potenciales de entre todas las que pueden —o pudieron— desarrollarse en la ejecución del juego-actividad. Debemos tener claro, por tanto, que este tipo de materiales no son el evento en sí mismo, que continúa siendo efímero (Lampo, 2011, p. 100).

4.1.3. Transmedia y adaptación

Como ya hemos mencionado, la intermedialidad supone la condición previa de cualquier proceso transmedial, entendido aquí como “transferencia” entre medios (Baetens y Sánchez-Mesa Martínez, 2022, p. 75). Este proceso resultará fundamental en los entornos lúdicos, donde el *storyworld* y sus personajes tendrán mucha más relevancia que el argumento en sí mismo (Sánchez-Mesa Martínez et al., 2016, p. 12).

Esto ocurre porque la mayor parte de los jugadores no solo buscan una “reproducción” interactiva de una obra respecto a la que se consideran *fans*, sino que prefieren encontrar una expansión de su mundo narrativo a través de dicha interactividad (Elkington, 2009, p. 219). En otras palabras: los jugadores buscan sumergirse en el *storyworld* de estas sagas con una libertad suficiente como para terminar convirtiéndose en los nuevos protagonistas de las mismas, gracias al enfoque en primera persona de los juegos de rol.

Antes de reflexionar sobre el desarrollo de estos procesos debemos realizar un breve repaso terminológico sobre los distintos conceptos relacionados. Partimos aquí de la propia *transtextualidad* de Genette (1989, pp. 9–10), entendida como “todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos”, lo que comprende a su vez cinco fenómenos relacionados entre sí:

1. *Intertextualidad*, como la relación dialógica entre dos textos —entendida aquí en un sentido más restringido y específico, en relación a sus citas, alusiones, plagios, etc.—.
2. *Paratextualidad*, respecto a lo que *rodea* a un texto en cuanto a “signos accesorios” —es decir, cuestiones como los agradecimientos, los epígrafes o las cubiertas—.
3. *Metatextualidad*, como los comentarios críticos entre textos.

4. *Architextualidad*, como la relación entre los textos con su género —es decir, respecto a su “pertenencia taxonómica” o su alusión a este tipo de paradigmas—.
5. *Hipertextualidad*, en el que un texto anterior (A) —hipotexto— se inserta en uno nuevo (B) —hipertexto—, ya sea con la intención de imitarla o de transformarla.

Robert Stam (2000) aplicó este modelo de transtextualidad al ámbito de la adaptación cinematográfica, ya que este proceso siempre supone una forma de hipertextualidad.

Por lo tanto, podemos decir que la adaptación siempre implica ciertos cambios —“alterar para ajustar” (Hutcheon y O'Flynn, 2012, p. 7, 2012, p. 173)—, especialmente en aquellas ocasiones en las que se produce un cambio de medio y, por tanto, de lenguaje respecto a sus significantes (Pérez Bowie, 2011b, p. 23). Incluso podemos hablar aquí de la teoría del meme de Richard Dawkins (2010), donde toda replicación requiere de una cierta adaptación —cambio, apropiación— para sobrevivir.

En la línea de teóricos como Stam y Pérez Bowie, Zecchi volverá a reflexionar sobre cómo la distinción elitista entre “alta” y “baja” cultura también se produce aquí, donde la adaptación cinematográfica ha sido vista en numerosas ocasiones como un producto artístico secundario, entendido como una mera “imitación” que no proponía ninguna de las innovaciones modernistas necesarias para proclamar su valor (Zecchi, 2012, p. 20). Sin embargo, este debate ya ha sido ampliamente superado, pues estas críticas únicamente basadas en el desprecio a la redundancia y la repetición tan solo suponen una simplificación de un fenómeno mucho más complejo que, en nuestros días, ha dado lugar a importantes adaptaciones de éxito dentro de la industria del entretenimiento (Rosendo y Sánchez-Mesa Martínez, 2019, p. 340).

Basándose en las ideas narratológicas de Chatman (2015), Juul manifiesta el desarrollo de una misma historia implica que se muestren los mismos existentes —actantes y entorno— y los mismos eventos, de forma que puedan ser reconocibles. El teórico Dudley Andrew (2000) se referiría a esta cuestión como la “fidelidad de la letra”, frente a aquellos otros elementos que trasladan el propio carácter estilístico del hipotexto como algo mucho más complejo y subjetivo de reproducir —la “fidelidad de espíritu”—. Sin embargo, esta será una frontera que, a efectos prácticos, no resulta factible trazar.

Desde esta perspectiva, la fidelidad plena queda asociada a lo *imposible* (Dena, 2009, p. 152), donde los procesos de adaptación se entienden como una necesidad constante. Esto se debe a que, en la transposición de contenidos entre los distintos lenguajes mediáticos —cada uno de ellos cuenta además con diferentes necesidades materiales y de presupuesto—, deben tomarse infinidad de decisiones transformadoras (Pérez Bowie, 2011b, p. 38). A su vez, también surgirán grandes diferencias entre las implicaciones autoriales —por ejemplo, con el paso de un autor individual de una obra literaria, respecto a la constitución de un equipo necesario en el ámbito audiovisual—.

Por todos estos motivos, el concepto de fidelidad nunca ha resultado efectivo a la hora de juzgar una adaptación (Hutcheon y O'Flynn, 2012, p. 6), ya que siempre se producen “ganancias” y “pérdidas” (Stam, 2000, p. 62), lo que nos lleva a entender toda adaptación como una suerte de “reescritura” (Pérez Bowie, 2011a, pp. 10–11).

Estos criterios de fidelidad resultan aún más improductivos en el ámbito de la adaptación de juegos de rol, ya que estos procesos ni siquiera recaen por completo en los creadores primarios de la partida, sino también en sus receptores —que se constituyen como coautores—. Por lo tanto, las posibles semejanzas finales respecto a este hipotexto estarán fuertemente

determinadas por la actuación de cada uno de los jugadores, y de cómo interpreten a sus personajes.

En una adaptación lúdica, la única manera de asegurar esa posible fidelidad pasaría por la limitación de la agencia de los participantes, otorgando una mayor responsabilidad narrativa a los creadores primarios —diseñadores y directores—, que podrán dirigir la partida hacia esos *kernels* concretos, para que puedan continuar siendo reconocibles respecto a la obra original.

Además de esta pérdida de libertad por parte de los jugadores, también puede producirse una pérdida de ese sentimiento de sorpresa y suspense que buscan muchos de los participantes en los juegos de rol. Si la partida está basada en una obra previa —conocida por los jugadores—, a la que trata de replicar, los jugadores ya serán conscientes del devenir de muchos de los acontecimientos que ocurrirán durante la experiencia, lo que puede suponer una pérdida de interés para muchos de ellos, así como dar lugar a estrategias de metajuego. Debemos tener en cuenta que, como ya hemos mencionado, esto puede ser algo perseguido y amplificado de forma narrativa por eventos de características concretas, como los larps por escenas.

Sin embargo, aunque el concepto de fidelidad en sí mismo no resulte efectivo ni adecuado a nivel teórico, como ya hemos adelantado, creemos que es necesario tener en cuenta algunas de sus implicaciones, debido a que continúa teniendo una cierta relevancia dentro de la comunidad de jugadores y diseñadores de larps. En este punto, debemos tener en cuenta que su entendimiento parece adquirir unos matices distintos dentro del ámbito del larp, ya no tanto en términos de cercanía respecto al hipotexto concreto, sino más bien respecto a las similitudes con las características de su mundo —lo que no deja de ser otra manifestación de la coherencia normalmente perseguida a nivel transmedia—.

Puesto que el larp es una experiencia participativa, los jugadores necesitan conocer las características del evento en el que van a sumergirse, de cara a contribuir con la intención estética propuesta —o para que puedan retirarse, si esta no resulta de su interés, especialmente para no interferir en la experiencia de los demás—. Por otro lado, ya que en muchas ocasiones el principal interés de los jugadores reside en el deseo de sumergirse en dichos mundos narrativos, la cercanía respecto al original —en términos de adaptación homodiegética, como veremos más adelante— puede llegar a ser un factor decisivo para los participantes.

La complejidad de los fenómenos mencionados incluso ha llevado a teóricos como Pérez Bowie (2011a, p. 9) a rechazar el propio término “adaptación”, al ser considerado una etiqueta inoperante a nivel teórico. Debemos mencionar aquí otros conceptos como la traducción intersemiótica de Jakobson (Scolari, 2012, p. 50), la transcodificación (Hutcheon y O’Flynn, 2012, pp. 7–8), la transescritura de Gronsteen (Pardo García, 2011, p. 100), o el propio *transmedia snowball* (Baetens y Sánchez-Mesa Martínez, 2015) sobre el que profundizaremos más adelante.

Otros términos como los de “reescritura”, “desplazamiento” o “transducción” (Dolezel, 1999, p. 205) se han asociado a una mayor intencionalidad de “refuncionamiento” a diversos niveles, ya sea como *apropiación* —lo que también puede implicar cambios en el marco espacial y/o temporal de la historia— o como *revisión* —es decir, respecto a los cambios pragmáticos que pueden llegar a cuestionar o subvertir el propio texto de partida (Pardo García, 2011, p. 65)—.

En este sentido, podemos realizar una distinción entre el contenido fan *afirmativo* —que permanece dentro de los parámetros de la obra original, generalmente para indagar en detalles concretos— y el contenido fan *transformador* —que implica una distorsión de la obra de partida (Jenkins et al., 2015, pp. 173–174)—.

A su vez, la *expansión* de la historia no contada podrá realizarse desde distintas perspectivas, las cuales analizaremos en el siguiente apartado. Aquí también debemos mencionar el concepto de “transficción” propuesto por Saint-Gelais (1999) a partir de las ideas de Genette. A pesar de que la definición inicial de Saint-Gelais se limitaba únicamente al ámbito literario, lo entendemos aquí como un vehículo de la ficción a través de todos los distintos soportes mediáticos. Esto ocurre cuando un autor desarrolla un personaje de otro creador en una nueva ficción —lo que a su vez puede enmarcarse en un nuevo medio, donde encontramos al personaje de Sherlock Holmes como uno de los ejemplos paradigmáticos (Sánchez Zapatero, 2017, p. 39)—. También se da cuando distintas ficciones o medios comparten y/o mezclan universos narrativos, algo muy frecuente en las comunidades de fans. Este tipo de procedimientos serán mencionados por E. Torner (2015) bajo la etiqueta “adaptación híbrida”, aplicada específicamente al ámbito del larp. Todo ello queda muy cercano al propio concepto de *crossover*, definido como un “formato transmedia donde se combinan rasgos diegéticos y/o estilísticos procedentes de dos o más mundos de ficción, dando lugar a un nuevo producto cultural derivado” (Guerrero-Pico y Scolarì, 2016, p. 187).

A lo largo de esta tesis, hemos preferido el uso del término genérico “transposición” (Genette, 1989; Rajewsky, 2005) como el trasvase de materiales de un medio a otro, en los que entendemos esos ajustes necesarios —*adaptaciones*— como parte imprescindible del propio proceso.

Esta visión ampliada del concepto de adaptación, así como su integración en las expansiones transmediales, será claramente definida por Rosendo y Sánchez-Mesa:

La adaptación no es, en nuestra concepción, una práctica estrecha o reducida de la “traducción intersemiótica” sino un conjunto de prácticas muy amplio, que puede y debe abarcar aquellas definidas o descritas

con otros términos como “versión”, “expansión”, “compresión”, “secuela”, “precuela”, es decir, todo el dominio abarcado por la *transposición diegética* (Genette, 1982) o la *transducción* (Dolezel, 1986). (Rosendo y Sánchez-Mesa Martínez, 2019, p. 338)

En aquellos casos en los que esta adaptación se centra en el material asociado al propio *storyworld* y/o sus personajes —es decir, con un foco menor respecto a la transposición de sus *kernels* narrativos—, entendemos que se produce un mayor grado de *expansión* de dichos mundos narrativos (Wolf, 2012, p. 246), por lo que nos moveremos en el ámbito de la transmedialidad —*transmedia storyworlds*—, y utilizaremos algunos otros de los términos anteriormente mencionados. Sin embargo, consideramos que la línea divisoria entre ambos procesos —*adaptación directa* frente a *adaptación dinámica* (Elkington, 2009, pp. 217–218)— no existe como tal, sino que supone una cuestión de grado.

En muchos juegos de rol suele darse un primer proceso de adaptación relativo a todo el *storyworld* genérico, a nivel macro. Hablamos aquí de los manuales de juego y de sus ambientaciones, más propias del rol de mesa. Estos proceden de todo tipo de medios y géneros, por mencionar algunos:

- *Pendragón* (Stafford, 1985), basado en la literatura del ciclo artúrico.
- *Cultos Innombrables* (Sueiro et al., 2012), sobre el universo creado por H. P. Lovecraft, desde la perspectiva de los propios antagonistas.
- *Campeones de Verne* (Plaza, 2017), sobre la obra de dicho escritor desde una perspectiva más infantil.
- *El juego de rol del Capitán Alatríste* (Ibáñez, 2002), basado en las novelas de Pérez-Reverte.

- *Blacksad: Juego de Rol* (Sueiro et al., 2015), sobre las aclamadas novelas gráficas de Juanjo Guarnido y Díaz Canales
- *James Bond 007* (Klug, 1983), sobre la saga de películas del agente secreto.
- *Hora de aventuras: Juego de Rol* (Sueiro et al., 2016), basada en la serie de televisión.
- *Fallout: The Roleplaying Game* (2022), de la saga homónima de videojuegos —que antes de su lanzamiento contó con diversas versiones *fanmade*, como la de Abraham Cordero Rodríguez (2017)—.

La transposición de contenidos a nivel micro —es decir, respecto a personajes y eventos concretos— suele ser más compleja e infrecuente, por los motivos ya mencionados. Por tanto, suele quedar asociada a partidas de carácter *rail-road* con una menor agencia narrativa de los jugadores.

Podemos entender la importancia de la transposición de contenidos volviendo al *Larp Census* de Vanek (2014). De entre todos los encuestados, un amplio porcentaje afirmó haber participado en larps que suponían una adaptación de diversos contenidos previos:

<i>Larps según el tipo de hipotexto adaptado</i>	<i>Jugadores en general</i>	<i>Jugadores españoles</i>
Literatura	19.9%	21.6%
Películas o series	11.3%	15.7%
Videojuegos	7.8%	3.9%
Juegos de rol de mesa	19.9%	32.0%
Otros larps	16.6%	13.1%

Tabla 4. Porcentaje de jugadores general y del ámbito español que afirman haber participado en larps que adaptaban otras obras pertenecientes a distintos medios. Fuente: elaboración propia a través de los datos de Vanek, 2014.

Aunque menos común, también podemos mencionar transposiciones de carácter específicamente teatral en el ya mencionado *En stilla middag med familjen* (*A Nice Evening with the Family*) de 2007 (Koljonen, 2010, Sec1:263). Este rol en vivo supone una adaptación de siete obras clásicas del drama nórdico burgués: *Festen*²¹⁰ (Vinterberg, 1998), *Et dukkehjem*²¹¹ (Ibsen, 1879), *Gengangere*²¹² (Ibsen, 1881), *Leka med elden*²¹³ (Strindberg, 1892), *Fröken Julie*²¹⁴ (Strindberg, 1888), *Sanna kvinnor*²¹⁵ (Charlotte, 1883), y *Pappan och havet*²¹⁶ (Jansson, 1965). Mientras que la experiencia se centra en el marco narrativo propuesto por la primera obra cinematográfica mencionada, sus personajes pertenecen a cada una de las demás propuestas teatrales.

También podemos hablar del proceso inverso, donde no solo existen gran cantidad de narraciones derivadas de juegos de rol de mesa —especialmente de *D&D*, como las series de novelas de *Dragonlance* y *Reinos Olvidados*—, sino que incluso podemos mencionar novelizaciones de juegos de mesa de carácter más abstracto, como es el caso de *Los Colonos de Catán* (Gablé, 2014).

Jukka Särkijarvi (2022, p. 9) presenta una recopilación de novelas y otros textos narrativos relacionados con el ámbito del larp, ya sea porque sus tramas giran en torno a personajes que participante en este tipo de eventos, o porque directamente su narrativa se basa en larps previos. Ejemplos relevantes de trasvase de contenidos son *Glutbringer: Fantasy Roman* (Grützmacher y Steinbrecher, 2017) —novela de fantasía épica basada en el larp alemán *Mythodea*— y *Hexblood Tales* (Sonne et al., 2016) —una colección de relatos cortos y poemas dentro del storyworld de *College of*

²¹⁰ *La Celebración*

²¹¹ *Casa de Muñecas*

²¹² *Espectros*

²¹³ *Playing with fire*

²¹⁴ *La señorita Julia*

²¹⁵ *True Women*

²¹⁶ *Moominpappa at Sea*

Wizardry (2014)—. En el ámbito español, recordamos de nuevo la importancia de *Demonio de nuestros pecados*, de Daniel P. Espinosa (2022).

Dentro del mundo audiovisual también encontramos un buen número de películas y series basadas en juegos de rol, muchas de las cuales han sido recogidas por MacCallum-Stewart et al. (2018, p. 181). Aquí podemos destacar desde la primera serie de dibujos animados (Gunther et al., 1983-1985) —cuya popular introducción en su versión en castellano²¹⁷ se convertirá en una suerte de himno para los jugadores de rol—, hasta algunos de los últimos estrenos, como *Dragones y Mazmorras: Honor entre ladrones* (Daley y Goldstein, 2023) y *Cyberpunk: Edgerunners* (Jaki, 2022-presente).

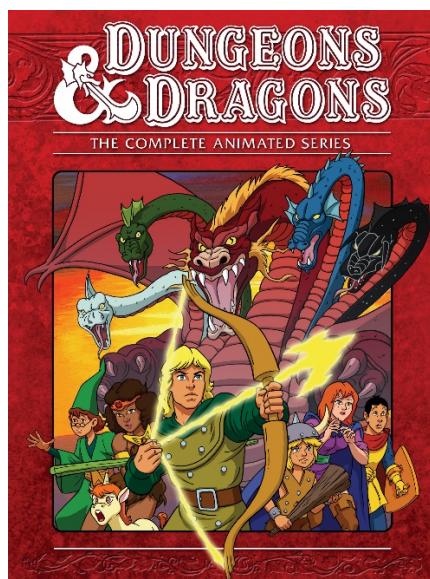


Ilustración 6. Carátula de la serie *Dungeons & Dragons* (Gunther et al., 1983-1985). Fuente: IMDb.

4.1.3.1. *Procesos de adaptación en el rol en vivo*

Como se hemos ido desarrollando, la transposición de contenidos en el larp puede hacerse de dos grandes formas:

²¹⁷ https://www.youtube.com/watch?v=8URvPR_Jo-k

1. *Transposición a nivel macro*, centrada en replicar el *storyworld* a nivel general, para permitir su expansión a través del desarrollo emergente de nuevas historias. Aquí nos referimos al universo narrativo, con todas las estructuras definidas por Wolf (2012): espacio, tiempo, habitantes, naturaleza, cultura, lenguaje, mitología y filosofía.
2. *Transposición a nivel micro*, que sí trata de abarcar los contenidos asociados a personajes o eventos narrativos concretos. Por tanto, aquí no hablamos únicamente de los habitantes y arquetipos del *storyworld*, sino a agentes específicos y sus respectivas acciones —es decir, *kernels* y otros eventos satelitales—.

De forma intuitiva, los diseñadores de larps intentan transmitir estos conceptos a sus potenciales jugadores mediante expresiones propias de la comunidad. Por ejemplo, suele utilizarse la etiqueta “inspirado” o “basado en” para referirse al primer tipo, mientras que la segunda suele asociarse a la expresión clásica de “adaptación” (Heebøll Arbjørn, 2018, p. 191).

Si bien es cierto que la transposición a nivel micro suele implicar una intencionalidad más ligada al intento de réplica directa —frente al sentido más exploratorio y de expansión transmedial a nivel macro—, debemos tener en cuenta que esta distinción no se basa en un supuesto grado de *fidelidad*. Lo importante aquí es la dimensión de los contenidos narrativos que se abarcan: mundo, personajes y/o eventos.

Una vez aclaradas todas estas cuestiones, si queremos realizar una suerte de taxonomía sobre los distintos procesos de adaptación que pueden darse en el larp, debemos tener en cuenta tanto esta dimensión macro/micro de los contenidos, como el ámbito de las posibles transformaciones a nivel formal (significantes) y/o temático (significado) —aunque lógicamente, estos niveles no resultan algo aislado, por lo que podrán llegar a influirse mutuamente—.

a) Transformaciones formales

Para Genette (1989), las transformaciones formales no solo pueden realizarse de forma intermedial, sino también intramedial —es decir, reescrituras y cambios dentro de un mismo medio—. Aquí encontramos factores como la traducción, la versificación o prosificación, los cambios de estilo (transestilización), extensión (translongación) o modo (transmodalización).

Dentro de las transformaciones entre lenguajes mediáticos, debemos tener en cuenta que en el larp son especialmente frecuentes los procesos de “interactivación” —es decir, un paso de materiales procedentes de un medio no interactivo, a uno que sí lo es—. Por lo tanto, en el larp encontramos cada uno de los distintos procesos de transformación mencionados por Wolf (2012, p. 250):

1. *Descripción*, como adaptación a la palabra.
2. *Visualización*, como adaptación explícita²¹⁸ a imágenes u objetos tridimensionales, ya sean en movimiento o no, físicos o virtuales.
3. *Auralización*, como adaptación al sonido.
4. *Interactivación y desinteractivación*, ya que también debemos tener en cuenta el proceso contrario.

En general, en el ámbito del larp, resultan imprescindibles los procesos de visualización, con la localización, escenografía, vestuario y atrezzo en el espacio de juego, pero también mediante la propia performance de los jugadores. Aquí surgen las mismas dificultades que en el entorno de la adaptación cinematográfica desde la literatura —o en los propios montajes teatrales—, ya que muchas de estas decisiones están basadas en la propia imaginación de los creadores, puesto que las características visuales concretas de cada uno de estos elementos no se conocen con exactitud, o bien, son

²¹⁸ Wolf realiza este matiz porque considera que la lectura siempre da lugar a un proceso de visualización, solo que dentro de nuestra propia mente imaginativa.

imposibles de conseguir con los recursos al alcance de la organización del larp. Precisamente por este motivo, es muy frecuente que los roles en vivo se basen en elementos que no han quedado definidos de forma visual en ninguna obra cinematográfica previa, ya que esto permite una mayor libertad a la hora de caracterizar dichos elementos sin que los jugadores puedan notar excesivas discrepancias respecto al canon²¹⁹ (Mochocki, 2016, p. 210).

También se da una importante auralización cuando los jugadores ponen voz a los personajes y a través de los sonidos derivados de sus acciones, junto con la inclusión de música y efectos —esta última cuestión, principalmente ligada a los organizadores de la experiencia—. También encontramos procesos de descripción en la propia escritura de las fichas y documentos de juego —que a su vez pueden incluir otros procesos de visualización previos, con la inclusión de ilustraciones o vídeos—, o en las propias creaciones escritas que se producen a nivel diegético —diarios de personajes, etc.—.

La interactivación se produce especialmente en el caso de larps basados en hipotextos literarios y cinematográficos, los cuales resultan muy comunes. Para Wolf (2012, p. 250), este proceso implica una necesaria simplificación debido a las limitaciones exploratorias, lo que puede generar en los jugadores una sensación de mundo incompleto, o de falta de libertad y agencia narrativa. A su vez, en el caso de que un larp esté basado en otro tipo de juego —como un videojuego, rol de mesa u otro larp— podemos encontrar ciertos procesos de desinteractivación, donde son frecuentes las adiciones de materiales narrativos (Wolf, 2012, p. 263). Esto también ocurre con el proceso contrario, como en la novelización de un larp.

²¹⁹ Por ejemplo, resulta más sencillo inventar un nuevo colegio de magia dentro del universo de Harry Potter que intentar replicar de forma inmersiva el castillo de Hogwarts, conocido al detalle por todos los participantes, y cuya simulación supondría grandes costes materiales y humanos (Mochocki, 2016, p. 205).

Dentro de las transformaciones formales debemos mencionar uno de los tipos de adaptación señalados por E. Torner (2015) en el ámbito del larp, el *re-skinning* que será entendido en este trabajo como una suerte de “adaptación legal”, puesto que su desarrollo se basa principalmente en esta intencionalidad. Este tipo de transformaciones pretenden convertir un universo previo en una especie de *marca blanca* para poder utilizar sus contenidos sin afrontar posibles infracciones en materia de derechos de autor.

En el rol de mesa se han producido este tipo de adaptaciones incluso a menor escala, como es el propio caso de *Dragones y Mazmorras*, donde se introdujeron de esta forma algunos de los contenidos del universo de Tolkien. Así, los *hobbits* se convirtieron en *halflings*, y los *ents* en *treants* (White et al., 2018, p. 3).

Un caso paradigmático en el larp sería el ya mencionado *College of Wizardry* (2014), que realiza un *re-skinning* de la franquicia de Harry Potter. Su propio *teaser*²²⁰ nos demuestra cómo han cambiado algunos elementos superficiales, que son los protegidos a nivel de marca —como la melodía exacta de las canciones, o los nombres y emblemas de las casas de magia—, mientras que mantienen la esencia general del *storyworld*. Si bien ya no es un evento de Harry Potter, si lo consideran un larp “Harry Potterish”.

En el caso español, podemos identificar fácilmente este tipo de procedimientos en el reciente anuncio de *San Jinebro*, producción de NotOnlyLarp propuesta para 2024 y basada en el capítulo de *Black Mirror: San Junipero*.

²²⁰ <https://youtu.be/qVL-ts38-Rs?si=1omw8V26y5fCCTv>



Ilustración 7. Comparativa de elementos y estilos de San Junipero donde puede observarse esta adaptación legal. El primero es un fragmento del cartel del larp San Jinebro de NotOnlyLarp. El segundo es un diseño popularizado entre los fans del episodio y en todo tipo de merchandising no oficial, que en este caso ha sido recogido del anuncio de una fiesta temática²²¹. Por último, se aporta una captura del propio episodio de Black Mirror (Brooker, 2016) donde puede verse el logo oficial al que hacen referencia, vinculado al bar donde se encuentran las protagonistas, el Tucker's. Fuente: elaboración propia a través de las imágenes de NotOnlyLarp²²², Sala Planta Baja y Netflix.

Otra forma sutil de realizar este tipo de adaptación legal es a través de la propia transficcionalidad, entendida aquí como hibridación entre distintos mundos narrativos. De esta forma, se toman elementos diferentes de distintos *storyworlds* de manera que se obtiene una suerte de *pastiche* que diluye los posibles parecidos respecto a obras concretas. Esto es lo que sucedió en el propio diseño de nuestro larp *Piratas vs Ninjas: Última noche en Isla Bonassa* (Torrebejano y Rísquez, 2018).

²²¹ <https://plantabaja.club/fiesta-san-junipero%C2%B7-28-10-23/>

²²² <http://sanjinebro.notonlylarp.com/>

Por lo tanto, las relaciones entre estas principales transformaciones formales quedarían expuestas de esta forma:

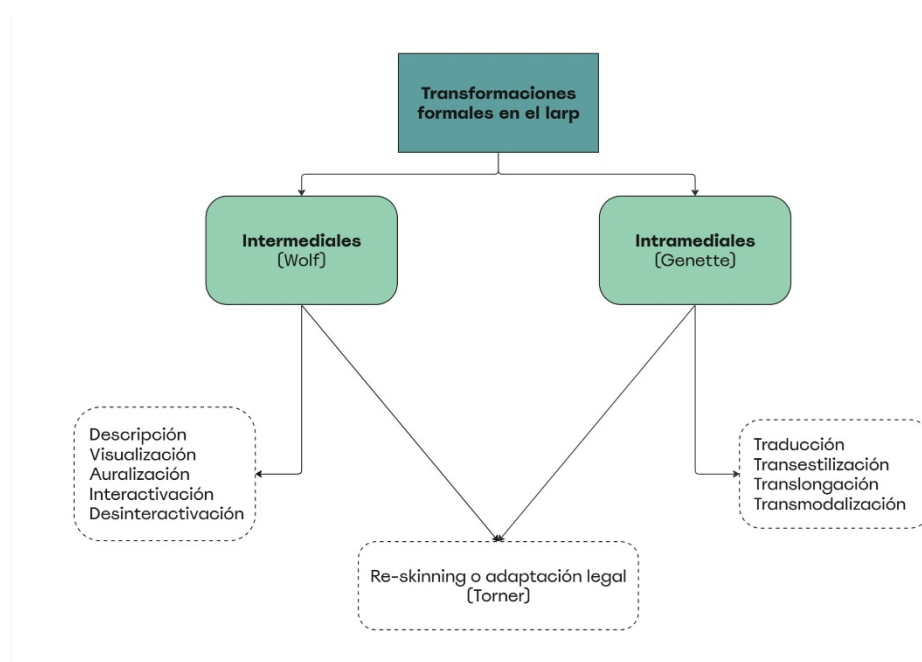


Figura 17. Esquema de las posibles transformaciones formales en el larp. Fuente: elaboración propia a través de las teorías de Genette (1989), Wolf (2012, p. 250) y Torner (2015).

b) Transformaciones temáticas

Entre las transformaciones temáticas, Genette (1989) subraya que estos cambios pueden darse tanto a nivel diegético —dentro del contexto del propio *storyworld*— como a nivel pragmático —respecto a las intenciones y significados que subyacen tras esos cambios—.

Aquí podemos hablar de distintas perspectivas en las transposiciones temáticas según su relación de cercanía respecto a la fábula del hipotexto:

1. *Transposición estricta*²²³, con lo que nos referimos a aquellos larps que pretenden mantener los eventos y agentes narrativos del hipotexto con la menor alteración posible. En cualquier caso, como ya

²²³ Seguimos aquí la nomenclatura propuesta en los primeros estudios de E. Torner (2015).

hemos mencionado, esto siempre dará lugar a una fábula alternativa en mayor o menor medida, debido a la imposibilidad de una transposición *plenamente fiel*. El “qué” puede llegar a ser prácticamente idéntico, pero nunca el “cómo”, no solo debido a las necesidades de transformación de la propia traducción intersemiótica —lo que podemos ver de forma clara en el caso del cine, mucho más estudiado desde la perspectiva de la “narratología cinematográfica” (Gaudreault y Jost, 1995)—, sino también debido a la interactividad propia de los juegos de rol, que otorgan un mínimo de responsabilidad narrativa —e impredecible— a cada uno de los participantes. Por este motivo, la transposición estricta no suele ser muy común en los juegos de rol, exceptuando algunos eventos de carácter más teatral, como los larps por escenas.

2. *Transposición paraléptica*, que trata de poner el foco en algunos de los detalles ya presentes en la fábula del hipotexto, para ampliarlos o transformarlos. Podemos mencionar aquí algunos procesos concretos como los de:

- *Transvaloración* (Genette, 1989), para indagar específicamente en la importancia de algunos personajes y acciones. Aquí podríamos incluir el término “recontextualización” o “refocalización” de Jenkins (2010a, pp. 190–206), ya que se amplían los detalles de su contexto, en ocasiones a través de la ampliación de las tramas secundarias y de los personajes menos desarrollados del hipotexto.
- *Realineación moral* (Jenkins, 2010a, pp. 190–206), donde al dar voz a otros personajes —especialmente, a los villanos del texto originario— puede llegar a cuestionarse el universo moral del mismo²²⁴.

²²⁴ Un ejemplo claro al respecto se encuentra en el libro *El Último Anillo* (Eskov, 1999), secuela alternativa del universo de Tolkien narrada desde el punto de vista de los orcos,

- *Cambio de género* (Jenkins, 2010a, pp. 190–206), que permite poner el foco en otras cuestiones menos importantes de cara al género principal. Esto ocurre, por ejemplo, en los *fanfictions* que desarrollan tramas románticas respecto a una obra previa que en realidad se enmarca en un género de aventuras o de acción —lo que Jenkins menciona como “intensificación emocional” e incluso “erotización” —.
 - *Condensación de personajes* —e incluso eventos—, como una manera de evitar que los jugadores se encuentren con claridad ante los mismos elementos canónicos, o como una forma de añadir mayor interés a los personajes secundarios (Koljonen, 2010, p. 264).
 - *Transmotivación* (Genette, 1989), donde se integrarán cambios sutiles respecto a los motivos por los que se producen sus acciones.
3. *Transposición elíptica*, con el que nos referimos a aquellas transposiciones basadas en un mismo punto de partida respecto al hipotexto, pero que fomentan la potencial introducción de nuevos eventos y/o agentes, que consecuentemente producirán cambios en el nudo narrativo y, especialmente, en el desenlace. También podemos englobar aquí a todos los eventos que introducen nuevos personajes, algo muy frecuente en el larp, tanto para adaptarse al nuevo número de protagonistas-jugadores, como para evitar asociarlos con eventos canónicos que podrían minimizar su agencia narrativa (Mochocki, 2016, p. 208).
 4. *Transposición independiente*, como aquella que se basa en el *storyworld* y sus características —donde puede buscarse o no un

que ya no quedan identificados con los malvados antagonistas de la saga original. En el ámbito de los juegos de rol, nos encontramos con *Cultos Innombrables* (Sueiro et al., 2012), donde los jugadores deben encarnar a los propios ocultistas que adoran a estas entidades superiores.

cierto grado de cercanía respecto al original—, pero donde se introduce un punto de partida narrativo totalmente distinto, lo que permite una mayor ampliación del mundo narrativo de forma transmedial (Jenkins, 2007). Esto también resulta útil a nivel de juego, ya que de esta forma los jugadores cuentan con un suspense y agencia narrativa total, pero también pueden conocer de antemano el *storyworld*, lo que les ahorrará la lectura de toda esa información previa (Mochocki, 2016, p. 201).

5. *Transposición híbrida*, en referencia a lo que Jenkins (2010a, pp. 190–206) menciona como “historias cruzadas”, cuando se mezclan eventos narrativos de distintos textos. Hablamos aquí de una forma de transficcionalidad, que de alguna manera estaría modificando las características del propio *storyworld*, ya que introduce elementos ajenos al mismo —algo que explicaremos a continuación—.

Podemos apreciar cómo los primeros tipos mencionados de transposición se mantienen más cerca del programa narrativo del hipotexto —al que a veces tratan de replicar, a nivel micro, lo máximo posible—. Por su parte, los siguientes buscan transformar y/o ampliar dicho hipotexto, lo que conecta en mayor medida con el concepto clásico de transmedialización —como *hard transmedia* o *transmedia nativo* (Baetens y Sánchez-Mesa Martínez, 2015, pp. 292–293)—. Sin embargo, no debemos olvidar que en cualquiera de estos casos siempre se llevan a cabo procesos de adaptación respecto al material de partida, ya que la *expansión* no deja de ser una forma de *adaptación* —y a su vez, toda adaptación implica adiciones y reinterpretaciones (Jenkins, 2009)—. Por lo tanto, entendemos que ambos conceptos suponen una cuestión de grado (Jenkins, 2017) en un *continuum* puramente teórico (Jenkins, 2011), en el que incluso se solapan (Rosendo y Sánchez-Mesa Martínez, 2019, p. 349), ya que no puede existir ninguna expansión/compresión sin un mínimo de adaptación, y viceversa.

[...] adaptation is not always (or ever) redundant. It is a practice that can have many functions and has been practiced to varying degrees of success for centuries. The argument of this thesis is that the transmedia phenomenon is not best understood by an end-product trait such as expansion, but by the knowledge and skills necessary to create (and experience) a transmedia project. Those knowledge and skills involve the employment of a variety of distinct media (and environments), in a variety of ways. One of those ways is adaptation. (Dena, 2009, p. 163)

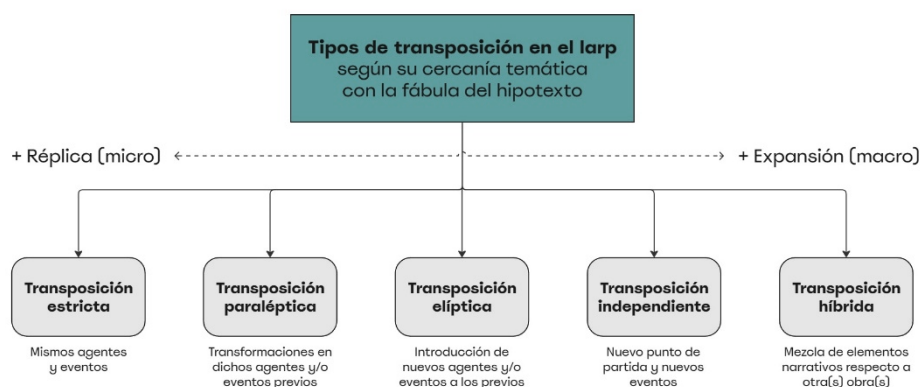


Figura 18. Esquema de los tipos de transposiciones en el larp según su cercanía temática respecto a la fábula del hipotexto. Los tipos se encuentran distribuidos sobre un eje gradual entre la búsqueda de una mayor réplica a nivel micro y la búsqueda de una de una mayor expansión del storyworld a nivel macro. Fuente: elaboración propia a través de la ampliación de las teorías de Genette (1989), Jenkins (2010a, pp. 190–206) y Evans (2015).

Por otro lado, y siguiendo de nuevo a Genette (1989), si estas transformaciones se mantienen en el mismo universo espaciotemporal respecto al hipotexto, estas transposiciones serán llamadas *homodiegéticas*. Esto se asocia con el propio concepto de *fidelidad* por parte de la comunidad del rol en vivo, en este caso, como cercanía al propio *storyworld* original, al que suelen conceder gran importancia.

En cambio, cualquier desplazamiento en dicho contexto espaciotemporal supondrá una transposición *heterodiegética* —lo que Jenkins (2010a, pp. 190–206)— considera “dislocación” respecto a los personajes²²⁵ originales—. Aquí podemos hablar de dos grandes perspectivas y sus posibles procesos, que pueden combinarse y retroalimentarse entre sí:

1. A nivel temporal

- *Expansión*, como la ampliación externa de la línea temporal (Jenkins, 2010a, pp. 190–206), donde podemos hablar de dos grandes posibilidades.
 - a. Expansión *analéptica* o precuela, que desarrolla la historia anterior del hipotexto, por lo que permite conocer mejor el pasado de los personajes o de su mundo.
 - b. Expansión *proléptica* o secuela, que desarrolla la historia posterior del hipotexto, lo que permite indagar más en el devenir del *storyworld* o de sus personajes concretos.
- *Compresión*, como reducción externa de la línea temporal, a través de la simplificación, solapamiento y elusión de eventos.
- *Modificación*, cuando se toma la misma línea temporal pero se introducen variaciones en los hitos y características de la cronología inicial.
- *Actualización*, en referencia a los cambios internos en el plano de la temporalidad (Hutcheon y O'Flynn, 2012, pp. 148–167), ya sean hacia el pasado, hacia el presente o incluso a la ficcionalización del futuro —por ejemplo, cuando los eventos de una obra de ambientación medieval se trasladan al siglo XX—.
- *Personalización*, cuando los cambios anteriores suponen una aproximación al contexto de los nuevos autores y receptores.

²²⁵ Estos incluso pueden aparecer bajo otros nombres e identidades.

2. A nivel espacial (*indigenización*)

- *Expansión*, cuando se añaden nuevos espacios o se amplían los ya existentes.
- *Compresión*, cuando se fusionan o solapan distintos espacios entre sí, a menudo combinando sus funciones.
- *Modificación*, cuando se mantiene el espacio original, pero se alteran las características del mismo.
- *Intercambio*, cuando se sustituye un espacio por otro diferente.
- *Transculturalización*, como un tipo concreto de indigenización que hace referencia a aquellos cambios que se producen específicamente como acercamiento al propio contexto espacial de recepción (Hutcheon y O'Flynn, 2012, pp. 146–147) —lo que puede derivarse de cada una de los puntos anteriores—.

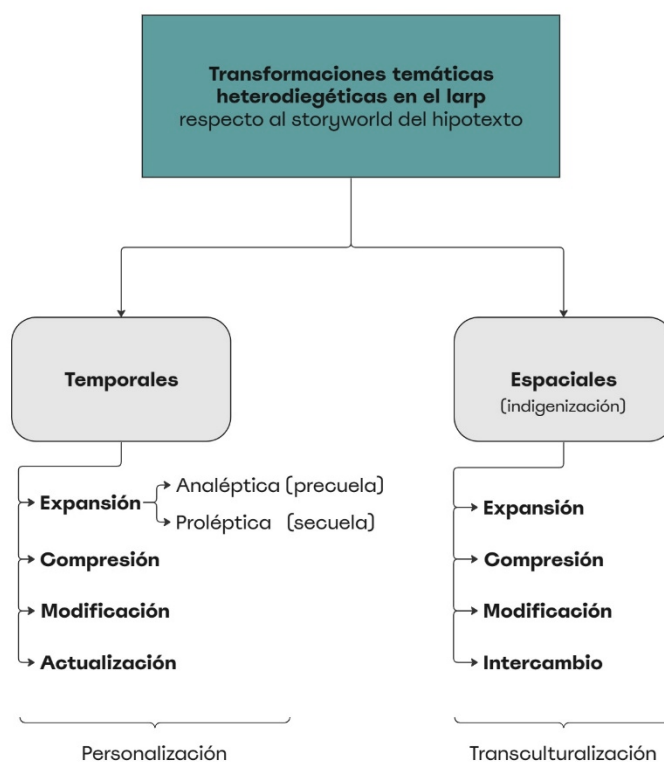


Figura 19. Transformaciones temáticas heterodiegéticas más frecuentes en el larp respecto a los cambios que pueden realizarse en el storyworld de un hipotexto. Fuente: elaboración propia a través de las teorías de Genette (1989), Jenkins (2010a, pp. 190–206) y Hutcheon y O'Flynn (2012, pp. 148–167).

4.1.3.2. *El larp como plataforma transmedia*

El giro lingüístico postestructuralista de años 60 y 70 daría paso al giro visual de los 90 (Mitchell, 2009). Sin embargo, en las primeras décadas del siglo XXI podemos hablar de un nuevo cambio de paradigma: el giro transmedia (Sánchez-Mesa y Baetens, 2019).

La palabra *transmedia* significa “a través de los medios”, algo que puede estar presente en todo tipo de contextos y disciplinas. En cuanto *storytelling*, representa el proceso en el que los elementos narrativos se dispersan de forma sistemática a través de distintos canales, bajo la lógica de crear una experiencia de entretenimiento coordinada y unificada —es decir, bajo una suerte de “constricción narrativa” (Rosendo, 2022b, p. 173)—.

Sin embargo, como ya hemos adelantado, dentro de los solapamientos entre los conceptos de adaptación y transmedialidad, Baetens y Sánchez-Mesa (2015, pp. 292–293) establecieron una distinción entre dos aspectos posibles dentro de la transmedialidad —posteriormente también mencionado por autores como Ryan (2019, p. 363)—:

- a) Transmedia bola de nieve (*snowball*), entendido como el mecanismo de adaptación²²⁶ que transforma una obra previa²²⁷ al trasladarla a otro medio distinto al de origen —por tanto, desde la perspectiva del larp, resultaría más cercana a la idea de la transposición de contenidos *micro*—. Esta terminología también implica una referencia a aquellas obras que se vuelven transmediales de forma progresiva y espontánea debido a su popularidad, como es el caso de la saga de *Star Wars*. Posteriormente, una vez que se han asentado, también pueden surgir otros proyectos deliberados de forma nativa.

²²⁶ Conviene recordar aquí la aclaración realizada por los autores: si bien toda transmedialización implica una adaptación, no todas las adaptaciones son transmediales, ya que algunas de ellas no suponen un cambio de medio, sino que se enmarcan en el ámbito de la traducción o de la reescritura (Baetens y Sánchez-Mesa Martínez, 2015, pp. 292–293).

²²⁷ Aquí debemos tener en cuenta que estos mundos transmediales pueden originarse en cualquier medio (Klastrup y Tosca, 2004, p. 1).

- b) Transmedia nativo o *hard transmedia*, como aquellas estrategias o proyectos con un *diseño deliberado* (Rosendo, 2022a, p. 132), es decir, que se conciben como *transmedia storytelling* desde un principio. Aquí podemos encontrar los ejemplos de *Matrix* (Wachowski y Wachowski, 1999) o *El Cosmonauta* (Alcalá, 2013).

En este segundo caso, idealmente cada medio puede contribuir de forma única al desarrollo de la historia (Jenkins, 2011), donde cada uno de ellos deberá tener en cuenta sus propias características, de cara a centrarse en aquellos elementos que resultan más apropiados y fértiles —lo que Rosendo (2022b, p. 173) define a su vez como “constricción mediática”—. De esta forma, el usuario no necesita recorrer cada uno de esos medios para entender y disfrutar del contenido (Booth, 2015; Mittell, 2014, p. 262).

Por lo tanto, podemos hablar de nuevas formas de creación que no buscan ser una réplica de contenidos anteriores —es decir, que no suelen buscar la transposición de una misma obra a un nuevo formato en términos de “adaptación directa” o “estricta” (Booth, 2015; Torner, 2015)—. En su lugar, pretenden constituirse como una expansión de los mismos (Scolari, 2013, pp. 24–25), de ahí que incluso lleguemos a hablar de *transmedia storyworlds*. Sin embargo, no podemos olvidar la complejidad de las relaciones entre los conceptos de réplica/expansión, y adaptación/transmedialización, así sus solapamientos, mencionados en el apartado anterior (Rosendo y Sánchez-Mesa Martínez, 2019, p. 349).

Para Sánchez-Mesa y Baetens (2019, p. 165), el transmedia de nueva generación propio del siglo XXI será aquel *transmedia radical* que se alejará del propio relato (*storytelling*) para centrarse en la construcción, expansión y participación de los mundos narrativos.

Aunque inicialmente algunos autores señalaron que hacían falta, al menos, tres medios o plataformas distintas para *adquirir* la consideración de transmedia, Jenkins (2011) y otros teóricos (Rosendo y Sánchez-Mesa

Martínez, 2019, p. 339) subrayarán que lo importante es la relación entre ellas, sin importar el número exacto.

Dena (2009, p. 106) también introduce una distinción entre el transmedia intercomposicional y el intracomposicional.

1. El primero (inter) se da en aquellas creaciones donde cada una de las piezas que componen el mundo ficcional son composiciones independientes en sí mismas —un libro, una película o una serie—.
2. La segunda categoría (intra) se refiere a aquellas composiciones que son transmediales en sí mismas, como un ARG que incluye un pequeño videojuego en una de sus pruebas, algo que podemos relacionar directamente con el concepto de intermedialidad.

En este sentido, podemos hablar de dos estrategias muy distintas en dos eventos de rol en vivo. El primero es la *Feria del Dragón* (Asociación Fénix, 2014-presente), uno de los mayores eventos españoles de tipo *sandbox*, que a su vez introduce ciertas características transmedia. La plataforma principal está constituida por el propio larp, basado en la estructura de un festival medieval, por lo que incluye en él diversas actividades. Además, el evento expande sus contenidos a través de vídeos, textos y todo tipo de creaciones de sus seguidores, incluso a través de concursos y foros²²⁸.

En segundo lugar, nos encontramos con el larp *Invisibles* (Ludosofía, 2019), que se definía a sí mismo como un rol en vivo transmedia ambientado en el videojuego *Papers, please* (Pope, 2013). Al igual que su hipotexto, el larp se enmarca en una zona aduanera cuyos funcionarios permitirán —o no— el paso de numerosos refugiados políticos a través de la frontera entre dos países. En el evento, de un par de horas de duración, encontra-

²²⁸ <https://feriadeldragon.foroactivo.com/>

mos un diseño deliberado que introducía la red social Twitter dentro del juego, a través de distintos perfiles y hashtags asociados a los personajes, que terminarán destapando distintos escándalos y dando su opinión —incluso a través de vídeos grabados durante la partida— sobre las decisiones políticas enfrentadas entre ambos países.

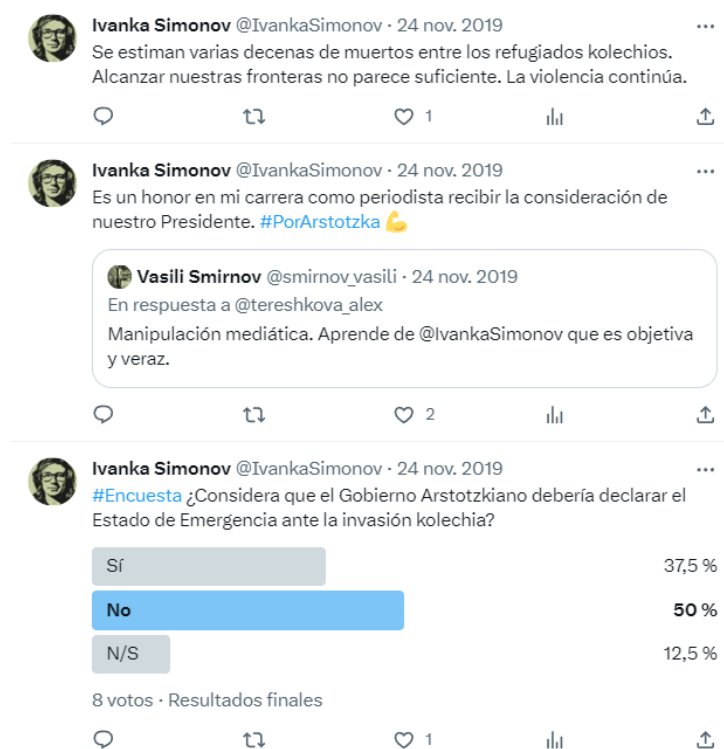


Ilustración 8. Algunos tweets de Ivanka Simonov, periodista interpretada en *Invisibles* (*Ludoso-fía*, 2019). Fuente: Twitter²²⁹.

Por otro lado, otro concepto asociado al de transmedialidad será el de franquicia, en referencia a la adición de productos multimediales bajo una misma marca (Booth, 2015). La intención de este *franchising* reside en el traspaso de estas marcas a través de distintos canales, pero esto no implica necesariamente una expansión narrativa (Jenkins, 2011).

²²⁹ <https://twitter.com/IvankaSimonov>

Ambos conceptos pueden equipararse erróneamente debido a que la mayor parte de los contenidos transmedia permiten profundizar en el propio *engagement* de la audiencia (Jenkins, 2011), lo que resulta muy productivo desde el punto de vista del *marketing*. A su vez, la adaptación y expansión de universos ya conocidos minimiza el riesgo y los costes de estas marcas, lo que permite rentabilizar al máximo estas ideas (Aarseth, 2006, p. 1).

El concepto de mundo transmedial propuesto por Klastrup y Pajares Tosca (2004), como sistema abstracto de contenido, donde podemos hablar incluso de una cierta demediación —concepto de Garrett Stewart sobre el que han reflexionado ampliamente Sánchez-Mesa y Baetens (2019, p. 167), como “contenidos líquidos” capaces de distribuirse por distintos medios—. Todo ello se sitúa íntimamente relacionado con esa lógica de base de datos propuesta en los documentos de rol. Por lo tanto, este tipo de juegos quedan vinculados con esa “propagabilidad” (*spreadability*) propia del transmedia, definida como el potencial de difusión de dichos contenidos, ya sea con el permiso de los titulares de sus derechos, o sin él (Jenkins et al., 2015, p. 25).

A su vez, la búsqueda de esa coherencia transmedia puede compararse con la noción de Espacio Imaginario Compartido desarrollada dentro de la teoría del rol, ya que ambas se constituyen como una necesidad de compartir una imagen mental común del universo de juego, para que pueda producirse un correcto desarrollo de dichas experiencias colectivas.

El transmedia encuentra un gran potencial de expansión en lo lúdico debido a su potencial de interacción, lo que brinda —en mayor o menor grado— una agencia narrativa a todos sus participantes, que llegan a convertirse en prosumidores capaces de generar nuevos contenidos transmediales, incluso al margen de los autores primarios.

Nos encontraríamos aquí con la *performance*, uno de los principios clave del transmedia propuestos por Jenkins (2010b), mediante el cual, los

seguidores de cualquier mundo narrativo se convierten en coautores de una experiencia narrativa derivada. A su vez, en el larp también podemos encontrar el resto de principios transmedia.

Esta clase de juegos permiten *expandir* con *continuidad* y coherencia los universos de ficción e incluso *profundizar* en ellos, pero también es capaz de generar esa *multiplicidad* de distintas versiones alternativas o paralelas que modifican el desarrollo del *storyworld* mediante el *world-building*. Esta multiplicidad también se encuentra en el hecho de que una misma partida llegue a tener finales muy distintos en cada una de sus posibles ejecuciones, incluso ante los mismos jugadores.

La *subjetividad*, como ya hemos visto, se constituye un factor clave, pues el mundo es explorado a través del punto de vista de cada uno de los personajes de los participantes, que a su vez puede llegar a retroalimentarse con la propia personalidad de cada jugador, a través de los procesos de *bleed*, ligados a la *inmersión* en ese Círculo Mágico.

Aquí también debemos hablar de la propia *extracción*, pues la experiencia del propio juego es capaz de salir de este ámbito lúdico para integrarse en la vida cotidiana, no solo a través del propio *bleed*, sino mediante el pre-rol o la *memorabilia* posterior —es decir, todo ello supone una “prueba” de la materialidad de ese mundo ficcional (Rosendo, 2022a, p. 126)—.

Dentro del ámbito de la subjetividad, también debemos tener en cuenta que los juegos de rol casi siempre suponen una experiencia flexible y personalizada según el gusto y las necesidades de cada participante.

Por último, la *serialidad* también está presente en los juegos de rol, no solo en la sucesión periódica de partidas que conforman una campaña de juego más amplia, sino incluso en la publicación serializada de manuales de juego y suplementos de expansión. Por otro lado, esta serialidad no se limita únicamente a lo episódico, sino que también está relacionada con la

propia modularidad de su estructura narrativa interna, que puede verse fácilmente en los documentos de preparación del juego.

4.2. Perspectivas entre los diseñadores españoles

4.2.1. Contextos creativos y autoriales

En primer lugar, detallaremos un resumen general sobre las aportaciones más relevantes de los diseñadores entrevistados, en las que también se señalará su pertenencia a distintos colectivos, así como su estilo predominante.

Podemos observar que varios autores han subrayado explícitamente una progresiva pérdida de influencia del rol de mesa, con una consecuente simplificación de los sistemas y objetivos de juego, orientados a una mayor teatralidad. En la actualidad, encontramos una gran cercanía estilística entre todos ellos, mayormente centrados en factores narrativos e inmersivos²³⁰.

Nombre y apodo	Principales aportaciones a la comunidad, organizaciones y estilo manifestado
Castillo Meseguer, José (Zuell)	Miembro de la organización Somnia. Cofundador del grupo de larp experimental Larp Lab Viena. Miembro de EntreReVs. Iniciador del grupo Larp Spain. Primer premio en el certamen de larp del I Encuentro Nacional de Crónicas Nocturnas, con <i>Dear Lucy</i> (Castillo y Rodríguez Díaz, 2017). Ha participado en distintas publicaciones teóricas sobre Nordic Larp con influencia a nivel internacional, donde destacan sus aportaciones sobre juego inmersivo, documentos de diseño y uso de talleres. Defensor de la publicación de roles en vivo a través de su web Boria Larp , y pionero en el

²³⁰ No podemos olvidar que esta cercanía estilística se corresponde con la propia selección previa del corpus de análisis de esta tesis. Por tanto, no debemos asociar estas características con el estilo de diseño del rol en vivo español en general, ya que existen otros muchos diseñadores y organizaciones orientados hacia otros estilos más lúdicos y competitivos, aunque dicho estudio no se haya incluido en este trabajo por razones de coherencia y extensión.

	diseño de edularps españoles. Tendencia hacia temáticas postapocalípticas y experimentales.
Diz, María	Creadora en Producciones Majo. Miembro de la organización de las jornadas Tierra de Nadie, en el área de rol en vivo. Colaboradora en distintos eventos de NotOnlyLarp. Manifiesta una transición progresiva hacia diseños más experimentales.
Escribá Ruiz, Pilar (Pili)	Fundadora de varios clubs de rol en los años 90 y 2000. Miembro de la junta directiva del club Valentia Lúdica. Colaboradora con otros organizadores de larps como Nordic Equinox y EFEYL. Preferencia por el diseño de larps efímeros, cortos y estructurados, sin reglas, con innovación temática y reescritura de obras previas.
García Laborda, Jokin	Colaborador en grupos como Tardis Rol, la editorial Nosolorol o el diseñador Ricard Ibáñez. Escribe en su blog El verdadero Jokin . Muestra un estilo más centrado en la comedia, la mezcla transfictional y los giros narrativos.
López del Fresno, Mauro	Cocreador de Producciones La Sierra, con larps de corta duración de carácter narrativo e inmersivo, a menudo centrado en la exploración de universos previos, donde suele introducir mezclas transfictionales. También ha sido colaborador con otros grupos creativos como Krysalida.
Machancoses López, Mirella	Cofundadora de Producciones Gorgona. Miembro de la organización de EntreReVs. Preferencia por el diseño de larps estructurados y de fin de semana, con una mayor experimentación formal en sus diseños de corta duración, así como una mayor facilidad para su organización y publicación —debido a su interés en la posible profesionalización de los mismos—. Difunde aspectos teóricos sobre rol en vivo en su blog La Mirada de Gorgona , que llegará a formar parte del libro <i>¿Hablamos de rol?</i> (2023).
Montero, Esperanza (Espe)	Activista y fundadora del colectivo NotOnlyLarp. Sus diseños suelen centrarse desde vivos cortos hasta larps de fin de semana con un gran número de jugadores, de estilo inmersivo e interpretativo, y sin reglas ni objetivos rígidos. En ellos suele encargarse de la coordinación de escritura y producción, pero también de cuestiones de diseño y arte.

Rodríguez Martínez, José Antonio (Pepe Roma)	Colaborador de NotOnlyLarp. Organizador de las jornadas Para Jugar. Preferencia por un estilo más interpretativo y emocional.
Ros Pérez, Juan Ignacio (Juan del Desierto)	Miembro de Somnia. Preferencia por indagaciones experimentales, artísticas, simbólicas y oníricas. Gran foco teórico en la experiencia inmersiva y el diseño consciente de larps, con distintas publicaciones internacionales. Pionero del uso de documentos de diseño en España. Escribe en su blog Otro laberinto de espejos .
Talha de la Cruz, Miguel Ángel (Talha)	Fundador de Despertaia, primera empresa documentada de rol en vivo. Creador de diversas jornadas sobre juegos de rol y derivados. Ha organizado más de 300 pases de rol en vivo de todo tipo, especialmente <i>chamber larps</i> , algunos de ellos con elementos de <i>soft-combat</i> . Ha desarrollado larps corporativos para empresas, tanto como <i>team building</i> como para campañas publicitarias a gran escala —donde destacan compañías de la talla de Netflix—. Ha realizado indagaciones transmediales a través de distintos medios y tecnologías. Mantiene una labor divulgativa a través de diversas universidades y los propios canales de Despertaia.

Tabla 5. Resumen biográfico sobre rol en vivo de los 10 creadores españoles entrevistados.
Fuente: elaboración propia.

Los resultados permiten comprobar que todos los diseñadores entrevistados pertenecen a asociaciones concretas o han colaborado con distintos grupos, aunque también han realizado algunos eventos en como creadores independientes. A su vez, es frecuente que miembros de distintas asociaciones colaboren entre sí, ya sea como representantes de sus organizaciones, o a nivel personal.

Por otro lado, más de la mitad de los entrevistados manifiesta haber realizado aportaciones teóricas a través de publicaciones externas o en sus propios blogs personales, así como a través de su participación en jornadas como EntreReVs.

También debemos señalar que los entrevistados tuvieron la oportunidad de subrayar aquellos diseños de su autoría que consideran relevantes para esta investigación, lo que ha permitido conocer muchos nuevos eventos intermediales y transmediales, más allá de los seleccionados al inicio de la investigación —lo que sin duda derivará en trabajos posteriores—. El listado total de eventos, junto a sus correspondientes hipotextos, puede consultarse en los anexos de este trabajo.

Por último, hemos podido definir algunos de los hitos pioneros en la comunidad española de larp.

- **Año 2002:** Publicación de la primera partida de rol en vivo con ISBN por parte de Miguel Ángel Talha, con *Los Caballeros de la Mesa Cuadrada* en la revista *RPG Magazine*.
- **Año 2007:** Fundación de Despertaia, por parte de Miguel Ángel Talha, como primera empresa profesional de rol en vivo documentada.
- **Año 2008:** El larp *Matar a un Brujo* (Ros et al.), de Somnia, pudo ser el primer rol en vivo español que implementó la ausencia de reglas, gracias a la influencia de la comunidad nórdica en sus organizadores.
- **Año 2011:** Somnia sería pionera en la realización del primer larp urbano español, con el primer pase de *Niria*, de José Castillo, en la ciudad de Granada.
- **Año 2014:** *Robota* (Ros et al., 2014), evento de Somnia, puede ser considerado como el primer larp internacional realizado en España, en este caso, de forma bilingüe.
- **Año 2015:** El primer pase de *lasirenavarada* (Ros y Castillo), también de Somnia, se convertiría en el primer larp internacional realizado exclusivamente en inglés dentro del territorio español. Consecuentemente, sería el primero en alcanzar cierta relevancia en la comunidad internacional, a través de distintos artículos e incluso con influyendo en eventos de otros autores.

- **Año 2016:** La fundación de NotOnlyLarp daría lugar a un gran aumento de posteriores larps internacionales.

4.2.2. Diseño y documentación de partidas

Junto a esa evolución estilística hacia la simplificación lúdica, varios autores también mencionan explícitamente un progresivo aumento de sus procesos de documentación interna y externa.

Castillo hace hincapié en la introducción de documentos de diseño a partir del año 2014, algo que hasta ese momento no formaba parte de sus procesos de creación. Por su parte, Ros remarca la importancia de que *Somnia* los introdujese como concepto formal en el ámbito español.

De manera similar, Pepe Roma afirma que, en sus inicios, solía realizar la escritura de la documentación de sus partidas al final de todo el proceso creativo, algo que ha ido adelantando con el tiempo. Así, estos documentos ya no solo suponen una forma de preservar el evento, sino que también implican una guía de diseño —tal como su nombre indica— para sus propios creadores.

Entre los 10 entrevistados, solo uno de ellos —Jokin García— afirma no utilizar documentos de diseño, principalmente debido a que suele organizar sus eventos en solitario.

Para autores independientes como Pili Escribá o Mauro López, este tipo de documentos y guías resultan fundamentales para aportar información a los jugadores sobre aquello que van a jugar. Machancoses los considera imprescindibles “para que jugadores y organización estén en la misma página en el evento”.

Por su parte, resulta llamativo el hecho de que Miguel Ángel Talha —como fundador de la empresa *Despertaia*— solo los utilice como documentación interna —es decir, para su propia organización—, proba-

blemente con el objetivo de simplificar la barrera de entrada a estos juegos a participantes noveles, que podrían llegar a saturarse si tienen que leer una excesiva documentación previa.

En general, más de la mitad de los entrevistados manifiesta explícitamente la importancia del desarrollo de documentos de diseño públicos de cara a posibles jugadores. De forma similar, también afirman realizar otros documentos internos de desarrollo y dirección, donde incluyen distintos conceptos y terminologías como “guion”, “escaleta”, “storyboard” o “mapa conceptual”.

Entre estos últimos, algunos afirman haber realizado una escritura dispersa, que puede resultar confusa para personas ajenas a la organización inicial —lo que se convierte en el motivo por el que prefieren no compartir dichos contenidos, al menos hasta realizar una versión más clara para su lectura externa—.

En el polo opuesto de esta tendencia nos encontramos con algunos de los larps de corta duración de Mirella Machancoses, en los que afirma buscar la posibilidad de que sean publicables, tanto para conseguir monetizarlos como para facilitar el acceso a los mismos. Como ejemplo podemos mencionar *La Herencia del Don* (próximamente publicado por la Editorial Shadowlands), que cumple con estas características de rejugabilidad, autogeneración —a través de cartas— y número variable de jugadores.

También consideramos relevante aquí mencionar el proceso de diseño enumerado por Talha (Despertaia), ampliamente desarrollado:

Documentación, estudio en profundidad, anotación, relación de contenidos, verificación de fuentes, creación de esquemas generales y temas principales, elaboración de líneas generales de tramas, organización de clústeres de personajes, esquematización de motivaciones y trasfondos individuales, redacción de personajes, presupuesto, comunicación,

logística, producción, compras, instrucción del personal, transporte, ejecución, divulgación en redes sociales, sondeo, rectificación, fiscalidad, evaluación.

A su vez, varios autores remarcan que su verdadero interés dentro del rol en vivo es el propio proceso creativo. En este sentido, Pili Escribá afirma que intenta no repetir ninguno de sus eventos, ya que lo que verdaderamente le interesa es el desarrollo de nuevos proyectos, una idea a la que Juan Ignacio Ros también se muestra muy cercano.

4.2.3. Transposición de contenidos previos

Más de la mitad de los entrevistados manifiestan un interés compartido entre los eventos basados en obras preexistentes y aquellos que inician *storyworld* de creación propia. Solo dos de ellos —Machancoses y Ros— afirman una preferencia hacia los mundos de autoría propia. En contraposición, tres de ellos prefieren basarse en universos preexistentes, debido a varios motivos que desgranaremos a continuación.

Prácticamente todos ellos destacan el valor de ahondar de manera inmersiva e interactiva en el contenido fan, así como la posibilidad de otorgar una mayor visibilidad a los creadores originales, a los que admiran. En este sentido, Castillo manifiesta que “el cambio de medio puede aportar mucho a la obra original. Además de honrar al creador original y ayudar a darle difusión”.

Cuatro de los entrevistados también consideran que los jugadores pueden verse más atraídos por estos mundos preexistentes, lo que también simplificaría el proceso de conseguir participantes para sus eventos. En el caso de Machancoses, la atracción de un público mayor es el motivo principal por el que llega a acudir a estos universos previos.

Por su parte, otros tres entrevistados mencionan una simplificación creativa a la hora de adaptar estos contenidos, que también supone un motivo relevante para escoger el desarrollo de este tipo de diseños.

En cuanto a la cercanía respecto al hipotexto original, la gran mayoría afirma enfocar sus diseños con una gran flexibilidad, permitiendo un espacio para la exploración y la creatividad personal. Castillo incluso apunta que “cada medio tiene sus limitaciones y sus ventajas y por tanto es un error ceñirse a la obra original”. En esta misma línea, Pepe Roma afirma tomarse las “licencias necesarias para que las partidas puedan funcionar mejor”, mientras que Juan Ignacio Ros considera que “hay que ser flexible en aquello que no sea esencial a la ficción misma”.

Por su parte, Pili Escribá recuerda que se trata de un juego, donde lo importante es la diversión, por encima de otros factores como la fidelidad histórica o narrativa.

Machancoses también subraya que una visión “purista” de las adaptaciones puede derivarse en malentendidos y otros problemas ludonarrativos, como las diferencias de conocimiento de la ambientación entre jugadores, o el uso de metajuego negativo debido a sus propios conocimientos previos sobre dicho universo.

Dos de los creadores sí que señalan una preferencia por adaptaciones más rigurosas, especialmente en términos de cercanía con el *storyworld*, como una forma de no decepcionar a sus jugadores.

En relación a esta tendencia, Miguel Ángel Talha declara que “la adaptación de la obra al larp debe evocar sensaciones muy similares a la obra o universos representados”, por lo que intenta “convertir el larp en parte orgánica y no discordante”, como una forma de mantener el “respeto a la fuente original”.

Si hablamos de metodologías de adaptación, casi la mitad de los entrevistados afirma tener procesos predefinidos. Solo dos de ellos considera no

tener una estrategia fija, mientras que otros tres utilizan procedimientos variables.

Dentro de estas estrategias, prácticamente la mitad de los entrevistados considera relevante realizar lecturas o visionados de los hipotextos, e incluso dar pie a algunos debates y discusiones sobre ellos. Mirella Machancoses incluso menciona un análisis detallado de las mismas, y nos pone como ejemplo su larp inspirado en la obra de Jane Austen, donde llegó a recopilar las citas de la autora que definían específicamente los movimientos de cada arquetipo de personaje.

Otros autores como Pili Escribá o Juan Ignacio Ros también hacen hincapié en la importancia de recomendar la lectura de hipotextos a sus jugadores, de cara a “realzar la experiencia del participante”.

Frente a esta actitud previa de indagación, destaca la posición de José Castillo, que afirma evitar la relectura inicial de dichas obras —al menos de forma previa— para que sus propios “errores de memoria” le aporten nuevas ideas a la hora de reescribir y reorientar la nueva creación en sus propios términos, como una forma de alejarse de la influencia inconscientemente rígida respecto a la obra original.

Los creadores de Somnia subrayan la importancia escoger previamente las partes de la obra que quieren adaptar, donde destacan la conversión de personajes concretos a arquetipos reestructurados en el larp. De hecho, el propio Juan Ignacio Ros no considera que *lasirenavarada* sea una “adaptación” de la obra teatral de Casona, sino que únicamente está inspirada en ella en cuanto a sus temas y conceptos, “puesto que ni los personajes, ni las situaciones ni el entorno o momento temporal son los de la obra de Casona”.

En línea con estos arquetipos, Mauro López subraya una mayor tendencia hacia la inspiración en tramas concretas, permitiendo unas relaciones más flexibles y sencillas entre sus personajes.

Otras indagaciones frecuentes implican giros narrativos que permiten conocer otros desenlaces distintos a los aportados en los medios oficiales. En este sentido, Pili Escribá afirma: “me gusta hacer giros tipo *what if* en momentos interesantes de esos diferentes medios y jugar a ver qué pasaría”.

Por su parte, Jokin García manifiesta una tendencia hacia el *enmascaramiento* de estos mundos narrativos previos —es decir, tan solo durante la propia experiencia es cuando los participantes llegarán a descubrir cuál es la verdadera temática o inspiración del larp²³¹—, como es el caso de *Extraños en la noche* (2013) respecto al *Show de Truman* (Weir, 1998). El mismo autor también nos menciona un ejemplo de transposición heterodiegética basada en cambios temporales —(des)actualización—, como es el caso del larp *Perdidos: 1945* (escrito junto a Juan Sixto en 2010), que traslada el desarrollo de la serie (Abrams et al., 2004-2010) a dicha época.

4.2.4. Transmedia y problemáticas autoriales

Ante el concepto de transmedia, cuatro de los participantes afirmó conocer el término de forma previa. Tres de ellos afirmaron conocer el concepto de forma intuitiva, pero no su terminología exacta. Tan solo dos de los diez participantes desconocía la existencia de este tipo de procesos de forma previa a su colaboración con la investigación.

De entre todos ellos, siete afirmaron explícitamente estar interesados en este tipo de estrategias. En contraposición, destaca la visión holística y artística de Juan Ignacio Ros, que defiende el rol en vivo como obra íntegra —que ni siquiera debe ser necesariamente narrativo—.

²³¹ Este tipo de diseños han venido cuestionándose en los últimos años por parte de la comunidad de jugadores, como una forma de garantizar de forma previa el bienestar de los participantes, para que nadie termine jugando a algo que realmente no le apetece. Por este motivo, el mismo Jokin García afirma que también ha ido abandonando esta tendencia, que llegó a estar muy de moda en el pasado.

Respecto a la expansión de universos creados por otros autores, la mayor parte de los entrevistados (7/10) no consideran estar preocupados por posibles infracciones de *copyright*, aunque prácticamente todos ellos toman alguna precaución para evitarlo.

Sí destaca este aspecto para Esperanza Montero, Miguel Ángel Talha y Mirella Machancoses —los únicos que sí han llegado a profesionalizar la organización o publicación de larps—.

En la pregunta acerca de las precauciones para evitar este tipo de problemáticas autoriales, las estrategias más mencionadas fueron las siguientes:

- Mantener cierto distanciamiento con el hipotexto (5), donde destacan principalmente estrategias como evitar el uso de nombres registrados o la introducción de las tramas —eventos nucleares— de la obra original.
- No publicar o compartir públicamente los larps que sí podrían infringir leyes de *copyright* (4), realizándolos tan solo en contextos amistosos y personales.
- Realizar eventos únicamente sin ánimo de lucro (4).
- Basarse en obras libres de derechos, generalmente debido a la antigüedad de las mismas (2).
- Pedir permiso previo a los autores originales (2).

En relación a esta última estrategia, Pepe Roma explica que los creadores de la serie española *El Ministerio del Tiempo* (Olivares y Olivares, 2015-2020) dieron su permiso para publicar de forma gratuita y online su larp *Cuarentena en el Tiempo* (2020), siempre que no existiese lucro en el proyecto. Sin embargo, también tuvo la posibilidad de publicar con un sello editorial el rol en vivo de *El método Gronhölml* (2005), pero el autor de la

obra teatral (Galcerán, 2003) rechazó la publicación tras valorar las posibles ganancias.

Para autores como Pili Escribá, el alejamiento respecto al original no es una preocupación que debe tomar de forma previa, sino una cuestión que surge de manera inconsciente a lo largo del diseño, debido a su propia libertad creativa y los requerimientos del nuevo medio. Esto queda potenciado a través de los collages y mezclas transaccionales que, en palabras de Mauro López, llegan a integrar “detalles de muchas películas y obras, pero en dosis muy pequeñas”.

Uno de los entrevistados incluso llega a posicionarse desde una cierta *rebeldía fan*, al considerar que no le importa demasiado quebrantar los derechos de *copyright* de aquellos autores ya fallecidos hace tiempo, ya que estas restricciones a veces se aplican de forma excesiva por parte de grandes compañías.

Un caso llamativo es el de Mirella Machancoses, que ha llegado a aprovechar su faceta como creadora de otro tipo de contenidos para expandir sus propios universos narrativos a través del rol en vivo. El ejemplo más claro puede verse con *La que siembra santos* (2023), adaptación al larp de su módulo del juego de rol *Sección Oculta* (2022).

Por último, incluimos aquí algunas otras reflexiones sobre el proteccionismo de contenidos. En este sentido, dos participantes se negaron explícitamente a compartir materiales creativos con esta investigación. Uno de ellos prefería mantener el control de su autoría desde una perspectiva más artística, y solo se mostró dispuesto a compartir algunos materiales de forma parcial. Otro de los participantes, Miguel Ángel Talha, afirmó que este tipo de contenidos suponen el principal activo de su empresa, Desper-talia, de ahí su preferencia por mantenerlos en privado.

4.2.5. Intermedialidad y multisensorialidad

La práctica totalidad de los entrevistados afirmó que los elementos multimedia tienen una relevancia importante en sus diseños. Para Machancoses, esta supone una parte fundamental de los larps de fin de semana. Tan solo uno de los entrevistados, Jokin García —más centrado en el diseño de larps de corta duración—, considera estos elementos externos como prescindibles.

Entre las menciones más frecuentes, destaca el uso ambiental de música e iluminación —incluso con ejecuciones en directo—, que puede marcar los tiempos del evento.

En relación a la luz, María Diz menciona el simbolismo en el uso de los distintos colores: verde para las pesadillas y mundos virtuales, o tonos rojos para escenas con gran intensidad dramática. Mauro López incluso menciona otro tipo de efectos visuales, como el uso de máquinas de humo. En eventos como *Rojo Azul* (2018), de José Castillo, la luz incluso llega a convertirse en una mecánica de juego que determinará el comportamiento de los personajes.

En cuanto a la música, Miguel Ángel Talha afirma que incluso ha llegado a adquirir licencias de bandas sonoras y pistas ambientales para introducirlas en los eventos de Despertaia.

Más allá de los eventos concretos, la música también se muestra como un elemento relevante a la hora de proporcionar inspiración, tanto a los propios autores durante el diseño, como para favorecer la inmersión de los jugadores en sus personajes.

También destaca la importancia de las características de la localización del evento, incluso de cara a su propio diseño. Aquí debemos mencionar la implicación de Esperanza Montero y, en general, el colectivo NotOnlyLarp, que ha llegado a realizar algunos eventos en el estudio de

cine de Sergio Leone, con el objetivo de que quien juegue a sus partidas “se sienta protagonista de una película”.

La escenografía y atrezzo también serán factores muy relevantes. Escribá incluso afirma que se vio en la necesidad de adquirir un espacio dedicado específicamente al almacenaje de atrezzo, tras la acumulación de este tipo de objetos con cada una de sus partidas organizadas. Mauro López señala que a través de estos elementos visuales pretende conseguir una mayor inmersión, para que “hacia donde mires puedas creerte que estás en el mundo que se ha diseñado”.

Talha incluso menciona la construcción previa de elementos artísticos y atrezzo original, específicamente diseñados para un evento concreto. Esta idea será llevada mucho más allá por NotOnlyLarp, que llegará a invertir gran parte del presupuesto de sus eventos en la inclusión de atrezzo tecnológico.

Más allá del componente estético e inmersivo, el caso de NotOnlyLarp destaca de cara a la integración narrativa de esta tecnología. Montero subraya que, a través de la interacción con blogs, redes sociales o simuladores de radio, los personajes de algunos de sus eventos podían conocer las consecuencias globales de sus acciones dentro del *storyworld*.

Frente a esta visión 360, Jokin García manifiesta una preferencia hacia el diseño de vivos que no requieran grandes necesidades materiales, para simplificar así su organización.

García Laborda sí señalará la importancia del vestuario en partidas ambientadas en grandes sagas populares. Este recurso también será relevante para José Castillo, especialmente de cara a mostrar de forma visual el periodo temporal en el que se enmarca el evento. En algunos eventos de NotOnlyLarp, Esperanza Montero nos recuerda que la propia organización incluso se encarga de prestar ciertos uniformes —como en el caso de *Mission Together* (2022)— o de alquilar elementos de atrezzo —como las

pistolas de fulminantes, en *Conscience* (2017). El objetivo de estas prácticas suele ser el de conseguir una cierta homogeneidad estética.

También podemos mencionar el componente audiovisual introducido a través de trailers y otros vídeos promocionales, cuestión destacada por Mauro López.

Aunque a lo largo de esta tesis se han mencionado muchas de estas integraciones intermediales y multisensoriales, se enumeran algunas otras en la siguiente tabla:

Autor entrevistado	Evento	Integraciones intermediales
Castillo, J.	<i>Rojo Azul</i>	Mecánica principal del larp basada en los cambios del tono de luz.
Diz, M.	<i>Heavy Rain</i>	Realidad aumentada, wiki interactiva o programas de chats como parte de las mecánicas de juego.
Escribá, P.	<i>Rapsodia Iconoclasta</i>	Escenas marcadas por la música, donde cada personaje tenía su propio <i>leit motiv</i> .
Escribá, P.	<i>Grecia</i>	Vídeos personalizados como visiones de los personajes.
Escribá, P.	<i>Una tarde corriente</i>	Grabación audiovisual del larp para comprobar el interés de visualizaciones posteriores.
García Laborda, J.	<i>Grease</i>	Escenas musicales.
López del Fresno, M.	<i>La historia terminable</i>	“La nada” se representa a través de una tela negra.
Machancoses, M.	<i>Hasta que la mafia nos separe</i>	Música en directo.

Machancoses, M.	<i>La herencia del Don</i>	Cartas como mecánica de autogeneración de contenidos.
Machancoses, M.	<i>La que siembra santos</i>	Ilustraciones específicas para el juego. Recreación de piezas de cerámica para reproducir excavaciones arqueológicas. Realidad virtual como visiones de algunos personajes.
Montero, E.	<i>Blue Flame</i>	Vídeos personalizados y específicos. Simulación de hackeos de páginas web. Simulaciones radiofónicas.
Montero, E.	<i>Conscience</i>	Localización en un estudio de cine profesional. Especialistas a caballo. Aplicación específica para controlar el comportamiento de los robots, equivalente a la ficha de personaje para estos jugadores. Audios para representar recuerdos ocultos de los personajes robots. Blogs como recursos narrativos para otros personajes.
Montero, E.	<i>Mission Together</i>	Mensajes de vídeo personalizados en las cabinas del pabellón, a través de unas tarjetas de identificación. Simuladores de naves espaciales con distintas pantallas, proyecciones y controles, con el motor del videojuego <i>Empty Epsilon</i> . Controles interactivos para la simulación del sistema de ingeniería, escáner médico, escáner biológico, etc. Olores como mecánica ludonarrativa. Préstamo de vestuario para lograr una uniformidad estética.
Montero, E.	<i>No Middle Ground</i>	Red social específica para el juego.

Montero, E.	<i>Red Center</i>	Escenas de canto coral religioso. Simulación radiofónica.
Montero, E.	<i>The Loop</i>	Larp online a través de Discord. Creación de imágenes de perfil para los personajes a través de aplicaciones generativas.
Montero, E.	<i>Thyself</i>	Olores como mecánica ludonarrativa para las pruebas realizadas a los clones.
Ros, J. I.	<i>lasirenavarada</i>	Mecánicas narrativas e inmersivas asociadas al escenario (cuevas, <i>hammam...</i>) y listas de reproducción musicales. Reproducción de cortos. Realización de manualidades y otras creaciones artísticas. Lecturas de poesía. Representaciones teatrales. Música y danza en directo. Importancia estética de las localizaciones y su iluminación.
Ros, J. I.	<i>Walpurgis</i>	Mecánicas narrativas e inmersivas asociadas al escenario (cuevas, <i>hammam...</i>)
Ros, J. I.	<i>We burn in death and desire</i>	Mecánicas narrativas e inmersivas asociadas al escenario (cuevas, <i>hammam...</i>)

Tabla 6. Ejemplos de integraciones intermediales y multisensoriales en algunos de los larps de los diseñadores entrevistados. Fuente: elaboración propia.

4.2.6. Profesionalización e institucionalización

Seis de los entrevistados nunca ha cobrado por diseñar u organizar una partida, mientras que cuatro de ellos sí lo han hecho —aunque a veces, a

través de una remuneración no económica, traducida en cuestiones como descuentos para futuros eventos de la misma organización—.

Ante esta posible profesionalización, seis de los entrevistados se han manifestado explícitamente a favor, mientras que el resto simplemente afirma no estar interesado. Algunos han manifestado una visión algo negativa, y han señalado que incluso lo rechazarían —al entender el larp como una forma de entretenimiento creativo a nivel personal—. Sin embargo, ninguno uno de ellos se ha posicionado en contra de una manera tajante.

Entre los motivos por los que algunos autores rechazan la profesionalización de estos eventos, destacan los siguientes:

1. Exige unas determinadas garantías de calidad, así como otros factores legales y responsabilidades económicas, que prefieren no asumir.
2. Implicaría subir los precios de inscripción de los eventos, lo que podría hacerlos inaccesibles para algunos jugadores.
3. Iría ligado a una mayor repetición de los mismos eventos, lo que resultaría aburrido para los propios creadores.
4. Podrían enfrentarse al riesgo de terminar organizando únicamente obras rentables a nivel comercial, lo que también limitaría su potencial creativo.

Respecto a este último caso, podemos ver el ejemplo de Despertaia, donde un 40% de sus larps responden a peticiones y creaciones explícitamente comerciales. Por lo tanto, solo un 60% queda disponible para la realización de eventos más orientados a los intereses personales de su autor.

Este factor de entretenimiento y disfrute voluntario por parte de los propios organizadores se muestra como algo relevante entre todos ellos, lo que puede observarse con la identificación entre el tipo de eventos que

diseñan y el estilo de aquellos a los que les gustaría asistir como jugadores. Esta idea quedará claramente representada con las siguientes declaraciones de Juan Ignacio Ros: “Mi compromiso con la creación y dirección requieren que tenga un trabajo estable que no esté conectado al rol en vivo, ya que así puedo diseñar y realizar aquello que quiero y no aquello por lo que otros estuvieran dispuestos a pagar”.

Es precisamente esta visión lo que lleva a varios autores a remarcar el hecho de que no les importa perder dinero a través de la organización de estos eventos, pues lo consideran una inversión en su propio tiempo de ocio.

Ante las posibilidades de realizar este proceso de profesionalización, tan solo Miguel Ángel Talha remarca que es factible obtener una rentabilidad, y pone como ejemplo su mismo caso personal. Afirma que Desper-talia fue rentable desde su fundación en 2007, aunque matiza que hasta 2010 también realizaron otro tipo de eventos inmersivos —y no solo rol en vivo—. Por su parte, Mirella Machancoses comenzaría intentar profesionalizar Producciones Gorgona tras el fin de la pandemia.

En contraposición, tres de los entrevistados remarcan una visión especialmente compleja —e incluso imposible— de esta profesionalización, ya sea debido a una falta de jugadores o a problemáticas de presupuesto. Aquí, algunos mencionan el posible impulso que otorgaría un apoyo de las instituciones públicas, algo que aún no está extendido en España.

En relación a esta labor profesionalizante de organización de eventos, los entrevistados pudieron señalar algunas de sus impresiones respecto a las consecuencias derivadas de la crisis sanitaria del Covid-19.

La mitad señaló haber pausado por completo toda su actividad como organizador y jugador durante un largo periodo —ya sea debido a eventos pospuestos o a cancelaciones totales—. Entre los motivos relacionados, no

solo se incluyen cuestiones de salud, sino también el factor de inestabilidad económica y el encarecimiento de precios.

Por su parte, una minoría afirmó haber continuado con algunos de sus eventos programados, aunque introduciendo diversos controles sanitarios, como la necesidad de estar vacunado para participar, o el uso de mascarilla. Algunos otros creadores potenciaron únicamente la organización de pequeños eventos privados, entre personas de confianza. Como elemento positivo, otro de los entrevistados señala el descubrimiento de nuevos formatos emergentes, como el larp online.

Finalmente, ante el descubrimiento de esta investigación, estos diez autores no solo se limitaron a participar, sino que manifestaron su entusiasmo hacia el proyecto. La mayoría considera que el larp nacional necesita este tipo de iniciativas para conseguir una mayor visibilidad y apoyo social y cultural. Y a su vez, como ya hemos visto, muchos están interesados en este tipo de reflexiones teóricas y académicas sobre rol en vivo.

4.3. Propuesta de modelo de análisis

La participación activa en los eventos seleccionados, junto con las entrevistas a los autores y la recopilación bibliográfica previa, nos ha permitido tener una panorámica general del larp como medio, que ha posibilitado el desarrollo de una propuesta de modelo de análisis, la cual será desarrollada en futuras investigaciones.

Para ello, nos hemos basado en una serie de categorías, códigos e indicadores, orientados tanto por las características del material analizado —tras un primer proceso de revisión, comparación y agrupación—, como por el propio conocimiento teórico existente que hemos desarrollado dentro del marco teórico de esta tesis.

A su vez, debemos traer a colación el concepto de crítica larp propuesto por Lizzie Stark (2017b), como un análisis detallado de un larp, técnica o grupo de larps, desde una perspectiva de diseño contextualizada, para entender sus efectos. Para ello, debe focalizarse en elementos específicos, tratar de expresar algo que haya podido pasar desapercibido para el resto de la comunidad de diseñadores o estudiosos de dicho ámbito, y que sea recibido por ellos como algo útil, sin incluir valoraciones subjetivas —lo que ya entraría en el ámbito del *criticism* o de la *reseña*, como exposición de una experiencia general del evento en primera persona—.

Stark también hace hincapié en la necesidad de establecer elementos específicos para este tipo de crítica artística, debido precisamente a las dificultades de acceso —que quizá hayan podido ser superadas por el investigador, pero probablemente no por el lector de su análisis, al que le faltará gran parte de esa información—.

Compared to other forms of artistic criticism, larp crit is at a slight disadvantage. If you're writing a paper on *Jane Eyre*, it's fair to assume

your reader has read *Jane Eyre*. But larps are ephemeral, and in some cases, quite rare! It's possible that neither materials nor documentation is publicly available. You certainly can't assume everyone reading about this larp has already played it. To bridge the gap, we recommend a brief explanation [...] (Stark, 2017c)

Debido a este carácter efímero, también resulta necesario introducir una visión específica del pase o versión del evento al que hemos asistido, ya que la experiencia —especialmente debido a la agencia improvisada que se otorga a los propios participantes— puede variar enormemente de uno a otro (Stark, 2017b).

Por tanto, presentamos nuestra propuesta de modelo de análisis, que ha sido desarrollado teniendo en cuenta las características y necesidades concretas del larp —como la teoría de las motivaciones de McDiarmid (2011, pp. 1–28)—, así como la adaptación de otras orientaciones de análisis afines —como la guía de análisis de videojuegos de enfoque transmedia e intermedial de Domingo Sánchez-Mesa (2011), las características del *storyworld* propuestas por Mark P. Wolf (2012), los tipos de inmersión de Ryan (2009), o la teoría de los signos del espectáculo de Kowzan (1968)—.

1. Propuesta y puntos de partida

- **Presentación**
 - **Título y autoría:** Nombre y creadores principales
 - **Género artístico y/o ficcional:** Ciencia ficción, fantasía medieval...
 - **Sinopsis:** Resumen de la situación narrativa inicial
 - **Concepto o eslogan:** El larp en una frase
 - **Temas principales, incluidos y excluidos:** Amistad, racismo, sexo, violencia...

- **Tono:** Humorístico, oscuro, serio, aventurero, de terror...
- **Orientación de diseño:** Importancia del juego, simulación, narración, drama, inmersión... Prestaciones ofrecidas por la organización para potenciar los comportamientos y motivaciones de los jugadores.
- **Nivel de intensidad emocional y física:** Alto, bajo, extremo...
- **Finalidad:** Artística, entretenimiento, social, educativa...
- **Contexto y equipo**
 - **Fecha:** Momento temporal en el que se realiza
 - **Pase:** Versión o evento al que se asiste
 - **Saga:** Pertenencia a campañas o series
 - **Autores:** Descripción del equipo de creadores inicial
 - **Colectivos o asociaciones:** Datos sobre el colectivo creativo al que pertenecen, escuela, estilo...
 - **Directores:** Mención del equipo de dirección de la partida
 - **Número y tipo de participantes**

2. Elementos prácticos y técnicos

- **Duración:** Horas totales de juego
- **Localización:** Lugar geográfico en el que se realiza
- **Presupuesto:** Cantidad económica invertida en el evento
- **Cuota de inscripción:** Pagos necesarios para participar
- **Modo de inscripción:** Modalidad de acceso al evento
- **Requerimientos:** Cuestiones obligatorias, necesarias o recomendadas para poder participar
- **Proceso de casting:** Cómo se realiza el reparto de personajes
- **Medios de comunicación:** Forma de contacto entre jugadores y organizadores

3. Documentación y formato

- **Documentos disponibles:** Documento de diseño, guías, vídeos...
- **Tipo y forma de acceso:** Público, limitado, cerrado...
- **Análisis de contenidos:** Significado y conocimiento transmitido en cada una de las partes
- **Elementos de la ficha de personaje:** Secciones, significado...
- **Forma de transmisión ficcional:** Diegética o extradiegética, persona y narrador utilizados...
- **Características estilísticas:** Estilo de escritura
- **Elementos intermediales e intertextuales:** Inclusión de fotografías, enlaces a otros documentos, importancia de la maquetación y la tipografía, referencias o reproducción de otras obras artísticas...

4. Características del storyworld

- **Espacio:** Descripción geográfica del mundo de juego
- **Tiempo:** Descripción temporal del mundo de juego
- **Personajes:** Características principales de los habitantes del mundo de juego, posibles jerarquías, tipos, razas, clases...
- **Naturaleza:** Características físicas y biológicas del mundo de juego, existencia de magia...
- **Cultura:** Características de la sociedad del juego, hitos históricos...
- **Lenguaje:** Lenguajes utilizados dentro del juego y equivalencia lingüística, jerga propia del mundo de juego...
- **Mitología:** Forma de entender el mundo de dichos habitantes, cuestiones existenciales, religiosas, espirituales...
- **Filosofía:** Ideología y valores transmitidos por el mundo narrativo y por el propio juego

5. Factores interactivos

- **Tipo de interactividad:** De personaje, narrativa, exploratoria...
- **Nivel de agencia:** Alta, baja, inexistente...
- **Responsabilidades narrativas:** Requerimientos ergódicos para el correcto desarrollo del evento
- **Implicación del director:** Nivel y tipos de intervención

6. Técnicas y reglas

- **Características del sistema de juego:** Complejo, minimalista, rígido, flexible
- **Técnicas lúdicas:** Centradas en el sistema de juego u otras cuestiones de carácter competitivo
- **Técnicas narrativas:** Centradas en el desarrollo de la historia ficcional
- **Técnicas dramáticas:** Centradas en el desarrollo de la interpretación de los personajes
- **Técnicas de seguridad:** Centradas en garantizar el bienestar físico y psicológico de los participantes
- **Técnicas múltiples:** Aquellas que consiguen resultados de diversos ámbitos
- **Otras técnicas propias o experimentales**
- **Talleres previos y talleres postpartida:** Orientados a la práctica de las técnicas previamente mencionadas

7. Factores inmersivos

- **Conexión entre ficción y realidad:** Relaciones entre el mundo real y el mundo de juego
- **Tipo de inmersión:** Lúdica, narrativa, espacial, emocional, temporal, epistémica...
- **Técnicas inmersivas:** Centradas en el desarrollo de los distintos tipos de inmersión

- **Niveles de posible bleed:** Bleed-in/bleed-out, positivo/negativo, de mundo, de personaje (disociación)...

8. Puesta en escena

- **Tipo de espacio:** Descripción del lugar del evento
- **Zonas de juego:** Secciones concretas de juego
- **Escenografía:** Descripción de los elementos decorativos del espacio
- **Atrezzo:** Mención a los objetos destacados dentro del espacio de juego
- **Caracterización:** Importancia y desarrollo del vestuario, maquillaje y peinados por parte de jugadores y organización
- **Iluminación:** Posibles usos concretos de iluminación y sus motivaciones
- **Música y sonido:** Descripción del uso de música y efectos sonoros a nivel diegético y extradiegético
- **Otros efectos visuales:** Uso de máquinas de humo, técnicas plásticas...
- **Inclusión de la tecnología:** Uso de redes sociales dentro de juego, páginas web, aplicaciones propias, inteligencia artificial...

9. Estructura ludonarrativa del evento

- **Tipo de estructura:** Sandbox, railroad, por escenas...
- **Tratamiento del tiempo:** Equivalente, fluido...
- **División en actos:** Fundamentos de dicha división, desarrollo de dicha estructura...
- **Pausas diegéticas:** Interrupciones de juego como descanso, calibración...
- **Posibles escenas programadas:** Cronograma, tipo, descripción, motivación, iniciadores, participantes

- **Acciones situacionales:** Posibilidad de realizar actividades específicas asociadas a alguna zona de juego (beber cerveza en la taberna, entrenamiento de espadas en la armería, asistir a una misa...)

10. Referentes y mecanismos de adaptación

- **Hipotextos:** Obras en las que se basa o inspira
- **Transposición homodiegética u heterodiegética** (posibles cambios en el *storyworld*): a nivel temporal (expansión analéptica o proléptica, compresión, modificación, actualización, personalización) o espacial (expansión, compresión, modificación, intercambio, transculturalización).
 - **Tipo de transposición según la fábula del hipotexto:** estricta, paraléptica, elíptica, independiente, híbrida (transficcionalidad)
 - **Transformaciones formales (intramediales e intermediales):** Traducción, versificación, prosificación, transestilización, translongación, transmodalización, descripción, visualización, auralización, interactivación, desinteractivación, adaptación legal...
 - **Cualquier otro elemento** transferido, modificado o suprimido que resulte de interés
 - **Motivación y consecuencias** de dichas elecciones

11. Desarrollo del evento (con o sin *spoilers*)

- **Resumen narrativo:** Descripción general de los sucesos que tuvieron lugar, desde el inicio hasta el final de la partida
- **Experiencia personal dentro del personaje:** Historia y desenlace del personaje interpretado por el crítico
- **Recepción general:** Visión y opinión de los participantes tras el evento

- **Posibles incidencias:** Problemáticas asociadas, causas y posibles soluciones

12. Memorabilia y elementos derivados

- **Artefactos artísticos creados dentro del juego:** Dibujos, poemas, diarios, fotografías...
- **Artefactos artísticos creados fuera del juego:** Dibujos de personajes, textos inspirados en la partida...
- **Documentación extradiegética:** Fotografías oficiales, otras señas...
- **Estrategias transmediales (deliberadas o no):** Partidas posteriores, compañías, expansión en otros medios...

A la hora de realizar este análisis, consideramos imprescindible el uso de la terminología propia procedente del mundo del larp, que ya ha sido desarrollada previamente por otros teóricos. Entendemos que solo a través de su uso conseguiremos estandarizar e implantar estos conceptos que la comunidad debe compartir para conseguir un mayor entendimiento.

Complementaria a este modelo de análisis, debemos recordar que también hemos llevado a cabo una propuesta de citación estandarizada —en principio, para APA 7^a edición—, la cual no expondremos de nuevo aquí, pues ya ha sido desarrollada como parte de las aclaraciones de la introducción de esta tesis (1.4.).

También debemos tener en cuenta que esta guía realiza un análisis exhaustivo propio de este trabajo doctoral y académico, pero puede ser simplificada y reestructurada de cara a servir como punto de referencia para otros análisis realizados por miembros de la comunidad que quieran contribuir con la creación de contenido crítico sobre larp.

Por último, debemos mencionar un aspecto muy relevante que ya ha sido subrayado por Stark (2017a). El texto crítico no solo debe aportar una tesis de partida sobre la que poder discutir y reflexionar sobre los

elementos y resultados de un evento. Debido a su carácter comunitario, resulta primordial tener en cuenta un factor constructivo y compasivo, con una crítica al servicio de la comunidad, orientada a las interacciones positivas entre sus participantes a través de la honestidad, la confianza y el respeto (Stark, 2017a).

5. Conclusiones

Nuestro objetivo general (OG) estaba orientado a determinar cuál es la especificidad mediática del larp, para lo que hemos atendido también a sus posibles similitudes y diferencias con otros medios, especialmente a sus posibles orígenes teatrales y lúdicos (OE1).

Como en cualquier medio, en el rol en vivo existen factores comunes a la mayoría de los casos o prácticas así consideradas que pueden identificarse, pero siempre encontraremos excepciones de todo tipo, por lo que resulta muy complejo concretar dicha especificidad. De hecho, el caso del larp es sumamente rico y complejo, ya que tan solo en esta investigación hemos podido definir hasta doce criterios de clasificación distintos.

En general, podemos subrayar una identificación continua en primera persona respecto a un único personaje definido previamente —donde dicha responsabilidad puede variar, en diverso grado, entre participantes y organizadores—. También destaca el movimiento y dinamismo corporal a lo largo del espacio de juego, así como una gran agencia de todos los participantes, que deben involucrarse activamente. Por lo tanto, implica una ausencia de público, que se convierte en una de sus principales diferencias respecto a ciertas experimentaciones teatrales.

En relación al OE4, podemos decir que, si bien no tiene por qué ser un objetivo inicial, todas las cuestiones anteriores suelen derivar en la emergencia de una historia colectiva, en mayor o menor grado, a través de la interacción entre sus personajes, principalmente basada en la improvisación. Aquí, las posibilidades narrativas en esta emergencia son plenas, ya que el uso de la imaginación puede suplir cualquier tipo de limitación tecnológica, como sí ocurre en los videojuegos. En este sentido, resulta especialmente importante la total libertad en cuanto a interacción lingüística,

cuestión que —al menos hasta los últimos avances en inteligencia artificial generativa— resulta muy limitada en los juegos de rol de carácter digital.

Más allá de estos pilares fundamentales, podemos encontrar una gran variedad de filosofías de diseño, con sus correspondientes necesidades asociadas, así como todo tipo de variaciones a nivel estructural, contextual y temático. Respecto a este último punto, podemos afirmar que el larp no supone únicamente un entretenimiento divertido, sino una forma de expresión capaz de tratar temas candentes, de los que pueden derivarse auténticas experiencias catárticas, en las que hemos podido profundizar como parte del objetivo OE2.

Todo ello puede dar lugar a una complejidad narrativa, estructural, estilística y lingüística equivalentes a las de cualquier otra obra artística. Esto es algo que podemos remarcar en todos aquellos diseños que pretenden generar un extrañamiento respecto a la cotidianidad —principalmente gracias a la falta de identificación entre participante y personaje—, como una forma de fomentar esa apreciación estética.

Respecto al OE6, muchas de estas características pueden integrarse en otros medios, por lo que el larp termina permeando en ellos, como otro ejemplo de estas difusas fronteras intermediales, lo que dificulta la delimitación conceptual del propio rol en vivo, como medio emergente y aún de escaso reconocimiento popular.

Esta complejidad también aumenta debido a su posición dentro del espectro genérico de juegos de rol (RPG), compuesto por dos dimensiones: el uso de roles —personajes— y el componente jugable —agencia interactiva—. La distinción entre juegos de rol de mesa y larp también es difusa, y está principalmente basada en la perspectiva semiótica de los participantes: en el larp intentan superarse las descripciones verbales para fomentar una acción mimética directa —es decir, en ellos se busca un mayor predominio de los signos indiciales—.

Dentro del fenómeno anterior, muchos diseñadores optan por un mayor minimalismo como una forma de superar la hipermediación que puede llegar a producirse con el exceso de reglas —que, al mismo tiempo, sería mucho más difícil de aplicar en el larp, debido al gran número de participantes simultáneos y a un espacio de juego más amplio—. Por tanto, a través de esa simplificación, se produce una mayor transparencia del propio medio RPG —que culmina esa remediación del larp hacia el rol de mesa— lo que permite a los participantes enfocarse en la experiencia inmersiva y ficcional.

Aunque la distinción respecto a los videojuegos parecería estar más clara, lo cierto es que el larp también introduce numerosas herramientas digitales que, unido al progresivo auge de la inteligencia artificial e incluso la realidad virtual, podría continuar desdibujando las fronteras entre RPGs analógicos y digitales.

Pese a todo, hemos comprobado cómo el larp integra sus propias fórmulas específicas —y, por tanto, más definitorias— para explorar diversas cuestiones: juego interno para la exploración de la intimidad de un personaje, integración de escenas o narradores para realizar saltos temporales colectivos coherentes, proyecciones y reducciones deícticas, herramientas de seguridad frente a cuestiones como el *bleed*, *plot triggers* para controlar los tiempos narrativos, elementos supradiegéticos para aumentar la tensión narrativa, etc.

El rol en vivo también lleva asociadas unas determinadas prácticas culturales y sociales concretas que lo distinguen del resto de medios. Un ejemplo de ello puede verse con el manifiesto Dogma 99, centrado en mantenerse al margen de las posibles vinculaciones con la literatura o el rol de mesa, de cara a centrarse en la especificidad del medio —la acción libre de los participantes—, con el objetivo de reclamar su propia distinción y así abrir las puertas a su reconocimiento e institucionalización.

Las posibilidades inmersivas (OE2) suponen otro punto clave, solo comparable a otras experiencias mediadas a través de tecnologías de realidad virtual, pero en este caso, sin ningún tipo de limitación tecnológica en cuanto al desarrollo de esa interactividad interno-ontológica. Así, el larp supone un *Holodeck* analógico, con las consecuentes ventajas y desventajas que este hecho conlleva.

Todo rol en vivo implica un cierto estado de inmersión, aunque algunos de ellos se centran explícitamente en esta cuestión, que puede enfocarse desde múltiples perspectivas identitarias respecto al personaje. El larp manifiesta el componente *liminoide* señalado por Turner (1981, p. 27), como rito voluntario que nos transporta a otra realidad y puede llegar a transformarnos a través de esa catarsis. Esto se acrecienta especialmente en aquellos larps orientados a la inmersión emocional, cuestión que puede llegar a desarrollarse de una forma inigualable en este medio —y que no solo influye en el propio participante a través de ese *bleed*, sino que también determinará el desarrollo narrativo a través de los posibles eventos mentales que permiten explorar y manejar de forma interna al personaje—. También cabe destacar que esta inmersión ya puede comenzar incluso durante el desarrollo de los documentos previos, cuya escritura puede explorar el punto de vista de los actantes narrativos.

Aun así, hemos comprobado cómo la inmersión pura resulta imposible e indeseable —pues conllevaría grandes riesgos de seguridad—, por lo que no hablamos tanto de una inmersión continua, sino de una sucesión de pequeños momentos independientes de inmersión.

Puesto que puede servirnos para ensayar y vivir en primera persona otros puntos de vista y situaciones a las que no hemos tenido acceso en nuestra realidad actual, también encontramos en el larp un gran potencial educativo, político y social.

En cuanto a su desarrollo específico, hemos comprobado que el larp, como todo juego, implica un proceso compuesto por distintas fases (OE3).

Debemos tener en cuenta que su fase de preparación previa (juego-sistema) incluye tanto sus contenidos narrativos como el sistema propiamente dicho, que engloba todas aquellas reglas extradiegéticas de todo tipo —no solo lúdicas, sino también sociales o de seguridad—. Aquí tendrá una gran importancia el uso de metalenguaje, para que los jugadores puedan seguir expresándose como ellos mismos a pesar de estar sumergidos en el entorno diegético del juego.

Por otro lado, hemos concluido que cada organización tiene sus propios métodos de diseño, y que aún no existen modelos de documentación estandarizados, al menos en España —más allá de las fichas de personaje, como elemento básico, heredado del rol de mesa—. Sí contamos con algunas ideas intuitivas y generales sobre el concepto de documento de diseño, inspiradas principalmente por la organización Somnia, gracias a la influencia del ámbito nórdico. A su vez, incluso cuando existen multitud de documentos, no suele ser frecuente encontrarlos por completo de forma pública.

Todo esto provoca ciertas dificultades para su estudio y difusión, ya que no podemos olvidar que se trata de un evento en vivo, que supone una experiencia efímera por naturaleza, al menos en cuanto a su ejecución como juego-actividad. Por este motivo, hemos llevado a cabo una propuesta de modelo de análisis, así como de un modelo de citación estandarizado, como parte del objetivo OE7.

Volviendo a la fase de ejecución (OE3), aquí el factor colectivo resulta clave para construir el Círculo Mágico que permitirá obtener el grado de inmersión deseada, así como un desarrollo narrativo coherente y sin divergencias, pese a esa espontaneidad de la improvisación impredecible —lo cual supone un enlace con el propio OE4—. Esto solo es posible gracias a lo que se conoce específicamente en las proto-teorías de rol como Espacio Imaginario Compartido.

Además de la emergencia narrativa que se produce como resultado de las interacciones entre los jugadores (OE4), los organizadores también pueden introducir algunos elementos guionizados durante el desarrollo del juego, ya sea a través de la imposición de intervenciones o escenas programadas, o de forma latente —introduciendo esos elementos narrativos dentro del propio mundo de juego, por ejemplo, a través de objetos—.

Sin embargo, como cualquier espectáculo en directo, cada pase de larp es único. Incluso aunque el diseño esté totalmente dirigido por los autores primarios, cada participante añadirá su toque personal al desarrollo de las acciones de su personaje, cuestión variable que nunca podrá ser igual que en otra ocasión —incluso aunque todos los participantes sean exactamente los mismos, e intenten realizar las mismas acciones—.

Otra de las consecuencias del fenómeno anterior es que no resulta posible —o al menos, no al 100%— conocer el resultado exacto que hubiera tenido lugar en el caso de haber tomado decisiones distintas, ya que esto hubiera derivado en todo tipo de retroalimentaciones respecto a la actitud del resto de participantes, como si de un *efecto mariposa* se tratase.

A su vez, el larp supone no solo una experiencia efímera, sino profundamente subjetiva. Esto hace que resulte imposible registrar o documentar la experiencia completa, puesto que solo puede ser vivida desde dentro por cada participante, bajo su exclusivo punto de vista.

En cuanto a su dimensión de juego-objeto (OE3), son pocos los documentos disponibles de forma genérica, pero cada participante siempre sigue teniendo acceso a sus documentos individuales, como su ficha de personaje u otros elementos comunicativos entre organización y jugadores. También suele ser muy común la permanencia de objetos materiales derivados del atrezzo y la escenografía, así como otras producciones artísticas y memorísticas derivadas del propio larp. Pese a todo, parece que la publicación de documentos de larp está surgiendo como una tendencia al alza.

En relación a sus procesos explícitamente narrativos (OE4), hemos comprobado que existe un ciclo basado en la sucesión de acciones —propuesta de nuevos elementos en el *guion*—, reacciones —autoridad situacional— y resoluciones —como descripción/ejecución final—, todo ello enmarcado dentro del contexto del contenido ficcional. Estos cuatro pilares están asociados a unas *autoridades*, por lo que solo algunos participantes pueden tener acceso y control de las mismas, algo que puede ser muy variable de un evento a otro.

Dentro de este OE4, y en línea con Ryan, podemos afirmar que los componentes prediseñados (*top-down*) y los emergentes (*bottom-up*) no son totalmente excluyentes, sino que pueden —y suelen— combinarse. Por tanto, en el ámbito de los juegos de rol, la distinción entre *rail-road* y *sandbox* nunca será totalmente rígida, sino una cuestión de grado.

De hecho, para que cualquier experiencia narrativa sea considerada interactiva, esta debe incluir al menos un cierto nivel de elementos emergentes a través de la agencia de sus participantes. Por lo tanto, incluso aunque los núcleos narrativos estén fijados de antemano, los jugadores deben tener la posibilidad, al menos, de decidir la manera en la que sus personajes los llevan a cabo. Es decir, que siempre podremos considerar al rol en vivo como una actividad lúdica e interactiva gracias a la flexibilidad de sus eventos satelitales.

Dentro de la fase de ejecución (OE3) también debemos tener en cuenta las posibles confusiones entre signos naturales y artificiales, es decir, entre lo que ocurre verdaderamente dentro de la diégesis de la historia y lo que no. Aunque esto también puede ocurrir en otros medios, en el larp resulta fundamental, ya que quienes lo experimentan son los propios participantes, cuyas acciones tendrán una influencia activa en el desarrollo de las siguientes tramas.

En nuestra hipótesis también subrayábamos la importancia del *storyworld* (como parte del OE4), lo que nos lleva a concluir la importancia

de la conexión entre ese espacio narrativo a nivel macro —el universo de juego— y el espacio narrativo concreto de cada partida a nivel micro. Podemos decir que el nivel macro tiende a desarrollarse con mayor profundidad en esa primera propuesta previa, mientras que el nivel micro está fuertemente basado en la emergencia narrativa de su dimensión posterior. Sin embargo, lo importante es que ambas cuestiones terminarán influyéndose y retroalimentándose entre sí: el contenido surge desde esa base de datos inicial, pero la posterior interacción entre los participantes reflejará dichos cambios en la misma base de datos. Aquí, algunas experiencias *guardan* esos datos como punto de partida para eventos posteriores —las campañas, partidas oficiales dentro del canon de una saga, etc.—, mientras que otras sencillamente crean un inicio nuevo cada vez que desean un nuevo acercamiento a esa experiencia narrativa —por ejemplo, cuando se realizan varios pases independientes de un mismo larp—.

Dentro del OE6, debemos hablar de una cierta tendencia a construir una mayor cercanía al *storyworld*, principalmente por parte de aquellos diseñadores que pretenden realizar una suerte de homenaje a otros autores previos admirados. Aquí, los diseñadores de larp se convierten en prosumidores de aquellas sagas ficcionales que les interesan, no solo como una manera de expresar esa inquietud fan, sino también debido a la escasez de alternativas oficiales respecto a este medio concreto —ya sea debido al desconocimiento por parte de la propia industria, o por motivos de protección de marca, ligados a una concepción más clásica de la autoría—.

En relación a las problemáticas de derechos de autor (OE5), la mayor parte de los creadores no muestra una excesiva preocupación al respecto, ya que todos sus eventos se realizan sin ánimo de lucro. Esto es algo que sí resulta relevante para aquellos escasos creadores que pretenden profesionalizar su actividad relativa al rol en vivo, los cuales sí toman un mayor número de precauciones al respecto.

En cuanto a esta posible monetización, hemos comprobado que las ideas clásicas de Caillois, enfocadas en la libertad e improductividad del juego, siguen estando muy presentes para muchos creadores. Esto también está ligado al hecho de que la mayor parte de las producciones se financian a través de las cuotas de inscripción, y para que estas puedan ser ajustadas —de cara a permitir el acceso a todos los participantes posibles—, los organizadores suelen optar por realizar sus eventos sin ánimo de lucro. Sin embargo, también existen algunos proyectos de profesionalización, que cada vez son mejor vistos por la comunidad.

Las autoridades narrativas anteriormente mencionadas en relación al OE4 suponen, al mismo tiempo, una responsabilidad, lo que requiere una gran implicación respecto al evento por parte de todos los participantes —y no solo de su organización primaria—, de una manera mucho más profunda que otros medios de carácter ergódico, lo que probablemente sea una de las razones por las que continúe siendo un medio en cierto modo marginal.

Entendemos, por tanto, que el larp es un medio fuertemente determinado por su autoría dispersa y compleja, no solo a nivel creativo, sino también en cuanto a sus tareas de producción, que muchas veces recaen sobre una misma persona, lo que acerca el rol en vivo a la figura audiovisual del *showrunner*. Esta multiplicidad también se da de manera específica en el resto de participantes, que serán al mismo tiempo, jugadores, actores, personajes —por tanto, coautores— y audiencia. Por lo tanto, como conclusión del OE6, entendemos que el larp siempre supone un tipo de creación colaborativa.

Mediante las entrevistas y el trabajo de campo hemos podido corroborar los altos niveles de multidisciplinariedad, así como la gran actitud colaborativa entre los distintos colectivos y asociaciones creativas. También hemos repasado algunos de los principales hitos de la comunidad española de larps, así como sus posibles influencias respecto a comunidades extran-

jetas —principalmente del ámbito nórdico, en el caso de estos larps más ligados a la narración y la inmersión—.

En el ámbito de la intermedialidad (OE6), el larp presenta todas las posibilidades mencionadas por Rajewsky (2005): combinaciones, referencialidad y transposiciones. Puesto que entendemos que todos los medios son híbridos, lo verdaderamente definitorio no son sus elementos en sí mismos, sino la manera en la que se combinan todos ellos. En segundo lugar, las citas y referencias de otras obras son muy frecuentes como una manera de expresar un punto de partida o de inspiración. Y por último, las transposiciones permiten a los participantes sumergirse de forma participativa en aquellos *storyworlds* previamente conocidos y de los que se consideran fans.

En el caso de las transposiciones, hemos comprobado que existen diversos niveles y dimensiones posibles en relación en su cercanía respecto a la fábula inicial del hipotexto, o como una posible expansión transmedial. Así, estas transposiciones pueden ser estrictas, paralépticas, elípticas, independientes o híbridas. Las primeras estarían más centradas en la transposición de eventos y personajes a nivel micro, mientras que el resto de transposiciones se acerca progresivamente a los contenidos macro narrativos —es decir, el *storyworld*, donde las transposiciones híbridas incluso pueden combinar varios de ellos, desde una perspectiva transficcional—.

Dentro de estas posibles perspectivas, hemos comprobado que suelen destacar aquellas transposiciones basadas en el *storyworld* a nivel macro, como una manera de evitar la repetición de aquellos eventos narrativos que ya son conocidos por los jugadores debido a su presencia en el hipotexto, lo que supone una forma de mantener el suspense ante el desconocimiento del devenir narrativo.

Algunos diseños muestran una intención pragmática afirmativa respecto a la obra de partida, mientras que otros buscan una experimentación más transformadora. Pero sea como sea, debido al propio desplazamiento

de contenidos, siempre surgirán distintos cambios a nivel formal, tanto a nivel intermedial como intramedial. Destacamos aquí no solo los procesos de descripción, visualización y auralización, sino también los de interacción y desinteracción. A su vez, también hemos definido el caso específico de la adaptación legal, como una manera de esquivar problemáticas de derechos de autor, a través de ciertas transformaciones de elementos inicialmente protegidos bajo marcas registradas, de cara a evitar estos conflictos legales, pero sin que dejen de ser fácilmente identificables.

Por otro lado, también pueden producirse cambios a nivel temático, que en relación al *storyworld* podemos distinguir entre transposiciones homodieéticas —cuando se mantienen en ese mismo universo narrativo— o heterodieéticas. En el segundo caso, estas transformaciones pueden producirse a nivel temporal —mediante actualizaciones, compresiones o expansiones temporales, ya sean analépticas o prolépticas—, pero también a nivel espacial —en lo que se conoce como indigenización—.

Para completar el resumen de estos principales hallazgos académicos (OE7), debemos remarcar la importancia de la propuesta de citación de larps en APA 7, con el objetivo de facilitar, estandarizar y fomentar futuras investigaciones relacionadas, así como unas mayores posibilidades de institucionalización. Esto también queda potenciado con esta primera recopilación bibliográfica, exhaustiva y en español, sobre terminología propia y otras teorías específicas sobre juegos de rol y larp —la cual, también ha sido ampliada con algunos conceptos propios de los Game Studies, la Narratología, los Estudios Culturales y la Literatura Comparada—.

Por último, hemos llevado a cabo una recopilación de distintas taxonomías, así como la propuesta de un modelo de análisis, de cara a identificar de una manera más eficaz cada tipo de evento —algo especialmente necesario dentro de la comunidad—, así como para fomentar el desarrollo de nuevos trabajos que amplíen las perspectivas metodológicas y teóricas incluidas en este trabajo.

La información específica obtenida sobre cada uno de los eventos específicos del trabajo de campo podrá dar lugar a futuras líneas de investigación, donde nos planteamos otros objetivos como una mayor indagación en los usos de la tecnología o del humor, la evolución de la comunidad española de larp y su percepción en el entorno extranjero, indagaciones específicas a nivel de transficcionalidad y *crossover* —para llegar a entender cómo se produce la fusión entre distintos mundos narrativos—, o una mayor profundización en el concepto de *crítica larp* —como una manera de fomentar la escritura reflexiva sobre este medio y contribuir así a su difusión y preservación histórica, junto a la creación de nuevos larps y una mejora del acceso a los mismos—.

En conclusión, podemos afirmar que el rol en vivo supone un nuevo ejemplo de cómo el juego y la ficción pueden desarrollarse de formas muy distintas y complejas no solo en la infancia, sino también en la edad adulta, dentro de una perspectiva artística y cultural. Esto, unido al progresivo auge del ocio experiencial, podría reflejar un nuevo cambio de paradigma, esta vez, desde el *storytelling* o *storyworld*, hacia nuestro propio *storyliving*.

Key contents in English

Introduction²³² 233

1.1. Context and research object

Gary Gygax and Dave Arneson would change entertainment history thanks to the publication of *Dungeons & Dragons*²³⁴ (1974), considered the first role-playing game in history, itself an evolution of *wargames*²³⁵. Forty years later, we can say that we are facing the maximum reference of one of the most important media of our century, videogames (Aarseth, 2017), the main responsible for the process of the *ludification* of our culture (Raessens, 2006).

Many things have happened since then. As we will see throughout this work, this gamification has also led us to a boom in what we could call “experiential leisure”. Moreover, within this context, back in 2013, a small event took place that would be the germ of this same research: my first

²³² This thesis has received support from the I+D+i project “Nar-Trans 2: Transmedialización y crowdsourcing en las narrativas de ficción y no ficción audiovisuales, periodísticas, dramáticas y literarias”, directed by Domingo Sánchez-Mesa Martínez and Jordi Alberich Pascual, and funded by the Ministerio de Ciencia e Innovación y la Agencia Estatal de Investigación 10.13039/501100011033/ FEDER “Una manera de hacer Europa”. This support has been continued by the successor of this same project: “Transmedialización e hibridación de ficción y no ficción en la cultura mediática contemporánea (FIC-TRANS)”, Ref. PID2021-124434NB-100, funded by MCIN/ AEI/10.13039/501100011033/ FEDER “Una manera de hacer Europa”, Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación 2021-2023.

²³³ This doctoral thesis has been elaborated during the predoctoral contract of *Formación de Profesorado Universitario (FPU 18/03776)* of the Ministry of Science, Innovation and Universities of the Government of Spain.

²³⁴ This first role-playing game is also known as *Dragones y Mazmorras* (Spain), *Dungeons and Dragons* (Spanish America), or just by its initials (“*D&DDnD*”, “*DnD*”, or “*DyD*”).

²³⁵ *Wargames* are strategy games focused on the simulation and recreation of war conflicts, generally through the use of miniatures.

contact with live-action role-playing, a reformulation of a vampire game available on the Internet, which Javier Rísquez decided to take to a universe whole of pirates and ninjas in Martos, a small town in the province of Jaén.

At that time, I hardly knew what a role-playing game was about —let alone a live-action role-playing game— but the beginning of that experience was quite intuitive for me. I received my character sheet by email, which described a pirate named Mina Divarius, whose background and objectives I could know thanks to that document. The rest just consisted of internalizing that information, appearing disguised as a pirate on the agreed day and time, and interacting in an improvised way —and in the most theatrical way possible— with the rest of the “pirates” of the event, so that my character could achieve her goals.

I found the experience so exciting and satisfying that this larp would become the first of many, mainly thanks to Tierra de Nadie²³⁶, one of the most significant references of the geek world and alternative leisure²³⁷ in Spain, held for more than twenty years in Mollina (Malaga) during August.

Practically, at the same time, I would start my university education, within the promotion 2014-2018 of the degree in Comparative Literature at the University of Granada. As I went deeper into each subject, I started to see all kinds of references to these games from a profoundly artistic and narrative perspective. This concern led me to work on my first research: the first, on the ludic and interactive elements of the Oulipo²³⁸ literature; and the second, on the concept of genre, specifically within role-playing games.

²³⁶ <https://jornadas-tdn.org/>

²³⁷ We consider alternative leisure as those healthy entertainment practices, away from consumerism and/or the use of alcohol or other drugs.

²³⁸ *Ouvroir de Littérature Potentielle*, a group of French writers and mathematicians focused on the creation and revision of literary works with a playful and potential character, through the use of self-imposed "constrictions" as a creative engine. It was initiated in the 1960s by Raymond Queneau and François Le Lionnais.

Both works were successful and innovative, and those professors encouraged me to go deeper into it with my end-of-degree work and as a collaboration scholar. In addition, they all agreed that it would be pretty helpful to have the mentoring of Dr. Domingo Sánchez-Mesa, an expert in transmediality and new media, who would finally become my professor during the last year of my degree.

After this first final paper —"*Storyworlds*²³⁹: the role-playing game as an analogical precedent of transmedial narratives and its relation with the literary"—, Professor Sánchez-Mesa would encourage me to continue my journey within the master's degree in Interactive New Media and Multimedia Journalism, already in the Faculty of Communication and Documentation, something that would profoundly broaden my understanding of literature, as well as my tools as a comparatist.

This new knowledge encouraged me to take a more practical approach to my dissertation, so I decided to focus on my concerns as a designer of interactive experiences. I became fully integrated into the live-action role-playing community —already thanks to specific events, such as EntreReVs²⁴⁰—, I took up some past projects, started a non-profit association (Torredelmago)²⁴¹, and I got to write, organize and direct a weekend larp with more than 50 players from all over the national scene: *Pirates vs Ninjas: Last Night on Bonassa Island* (2018), co-written with Javier Rísquez, creator of the 2013 prequel mentioned above.

The report of this process, as well as a review of its design document²⁴² and several videos²⁴³ of the experience, would become my master's thesis: "Processes of interactive writing for live-action role-playing games. The

²³⁹ We use this term to refer to the narrative world in which the game takes place at the diegetic level.

²⁴⁰ Annual convention that is a meeting point for designers and creators of live role-playing games in Spain. For more information, please visit: <http://www.entrerevs.es>

²⁴¹ <https://www.torredelmago.com/>

²⁴² <https://www.torredelmago.com/juegos/ultima-noche-en-isla-bonassa/>

²⁴³ https://youtu.be/S5_iL-KdMdg

case of *Last Night on Bonassa Island*”, with which I had the opportunity to make larp²⁴⁴ known within the university.

Up to that moment, all our bibliographic consultations had shown us an absolute dominance of digital interactivity within the academy, since there were hardly any studies in Spanish on this type of analog media—at least, not from a literary perspective, beyond some issues related to gamification²⁴⁵ processes—. The novelty of videogames had totally eclipsed them, as well as their economic and social importance—in contrast with the marginality of analogical phenomena, such as role-playing games—.

Another problem was the generalized elitist view of games from the upper ranks of literature, despite the current importance of ludic factors in the history of literary art. Thus, interactive works are usually limited to popular culture and are practically ignored, unknown, or underestimated by most Spanish academic and artistic institutions. *Culture* is again relegated to those manifestations that conform to the cultural value previously imposed by the dominant normativity (Cattrysse, 1997, p. 49).

In this sense, we should probably consider that Spanish society was strongly marked by a period of moral panic and controversy regarding role-playing games, caused by the yellowish treatment of media during the 90s, and that continues to have some influence in our days.

These three issues, which we will expand on in the justification section, were fundamental to understand this work as a necessary and productive process, something that ended up fitting perfectly in such a pioneering research project as Nar-Trans²⁴⁶, a bridge between the Faculty of

²⁴⁴ Larp is the acronym for "live-action role-playing", an English term to refer to live role-playing internationally, which will be used as a synonym in this work, for stylistic reasons.

²⁴⁵ Gamification consists of integrating game elements in those activities that are not a game in themselves, such as in the work or educational environment.

²⁴⁶ <https://nar-trans.com/>

Philosophy and Letters and the Faculty of Communication, to investigate the limits of fiction and the confluences between the different media —now continued in a new project, Fic-Trans²⁴⁷—,

Thanks to this support, I was able to obtain one of the University Teacher Training (FPU) contracts from the Spanish Government, so that my first investigations on larp integrated not only into these I+D+i projects, but also within the Theory of Literature area in our department, and the TELIA Research Group (PAIDI HUM-363).

During the third year of development —after all the complications of the pandemic’s first moments— my research was also expanded with a stay at the Center for Games Research at the IT University of Copenhagen, under the invaluable mentorship of Espen Aarseth, considered the initiator of the Game Studies discipline in 2001 (Raessens, 2006, p. 52).

The final touch to these international connections would be participating in Jessica Pressman’s seminar on digital literature at the Institute for World Literature at Harvard University in the summer of 2023.

In addition to this thesis, this research has shown some of its first results through publications such as “Transmedia Motherships: tools and issues of collaborative creation in role-playing games and larp” (Torrebejano Osorio, 2022), a book chapter in the exceptional volume entitled *Transmedialización y Crowdsourcing: Los placeres de la intermedialidad y la colaboración en los relatos de la cultura digital* (Sánchez-Mesa Martínez and Alberich, 2022).

Also worth mentioning are the works on interactive audiovisual —through *Bandersnatch* (Slade, 2018)— at the International Congress of Audiovisual Researchers at the Pontifical University of Salamanca (2023); a first approach towards the field of adaptation within role-playing games,

²⁴⁷ <http://fic-trans.com/>

for the II Meeting of Young Researchers in Humanities of the University of Malaga (2020); or a first study on international live-action role-playing for the II International Conference “From Manuscript to Digital: Worldwide English Literature and Worldwide Literature in English”, of the universities of Jaén, Lisbon and Lincoln (2020).

At a dissemination level, we cannot forget the various interventions made in EntreReVs, particularly in the conference entitled “Role-playing games from comparative literature” in 2017.

The progressive opening towards the study of technology applied to an analog medium such as larp, motivated by the irruption of new generative artificial intelligence tools, gave rise to another parallel line of results, which began to be developed with the communication “Could an AI design a larp? Processes and applications” for the DiGRA²⁴⁸ International Conference 2023. From a more practical perspective, these questions have also been addressed in EntreReVs 2023 through a talk²⁴⁹, a workshop, and the testing²⁵⁰ of a larp specifically co-created with GPT²⁵¹: *Project Dark.ia: The Insurrection of the Captives* (Torrebejano, 2023).

1.2. Research justification

The dichotomy between the serious and the entertaining, between the learned and the light, the elevated and the comic, goes back to those times when music was completely divided between the sacred and the profane realm, which would later be continued with the distinction between the great mass public versus the taste of the great critics —unique of intellectual value, proper to the Wagnerian “pure art” that is good for its own sake, without the need to please (Han, 2018, p. 37)—.

²⁴⁸ Digital Games Research Association

²⁴⁹ <https://www.youtube.com/live/ocHo1whXI7Q?feature=share&t=223>

²⁵⁰ Testing to check the balance and quality of a game.

²⁵¹ Artificial intelligence text generation tool launched by the company OpenAI.

This elitism can even be found within the larp community itself, which has sometimes internalized the idea that an event will be more transcendental if it can deal with current issues, with a deep social or emotional tone. While it is true that this type of creations tends to have more self-reflective intentions, this should not detract from the importance or validity of those focused just on the entertainment of their participants. In fact, integrating both visions may prove necessary. In the words of philosopher Byung-Chul Han, “precisely a rejection of entertainment or play may entail an atrophy of the aesthetic” (2018, pp. 66-67).

However, these ideas still influence the separation between those larp designers with more theatrical and artistic intentions and those more focused on playful themes —such as *softcombat*²⁵² or *cosplay*²⁵³—, who sometimes feel mocked by the seriousness of the other groups.

This research is based on the idea that the distinction between art and entertainment is a dichotomy imposed by Western thought based on other excessively artificial divisions, such as the reason/spirit binomial. On the other hand, if we follow a vision more typical of Eastern cultures, this contraposition is understood from a complementary perspective, without “rigid opposites” but through “reciprocal dependencies and correspondences” (Han, 2018, pp. 60-61).

Games can be fictional worlds (Juul, 2005) and be read and interpreted as potentially literary phenomena. Because of this, they should not only be addressed from autonomous and specialized academic fields such as Ludology but also from disciplines such as Literary Studies (Jara and

²⁵² *Softcombat* is an entertainment based on fighting with foam rubber weapons, using different game systems based on disciplines such as fencing.

²⁵³ *Cosplay* is a form of expression through which fans of a fictional work dress up as some of its characters, which involves the handcrafted development of such costumes.

Torner, 2018, p. 2), at a meeting point between ludic and textual aspects, an issue that has been supported by theorists such as Espen Aarseth.

Interactive texts contain characteristics utterly different from traditional texts that must be explicitly studied. However, the ignorance of this fact —never experienced as a reader-player (Aarseth, 2004, p. 2)— makes many theorists downplay the need for this research.

At this point, it is inevitable to bring up the traditional supremacy granted to literature over other media, which became especially obvious with the birth of cinema. For this reason, for theorists such as Robert Stam (2000 and 2005) or Barbara Zecchi (2012, p. 44), the academy continues to emphasize the distinction between high and low culture to safeguard the prestige of certain disciplines.

Concerning Cultural Studies, which introduced a more anthropological study of culture from 1950 onwards, Jan Baetens (2005, pp. 70-71) stresses that the dominant representations are no longer imposed through brute force but through other more subtle strategies, as in the distinctions around the very concept of “popular culture”. Therefore, this characteristic is not essential but is constructed “from the outside” by its opposite pole —the bourgeois or elite culture— to minimize its importance.

Robert Stam (2005, pp. 3-8) already underlined three of the reasons why this devaluation continues to occur: the iconophobia derived from religious traditions and Plato’s ideas, the logophilia resulting from the exaltation of sacred texts, and the “glorification of antiquity” —where the ancient is associated with a higher quality—.

If Sánchez-Mesa considered videogames to be the weakest link in the “transmedia chain”²⁵⁴ (2012, p. 211), larp and analog role-playing games represent a practically non-existent element, something that the present

²⁵⁴ This idea refers to the tight timescales that game designers and developers must manage, who are generally at the end of the transmedialization process —except for those franchises starring themselves—.

research attempts to reduce as far as possible, at least from the academic sphere.

Theorists such as Frans Mäyrä (2004, p. IX) or Michal Mochocki (2016, p. 204) have underlined the scarce appearance of larp and analog role-playing within studies on games, interactivity and embodied immersion. This is because these phenomena tend to remain solely associated with the digital. However, any approach to larp will clarify that this type of experience fulfills practically all of these characteristics: exploration of space, manipulation of objects, diegetic decision-making, immersion in a character on a cognitive and sensory level, and interaction with other participants.

Aarseth will emphasize that the limits of a discipline such as Game Studies are a pragmatic question, not a scientific one (Aarseth, 2017), so they will promote the study of all types of games, without making an artificial differentiation between the digital and the non-digital. In fact, he goes so far as to consider role-playing games to be equivalent to videogames. They simply use a “human computer” to run them.

This question, coupled with the significant influence of *Dungeons & Dragons* in the videogame industry, brings us back to the need to study analog role-playing games, this time as the direct antecedent of videogames and other types of digital literary works. In them, not only do we find proto-hypertexts. It also includes that social and collaborative character.

Specific studies from the field of Game Studies have carried out some reflections on the possibilities of live-action role-playing as a medium or art form —due to its social elements, its link with performance or its expressive and subjective component—, but this has been done in an entirely unidirectional way, since there are no inquiries in this regard by theorists from the art world (Stenros, 2010, p. 305).

In turn, the supremacy of videogames goes far beyond the academic context. A revealing example is the cultural voucher granted by the Spanish Government in recent years to all young people who turn 18. Here, board games or role-playing games have been excluded, as if they were not part of the cultural and entertainment panorama —where video games themselves are included—, as pointed out by Mirella Machancoses (2022b, p. 131) from her hybrid perspective, as an academic and a larp designer.

At this point, we must reflect on the unjustly controversial character associated with role-playing games. We start here from the concept of “moral panic” (Cohen, 2011, p. 1), understood as an episode that poses a threat to certain values or social interests, generally from a conservative perspective, which does not hesitate to impose its own solutions, as a form of control in the face of what is generally no more than a “phantom threat”.

For Deterding and Zagal (2018, p. 10), the stigma associated with role-playing games is due to several factors. First, we have the false associations regarding satanic cults and practices, an issue of great relevance during the 1980s in the United States. There is also the belief that gamers confuse fact and fiction, which could lead to criminal behavior. Finally, as a more topical issue, the fear of a possible addiction is associated with the desire to evade reality. For all these reasons, role-playing games and other immersive experiences have been erroneously associated with various mental illnesses, such as schizophrenia and even suicide.

Laycock devotes an entire book to reflecting on these issues, concluding that this rejection of fantasy games by the most conservative sectors is based precisely on the similarities between religious faith, the fantastic components, and the ritual character of role-playing games. (2015, pp. 24-25).

This phenomenon is not exclusive to gaming but tends to occur at the birth of any new medium, just as it did with the emergence of cinema. In this sense, McGonigal (2003, pp. 3-4) recalls how many of the first viewers

of *The Arrival of a Train at the Station* (1895), by the Lumière brothers, came to believe that the locomotive in front of them was real and could even run over them. Then, some people considered that cinema could cause an inability to distinguish reality from fiction.

These issues grew as role-playing games began to be associated with various crimes that, in reality, had nothing to do with them. Even today, any crime involving young people acting under certain rules or identity modifications is often identified as a “dangerous role-playing game”.

In Spain, the demonization of the *hobby*²⁵⁵ began in 1994 with the so-called “role-playing crime”. One night, two young people from Madrid, sympathetic to Nazi ideology and interested in paranormal events, decided to murder someone and ended up stabbing a man to death. The ringleader even bragged about the crime and claimed to have invented a game called *Razas* (*Races*), which he considered the only game worth playing. After the conviction, the High Court of Justice ruled out role-playing games as the motive for the crime, but the press had already taken it upon itself to spread this association. As a testimony, we can still read an opinion article published by *El Mundo* some days after the murder, whose writer accuses videogames, role-playing games and even some cartoons of producing “cerebral hemitrophies” and “fulminant necrosis in the tissues of the head and heart” (Torres, June 9, 1994).

In this same article, Rafael Torres not only links role-playing games with Nazism but even goes so far as to attack the deanship of the Faculty of Sciences, where the murderer studied, for having granted the purchase of role-playing books.

Thanks to the reaction of fans, magazines and specialized publishers—and even to some personalities, such as Arturo Pérez-Reverte, with his

²⁵⁵ From now on we will use this English voice due to its familiarity within the role-playing community.

article “Homo Ludens”, in *El Semanal* (1994)—, the press began to rectify about role-playing games, and even to report truthfully about them. However, these clarifications did not have the same impact as the crime news, so in general, a negative stigma about the hobby remained.

Although the publisher Joc International went so far as to claim that sales had skyrocketed due to the morbid curiosity aroused—something that has been denied by other sources, and which is probably related to an increase in turnover due to the boom of the card game *Magic*, which also took place at the same time—, Ricard Ibáñez —author of popular role-playing games such as *Aquelarre* (1990)— stated that many doors had been closed due to all these events, such as the possibility of introducing role-playing as educational and social tool, as well as more significant difficulties to access to this type of entertainment for the new younger generations (Cuenca, 2019b).

Years later came the “catana crime”, a triple family murder committed in 2000 by a young man under the effects of epileptic psychosis. This case only became associated with role-playing games because the killer was a fan of RPG videogames²⁵⁶, although this had nothing to do with the crime. Again, this is where the confusion between the different approaches to RPGs comes into play: the crime became associated with tabletop RPGs, but the killer was not even a fan of that hobby but of digital games.

Another example can be found in 2017 with *the blue whale* game, a viral phenomenon among the younger population that listed a series of challenges that included self-mutilation and even suicide. We observed another illogical attribution to role-playing games in this case since no character was played in this challenge.

²⁵⁶ Abbreviation for “Role-Playing Games”, which refers to role-playing games in any medium, whether analog or digital.

Despite all this, the dangerousness of role-playing games even became an audiovisual cliché, present in national productions such as *Nadie conoce a nadie* (Gil, 1999), *El corazón del guerrero* (Monzón, 2000), or *Jugar a matar* (Ortiz, 2003), something that has begun to improve through other international audiovisual productions such as *Community* (Harmon et al., 2009-2015) or *Stranger Things* (Levy and Cohen, 2016-present), which show role-playing games more accurately.

In this context, the College of Psychologists of Madrid conducted several studies that disproved the relationship between role-playing and psychopathic behaviors (Montes Pastrana, 2018, p. 151). While it is true that some depressed people may take excessive refuge in this type of games—as they might well do in any other entertainment—, other studies have shown that this type of fantastic approaches improves the interaction skills of their participants, as well as their self-esteem (Bowman and Lieberoth, 2018, pp. 12-14). They even correlate with decreased youth crime (Hurley, 1994, p. 41).

Thanks to this change of perspective, the “student web” of the Ministry of Education of the Spanish Government (2006) went so far as to present role-playing games as cooperative and narrative activities to dismantle the negative associations of this type of entertainment. Among the benefits described by the page, it pointed out fundamental educational issues,—such as improved memory, mental calculation, reading comprehension and expression— and developing empathy, tolerance, socialization and mental health.

However, some designers, such as Sarah Bowman (2016), have warned of the dangers of using role-playing games as a therapeutic activity without professional support. Some experiences can address very complex situations at the psychological and emotional level, which can be

understood as a kind of beneficial catharsis²⁵⁷, but we can have negative consequences if this exposure is not done correctly.

For all these reasons, this work is framed within exploratory research, which aims to make one of the first descriptive approaches to an object of fictional study scarcely investigated from the academic field within the Spanish context.

We find here a need to theorize concepts and taxonomies in order to foster theoretical and scientific discourse (Greimas, 1980). Ultimately, this will always have a political background, as it increases the possibilities of institutional, cultural and media legitimization (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, p. 23). If, in addition, we understand larp from an artistic perspective, it is necessary to theorize about its media specificity and its formal and semantic possibilities, as a way of acquiring its own cultural capital (Naremore, 2000, p. 6).

Role-playing games are an unexplored and flexible territory, where many of these issues are still pending to be built. However, a part of the community —the so-called “hobbyiest” (Bøckman, 2003a, p. 174)— understand that role-playing games are only entertainment that does not need to be theorized, something to which they even react negatively, as they come to understand it as an external imposition that can control the rules of their own games. Some of these followers even go so far as to reject its diffusion and institutionalization, since they enjoy its understanding as a marginal subculture —what is known as “gatekeeping”²⁵⁸ in the popular environment—. This is typical of symbolic postmodern tribes, governed

²⁵⁷ Concept of Greek origin that describes the mental and emotional purification that can occur in the spectators of a fictional work after witnessing the tragic situation of the characters.

²⁵⁸ *Gatekeeping* is the attitude by which a certain part of any community tries to keep its interests within an exclusivity, as a way to protect that content from what is considered mainstream. This, in turn, causes this type of users to understand that they have the cultural power to allow access to that community from an identity perspective. Other examples of the use of this term can be consulted at: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Gatekeeping>

by a sense of belonging based on shared interests and experiences while leaving aside other possible practical needs of a functional nature (Leppälähti, 2004, p. 289).

For this reason, we must emphasize here that our position as theorists is framed within the concept of “aca-fan” proposed by Jenkins (2010a) since we are often part of the community itself, hence the importance of participant observation techniques. Our commitment must, therefore, be based on the attempt to distance ourselves from any form of elitism, through a purely descriptive approach. Our aim lies in understanding the reality of existing phenomena while at the same time trying to provide new tools for future creative processes. (Pettersson, 2006, p. 101).

Although the aesthetic approach is beyond the scope of this work, we pick up here the need expressed by theorists such as Lizzie Stark (2017d) in order to establish a specific artistic critique for larp, due to its potential advantages in various fields:

- d) *Regarding players*: Reading a critical text may allow them to understand with a greater level of depth the experience in which they may have participated, or help them to define their tastes more concisely.
- e) *Regarding academia*: Critical texts preserve the history and knowledge of the techniques used, making it possible to trace the evolution of the different play styles, among other things.
- f) *Regarding organizers and designers*: Criticism can spread the knowledge of techniques that have already worked before, which can significantly help resolve doubts and conflicts within the creative and production processes, as a way to reach the desired objectives with greater ease.

At the same time, it should be noted that any proposal for critical and rigorous analysis fosters the institutionalization and acceptance of a

cultural phenomenon, which can benefit in numerous ways at the social level, thus broadening the scope and strength of any community.

Therefore, we do not want to define larp in an encyclopedic way but study it as a phenomenon from various perspectives (Harviainen, 2008, p. 222). This will undoubtedly benefit the community of players and designers, and the academic field, currently lacking in studying fictional phenomena of analog interactivity.

We advance an interdisciplinary approach, where we will analyze the various parameters of the object of study from a dynamic, functional and descriptive point of view (Cattrysse, 1997, p. 50), globally and integrally.

1.3. **State of the art**

We cannot present the state of the art without referring once again to the concept of “fan-scholar” or “aca-fan” (Jenkins, 2010a). Most researchers in this field identify themselves as followers of their own hobby, so they turn this activity into their object of study to professionalise their reflections—something that occurs in this work—. At the same time, the opposite process usually also occurs: a researcher focuses his interest on this type of interactive experiences, leading him to fully integrate into its community of fans.

However, the theoretical beginnings of role-playing games were mainly developed outside academic institutions by establishing themselves in specialized magazines, internet forums, or independent monographs.

According to E. Torner (2018b, p. 8), the first theoretical inquiries about role-playing games took place in the fanzine of the Amateur Press Association of the Los Angeles Science Fantasy Society. Its success would lead its editor, Lee Gold, to initiate the development of a specific fanzine on tabletop role-playing games: *Alarums and Excursions* (1975-2013), which would be the predecessor of specialized magazines such as *Dragon* (1976-

2007), *White Dwarf* (1977-present), *Different Worlds* (1979-1987), or the French *Casus Belli* (1980-2006).

Simulation & Gaming magazine —initiated in the 1960s— would come to the attention of sociologist Gary Alan Fine (Deterding and Zagal, 2018, pp. 14-16), who in 1983 would become one of the founding stones of the discipline with his book *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds* (2002), an ethnography focused on the cultural context of role-playing games as a subculture.

During the 1980s and early 1990s, the media focused mainly on the moral panic associated with role-playing games (Deterding and Zagal, 2018, pp. 14-16), with books such as *The Devil's Web: Who Is Stalking Your Children for Satan?* (Pulling, 1989) and corresponding responses from game designers such as Michael A. Stackpole and his *Pulling Report* (1990).

In the 1990s, role-playing theory peaked thanks to the democratization of the Internet, especially with discussion groups among followers such as *The Forge* (*rec.games.frp.advocacy*).

We should also mention three publications that, although more closely linked to the digital realm of videogames, will be widely influential in analog role-playing games (Deterding and Zagal, 2018, pp. 16-17). These books will be *Life Beyond Screen* (Turkle, 1997) —on identity in early video role-playing games—, *Hamlet on the Holodeck* (Murray, 2017) —originally published in 1997, which examines questions of authorship and aesthetics of experience within interactive storytelling—, and “Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs” (Bartle, 1996) —where this author will propose his famous classification of the different personalities and interests of players—.

The beginning of the new century will be marked by the founding of the journal *Game Studies* (2001) and the Digital Games Research Association (DiGRA) in 2003, which have aroused the interest of

researchers from very different fields —sociology, psychology, economics, education, literature, communication, art, technology or history—. In fact, in 2008, a particular subgroup focused on the study of role-playing games emerged, the *International Journal of Roleplaying*.

In terms of specific books, the trilogy by Pat Harrigan and Noah Wardrip-Fruin —*First Person* (2004); *Second Person* (2007) and *Third Person* (2009)—, with different essays, reflections and case studies about new media and narratives (Deterding and Zagal, 2018, pp. 17-18). From a more independent perspective (Torner, 2018b, p. 22) the contributions of Jonathan Walton should be mentioned —*Push: New Thinking about Roleplaying* (2006)— and Robin D. Laws —with *Hamlet's Hit Points* (2018), initially published in 2010—.

Concerning the history of role-playing games, we find two primary studies: *Playing at the World* (Peterson, 2014) —original from 2012— and the four volumes by decades —from the 1970s to the 2000s— of *Designers and Dragons* (Appelcline, 2013).

Torner (2018b, p. 24) also points out the need to mention several blogs that were a meeting point in this theoretical work: *anyway* (2004-present), *Deeper in the Game* (2007-present), *Gnome Stew* (2008-present), *Grogardia* (2008-2012), *Sin Aesthetics* (2005-2011), *RPG Theory Review* (2006-2008), *The CRPG Addict* (2010-present), and *LevelCapped* (2014-present). It also puts us in front of podcasts such as *Theory from the Closet* (2007-present), *Narrative Control* (2008-present), *The Jank Cast* (2009-present), *Jennisodes* (2009-2013), and *Design Games* (2015-present).

Finally, the contribution of Deterding and Zagal at Routledge Publishers is essential (2018, p. 20), with a broad compilation of the knowledge of role-playing games from different perspectives, where we even find specific chapters regarding the connection with Literary and Communication Studies.

As a historical overview at the Spanish level, the only specific volume has been published recently, although we can frame it in a mainly essayistic field: *Playing with dragons: A history of role-playing games and their role in our culture* (Deckard, 2023). In this sense, the work of the blog “Rol de los 90”²⁵⁹ is fundamental to understanding the context of role-playing games in Spain, thanks to the compilation of articles, reviews and interviews with prominent personalities of the sector, which even includes analysis of all the material published by the various publishers of the national scene —also studied in 2008 by Sevillano Pareja—. Other pages, such as Roleropedia²⁶⁰ —a project associated with the website Sinergia del Rol²⁶¹— carry out important encyclopedic work to disseminate this knowledge.

As for Spanish podcasts, we can highlight *Rol Fiction* (2017-2022), *Tempusrol* (2010-present) or *Dentro de juego* (2019-2022), this one specifically about live-action role-playing.

Focusing on the specific case of larp, the first writings on the pioneering Nordic scene would be developed in the theoretical fanzine *panclou* (1998-2003), founded by the Finnish journalist Johanna Koljonen (Torner, 2018b, p. 13).

Around the same time, the movement known as Knutepunkt —translated into English as “meeting point”— following the Swedish larp *Trenne Byar* (Angerbjörn et al., 1994), whose fans decided to meet again in Oslo in 1997 (Harviainen et al., 2018, p. 36) with specific initiators such as Erlend Eidsem Hansen, Hanne Grasmø, and Margrete Raaum (Raaum, 2014, p. 37).

This movement would initiate the written tradition of the larp theory as a way of not repeating the same arguments year after year in each of

²⁵⁹ <https://roldelos90.blogspot.com/>

²⁶⁰ <http://roleropedia.com>

²⁶¹ <http://www.sinergiaderol.com/>

the annual conferences that they began to organize in different countries of Northern Europe —whose names are adapted to the language of each of the countries²⁶²: *Knutepunkt* in Norway, *Knutpunkt*²⁶³ in Sweden, *Knudepunkt*²⁶⁴ in Denmark, or *Solmukohta*²⁶⁵ in Finland—. As a result, more than thirty books —popularly known as “Knutepunkt Books”²⁶⁶— have been generated since 2001 (except for 2002).

The beginning of the theories of the so-called “Nordic Larp” will be understood as the “Age of Manifests” (Saitta et al., 2014, p. 42), in which designers will try to bring their vision of how these games should be.

Thus, the manifesto of the Dogma 99 group would propose the first definition of larp, claiming for the first time its aesthetic vision close to art (Fatland and Wingård, 2014, p. 287). In this way, they would begin to develop their own language to conceptualize the phenomena of this type of interactive culture.

As for larp theorists within the academic field, we should mention some specific names, such as Lizzie Stark, Markus Montola, Jaakko Stenros, or Johanna Koljonen. The last two, among others, will be the co-editors of another of the most relevant theoretical publications for live-action role-playing: the book *Larp Design*. (Koljonen et al., 2019).

Within the dissemination on the Internet, the encyclopedic work of the Nordic Larp Wiki²⁶⁷ and the videos of the Nordic Larp Talks²⁶⁸ stand out. Similarly, we must consider the importance of social networks as a meeting and discussion point in the community, an issue in which the extinct Google+ began to stand out after its launch in 2011. However, after

²⁶² In this paper, the term “Knutepunkt” will be used in a general way, since it is the most recognized meaning in Spain. However, to refer to some of its events in specific countries, the corresponding term will be used.

²⁶³ <https://www.knutpunkt.se/>

²⁶⁴ <https://knudepunkt.net/>

²⁶⁵ <https://solmukohta.eu/>

²⁶⁶ <https://nordiclarp.org/wiki/Knutepunkt-books>

²⁶⁷ <http://nordiclarp.org/wiki>

²⁶⁸ <https://nordiclarptalks.org>

its withdrawal, Facebook groups have become the main forum for reflection through different groups, both internationally —“Larp Sanctuary”²⁶⁹ , “Larpers BFF”²⁷⁰ or “Globetrotting larpers”²⁷¹— and nationally —with groups such as “LARP Spain”²⁷² or “Nordic Larp Madrid”²⁷³—. In turn, many creative teams develop affinity groups and even specific communities for each event.

On the other hand, the Norwegian organization Fantasiforbundet and the Belarusian Education Center POST would go so far as to organize the Larpwriter Summer School²⁷⁴ (LWSS), a one-week course that had over fifty students from different countries, from 2012 to 2018. Some issues on larp design would be applied to immersive environments in the College of Extraordinary Experiences²⁷⁵ in Poland, initiated in 2016 by designers such as Claus Raasted, and where members of large corporations such as Disney, Google, Apple or Adidas would come to participate.

Torner (2011, p. 101) also highlights the expansion of knowledge about larp through different audiovisual documentaries about some events: *Lord of the Larp* (Sutera, 2006), *No Name City* (Flicker, 2006), *Changing Faces* (Hudston, 2007) and *Monster Camp* (Hoback, 2007).

It should be noted that larp studies are not only limited to the Nordic countries. The Wyrd Con Interactive Theater Convention was initiated in the North American area in 2010, although this project seems to have been discontinued in 2017. Other American events are the Silicon Larp Conventions (1986-present) —now known as InterCon²⁷⁶— and the

²⁶⁹ <https://www.facebook.com/groups/larpsanctuary/>

²⁷⁰ <https://www.facebook.com/groups/larpers.bff>

²⁷¹ <https://www.facebook.com/groups/354981734626595>

²⁷² <https://www.facebook.com/groups/larpspain>

²⁷³ <https://www.facebook.com/groups/295101964021439>

²⁷⁴ <http://larpschool.blogspot.com/>

²⁷⁵ <https://extraordinary.college/>

²⁷⁶ <https://v.interconlarp.org/>

NecronomiCon²⁷⁷ in Providence (2013-present) —the hometown of H. P. Lovecraft—.

We can also find a compilation of academic articles entitled *Journeys to another World*, edited by Amber Eager in 2010, where we can already find strong links with transmedia theories.

Back to the European territory, although beyond the Nordic scope, we can talk about the Ropecon²⁷⁸ in Finland (1994-present), the Mittlepunkt²⁷⁹ in Germany (2006-2020), the Odraz²⁸⁰ in the Czech Republic (2008-2012), the Konferencja Larpowa²⁸¹ (2011-present) in Poland, and the PoRtaL²⁸² in Hungary (2013-present). In the last mentioned, they even have funding from the European Union.

Similarly, although not so focused on the field of larp, we should mention the Colloquium of Studies on Role Playing Games, held annually in Mexico since 2016 by the Network of Role Playing Game Researchers (Red de Investigadores de Juegos de Rol (RIJR)²⁸³ , in collaboration with different Mexican universities, the Universidad Autónoma de Baja California and the Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey.

As we have already mentioned, at a national level, we have EntreReVs, an annual convention that is a meeting point for players, designers and organizers from all over Spain to promote the exchange of ideas and knowledge between the different trends and styles of larp. These conventions, initiated in 2023, have been taking place in different cities on

²⁷⁷ <https://necronomicon-providence.com/enter/>

²⁷⁸ <https://ropecon.fi/en/>

²⁷⁹ <http://www.larpwiki.de/MittelPunkt>

²⁸⁰ <https://www.facebook.com/odraz>

²⁸¹ <https://konferencja.larpowa.pl/>

²⁸² <http://portal11.eu/>

²⁸³ <https://academiadelrol.org.mx/>

the national scene as a way to facilitate the attendance of all interested participants.

The main activities include theoretical talks, practical workshops, discussions and open microphones. Larp games remain in the background and are limited to experimental or novel proposals to obtain initial feedback from other designers or exemplify new techniques.

Due to the health crisis that began in 2020, the EntreReVs began to be held online through Zoom, centralized in a specific Discord server—where different channels and chats have been established in which participants can continue to share their ideas beyond the annual days—. On this server, there is also a larp sharing point that complements the international databases hosted on Google Drive and a bulletin board for new events. To date, the server has just over 150 participants.

The activities in each edition can be consulted on the collective's website. In addition, the YouTube channel²⁸⁴ contains recordings of some of the lectures given in previous years, an issue that has become firmly rooted.

Despite being Spanish, many of the participants of EntreReVs have extensive contacts with the countries of Northern Europe, which allows us to know first-hand some of the ideas proposed by the Nordic Larp. They have even attended some of the Knutepunkt conventions.

EntreReVs thus becomes the primary disseminator of Nordic ideas in Spain, which is one of the main controversial points of the event—something that the members of its organization try to improve year after year—: many Spanish larp creators are further away from these Nordic trends, so they do not show interest when registering in EntreReVs,

²⁸⁴ <https://www.youtube.com/@entreprer6177>

which complicates the goal of having a heterogeneous presence representing the various styles of national larp.

One of the latest initiatives is Vivology²⁸⁵, a project started by some of the members of the collective NotOnlyLarp, whose web page²⁸⁶ is oriented to publishing texts related to live-action role-playing, both at a theoretical, design and organisational level. Its sections include “Writing/Design”, “Production/Logistics”, “Tools for playing”, “Security”, “Props/Makeup”, and “Technology”. In addition to disseminating new content of national origin, they are also committed to translating other relevant articles in other languages, so they are not only looking for collaborators to write but also to translate. Finally, they also have a section hosting different larp games for download.

Other independent creators share theoretical contents in their personal blogs, as is the case of Juan Ignacio Ros in *Otro laberinto de espejos*²⁸⁷ or José Castillo in *Boria Larp*²⁸⁸. We should also highlight the blog *La mirada de Gorgona*²⁸⁹ by Producciones Gorgona, where we can find different reviews of publications and events, as well as theoretical articles framing role-playing games as Intangible Cultural Heritage, with reflections on their documentation or an analysis of the different larp organizing collectives in Spain —the result of Mirella Machancoses’ research (2022b)—. In the same way, we find Despertia’s blog²⁹⁰ as the first company specialized in the organization of larps, led by Miguel Ángel Talha. On the other hand, some costume and props companies, such as Mortis Draco²⁹¹ or the former Evil Tailors²⁹² (now known as La Tienda de

²⁸⁵ The project itself launches this new term, “vivology”, which is defined as the “science that deals with larp and their functioning”.

²⁸⁶ <http://vivologia.es/>

²⁸⁷ <http://otrolaberintodeespejos.blogspot.com/>

²⁸⁸ <http://www.borialarp.com/es/>

²⁸⁹ <https://lamirada.produccionesgorgona.com/>

²⁹⁰ <https://www.despertia.com/>

²⁹¹ <https://mortisdraco.com/blog/>

²⁹² <https://www.eviltailors.com/blog/>

Larp), also include some entries in their blog with different reflections on live-action role-playing.

Beyond theory, as another meeting point between larp and the institutional, we find some contests such as the *Crónicas Nocturnas*²⁹³ one, started in 2020—which even has small economic prizes, thanks to the collaboration of different sector sponsors—. This contest has a category for larp, but also others for tabletop role-playing games, character creation, and characterization.

Furthermore, there are other national proposals to motivate the creative development of larps. DiReVembre is an initiative of the association *Arcana Nocte*²⁹⁴ since 2016, with which they have been documenting the development process of a larp during that month—referring to creative initiatives such as the famous “Inktober” or “Tintumbre” in which artists must make a drawing every day of the month— while inviting other designers to participate with their own creations.

In 2022, *Avanlarp* was also consolidated, an annual meeting aimed at the cooperative creation of larps, organized at a national level by José Fabregat (*Producciones Gorgona*), under the inspiration of other international proposals such as *Game Kitchen*. As an extension of this initiative, the *AvanJAM*²⁹⁵, the first national larp jam—inspired by specific international projects such as *Golden Cobra*—proposes the creation of a larp design document in 13 days—with the possibility of being playable and including complementary audiovisual materials, as well as all kinds of information for future players—, which will be shared and reviewed on the *Producciones Gorgona* website.

The international view of Spanish larp continues to be very limited, except for some contributions in English made by Spanish designers

²⁹³ <http://www.cronicasnocturnas.es/encuentro/certamenes/>

²⁹⁴ <http://arcananocte.es/>

²⁹⁵ <https://produccionessgorgona.com/avanjam/>

themselves. However, *Conscience* (Esturillo et al., 2017), an international larp by NotOnlyLarp, represents one of the significant exceptions, as it has even been included in the exhibition on games at the Världskultur Museum in Gothenburg (Montero, 2023, personal communication). This Swedish exhibition will be available from April 1, 2023, to August 18, 2024, thanks to institutions such as the National Museums of World Culture, the Digital Ludeme Project of the University of Maastricht, or the European Research Council.

On an artistic level, larp has also been present in the participatory performance *LevelFive* created by Brody Condon, with the collaboration of Bjarke Pedersen, Tobias Wrigstad and Monica Hjort Traxl. This piece was presented at the Hammer Museum in Los Angeles (2010), the ADN Art Festival in Liverpool (2011), and the 2016 Berlin Biennale (Pedersen, 2019, p. 254).

Other theoretical studies of interest have focused on the fan community itself, the profile of the average player and its socioeconomic consequences.

For Nephew (2006, p. 127), the standard players are white, middle-class twenty-somethings who have had good educational opportunities —thus, at a general level, they could integrate anyone else who does not fit this initial stereotype—.

Ryan Dancey, vice president of Wizards of the Coast, the company that owns the rights to *Dungeons & Dragons*, published a study on the subject in 1999. The sample includes gamers between the ages of 12 and 35 in the U.S., consumers of *trading card games* (*Trading Card Games*), role-playing games and *wargames*. The results showed that 6% —some 5.5 million people— had ever played a role-playing game, while 3% —2.25 million people— had played monthly, and only 19% of these were women (Dancey, 2000). However, these results are merely indicative, since there

are numerous players over 35 years of age and players who are more in tune with other role-playing game publishers.

Regarding the economic factors, we can say that the launch of *Dungeons & Dragons* was not very successful—for example, it took eleven months to sell the first 1,000 copies— but its growth was exponential. From mid-March 1979, approximately 7,000 copies per month were sold, so *Fortune* magazine estimated that the company TSR Hobbies would be valued at 7 million dollars in 1980. (Fine, 2002, p. 15). The tabletop role-playing game industry is considered to have reached at least 2 billion dollars by the turn of our century—just 26 years after its inception (Cover, 2010, p. 6)—.

Players surveyed by Dancey reported spending an average of 401\$ on role-playing games, rising to 2,048\$ among players who were game directors, who tend to require a more significant number of material items to do their job. However, within the group of *D&D*²⁹⁶ players, we can speak of an average increase of up to 4,413\$ more if they use many miniatures in their games (Dancey, 2000).

In the field of larp, we have the 2014 *Larp Census*, whose results were exhibited at the 2015 Knudepunkt and collects nearly 30,000 quantitative testimonials about the player community, with factors such as their age, gender, nationality, country of residence, play and creation styles, attendance behaviours, etcetera (Vanek, 2014).

The group with the highest participation in the larp community belongs to the 25-29 age group (23.5%, or 6,948 respondents), followed by 20-24 year-olds (19.4%) and 30-34 year-olds (17.8%).

Spain has only 238 registrations, which places it in 20th position in terms of the number of players. Other countries ahead of Spain are the United States (6,260), Russia (3,155), United Kingdom (3,023), Germany (2,933), Denmark (1,709), France (1,462), Sweden (1,352), Canada (1,131),

²⁹⁶ Abbreviation for *Dungeons & Dragons*.

Czech Republic (1,089), Poland (962), Finland (753), Germany (2,933), Sweden (1,352) and the United Kingdom (1,352).¹³¹, Czech Republic (1,089), Poland (962), Finland (753), Belgium (742), Netherlands (726), Italy (710), Norway (570), New Zealand (313), Australia (309), Switzerland (264) and Brazil (256).

In this sense, Spain has a slightly older community than the average, since 26.1% of those surveyed are between 30 and 34 years old, 25.6% are between 25 and 29, and 18.5% are between 35 and 39.

Regarding financial issues, 29.1% of the players surveyed by the *Larp Census* claim to have spent up to 250€ in the last year on issues related to larp materials and events. Only 6.7% claim not to have invested any money in this regard, which contrasts with 29.6% of people who claim to have spent more than 1,000€ or 0.5%, who have even spent more than 5,000€. We should also note that the expenditure of Spanish gamers is higher than the average of international gamers, with only 3.6% who have not even invested money in the hobby (Vanek, 2014).

In 2017, Ipaguirre Álvarez conducted a census on Spanish larp, in which 496 players participated —slightly more than double the number of Spaniards participating in the international survey—. In this new study, the communities with the highest number of players are Madrid and Catalonia (with 20% each), followed by the Valencian Community (16%) and Andalusia (10%).

27% of Spanish respondents said they were between 21 and 25 years old, followed by 25% in the 26 to 30 age bracket. Concerning the results of the 2014 international census, we can deduce that either the community has become younger or the older players are the ones who have more connections with the international community —while the younger players are mostly located in the more economically accessible local context—.

This reason is likely to affect another of the questions analyzed similarly. According to the Spanish census, the most frequent minimum total expenditure is between 50€ and 100€ per year (with 22% of respondents), along with the same number of respondents claiming to spend only about 50€ at most. However, it should be remembered that most Spaniards who responded to the international census spent more than 250€ per year.

According to this national census, the most frequent price of these events is between 61€ and 99€ (37%), with only 4% exceeding 100€. Of course, this picture has changed enormously nowadays due to the general increase in living costs in recent years.

In turn, 43% of the Spanish census limited themselves to attending only one or two events per year, although 42% attended 3-5 events yearly. It is striking that 4% attend at least 9 events per year, while 2% of the respondents attend more than 12 larp games per year.

The questions in this census also include some of the most attractive aspects for players when choosing an event, where the choice of theme is essential.

Finally, Ipaguirre Álvarez (2017, p. 34) outlines another possible profile of the larp fan in Spain: a male in his 30s —with between 5 and 10 years of experience in the hobby—, without children, who lives in one of the large Spanish cities, and who enjoys mainly as a player of medial fantasy themes, so he gets to attend about 3 events per year —and even some abroad—.

In order to update all these considerations, a new larp census is being organized at the international level. In Spain, researcher Cristina Montes also has this project in mind as part of her doctoral thesis on larp and education.

As we can see, this socio-economic importance, especially in the Nordic countries, is managing to transgress the consideration of larp as a simple game to become the livelihood of some of its participants, who even manage to get essential subsidies and visibility through various festivals and national newspapers, which in turn increases academic interest in the subject.

An example of this progressive institutionalization is the Østerskov Efterskole in Denmark, a school based on using larp as a learning tool (Stenros and Montola, 2010b, p. 28). Another prominent Danish organization is the Rollespilsfabrikken, which has more than 1,000 members who perform more than 70 larps per year, with a total budget of more than 150,000€ and a place with more than 3000m² in Copenhagen. (Raasted, 2010, Sec1:181).

In general, the importance of larp in Denmark is very relevant. In 2015, it was estimated that there were more than 100,000 fans in the country, with more than 1,000 larp events per year, 10 specialized stores and even a quarterly magazine, *Rollespil*. All this, in turn, is backed by the Landsforeningen Bifrost, a kind of national federation supported by public institutions. (Ipaguirre Álvarez, 2017, p. 7). Thus, in this environment, larp has ceased to be a subculture, as it moves further and further from the periphery towards the center, integrating itself into the mainstream (Müller, 2011, p. 30).

In Fedoseev's words (2014, p. 109), larp is being institutionalized: the community is beginning to focus on training creators of these experiences, and theories about larp are being disseminated scientifically, with a growing number of doctoral theses on the subject.

In short, as Harviainen (2009, p. 66), Deterding and Zagal (2018, p. 19) have already concluded, role-playing game studies are still hugely in the minority, but they already have some organizations that have reached a basic level of academic acceptance.

Before concluding this section, we consider it necessary to introduce some reflections from a specifically feminist and transversal perspective.

According to Gary Allan Fine (2002), in the late 1970s, only 0.4% to 2.3% of tabletop role-players were women.

Due to this low popularity among the female audience—which may have been due, among many other sociocultural factors, to its inheritance of war factors—, Shelly Mazzanoble, an employee of Wizards of the Coast, published *Confessions of a Part Time Sorceress: Girl's Guide to the Dungeons & Dragons Game*. (2007, p. 179). Fortunately, Dancey's study (2000) reflected an increase of 20% more women.

In the case of larp, the international census (Vanek, 2014) shows that 61.8% of players identified as male, compared to 35.5% of female players and 1.3% of non-binary players—except for some Nordic countries, such as Finland, where women represent the majority—. In the case of Spain, the percentage of female players dropped to 27.7% (66) and the non-binary group to 0.4% (1) (Vanek, 2014). However, the Spanish census carried out several years later by Ipaguirre Álvarez (2017) shows an increase in women and non-binary cases, with 34.7% and 0.8%, respectively.

To balance this mismatch, some feminist groups have emerged within the community, such as the designers' collective *Gaming as Women*, which emerged as a blog in 2012 (Torner, 2018b, p. 33).

In the case of Spain, sexist behavior in Facebook groups led to the creation of other safe spaces, such as the group “Las buenas roleras nunca mueren”, a mixed space, although moderated by women—as opposed to other previous groups—.

In larp, we find the Facebook group “Rolas (en vivo) unidas”, which has about 300 members, in this case only women. The group shares materials that relate role-playing games and larp to feminist and gender

issues, as well as reflections on safety, especially regarding possible abuse and sexual harassment within the community.

This non-mixed space arises as a Spanish complement to the international group “Larp Women Unite” —developed by Karin Edman from Linnea Risinger’s idea in 2014— focused on the Nordic area with more than 2,000 members.

In 2023, through Verkami, it has even managed to finance an anthology of larps written by Spanish women —previously selected through a contest—, which will result in the book *La Dragona en la Habitación*, thanks to the collective The Roamers and the publishing house Maldragón.

Larp has not been exempt from limiting practices for certain minorities, which arise from the moment in which it becomes necessary to have a specific purchasing power —or a large amount of free time— to be able to enter or enjoy some of the aspects of this hobby, such as the possibility of experiencing the immersive factor when attending a weekend larp. Some organizations usually balance this economic limitation by offering reduced or even free places —sometimes thanks to the disinterested contribution of other “patron” players—.

Some creators have similarly reflected on representations based on stereotypical and dominant normativity (Jones and Holkar, 2019, p. 167), in what has been referred to as “fun tax”. Under this constraint, many players may not be able to enjoy a game where they play characters similar to themselves, because they face the same fictional oppression in their daily lives.

For example, the fact that female characters have less agency in fantasy larps, as a consequence of patriarchal stereotypes, is known as the “fishwife problem” in the international live-action role-playing community. To correct this, designers began paying more attention to plot development to distribute characters independently of gender, regardless

of issues linked to historical fidelity —since these are equally fantasy settings (Koljonen, 2019a, p. 26)—. For all these reasons, some designers consider that a good idea is the introduction of optional oppression narratives, which can be reflected in the prior background of the character sheets, without the need to be played during the run (Saitta and Svegaard, 2019, p. 177).

To conclude, we should mention another practical need of the larp community. The national larp census by Ipaguirre Álvarez (2017, p. 26) showed that 41% of fans access industry news through other friends, while 38% do so through social networks. Consequently, only 34% of respondents are aware of the existence of EntreReVs. Therefore, the possibility of having a specialized platform —beyond the volatile contents of social networks— that brings together all the relevant information regarding larp events is considered necessary.

After the failure of some national proposals such as *Tupj.es* —which came to be a specialized magazine with several weekly contents—, there are currently some new initiatives such as the Larp Calendar²⁹⁷, although they are not yet standardized among the different organizations.

Beyond that informational need regarding new events, theorists such as Lizzie Stark (2017d) mention the importance of making a larp critique for several purposes: as a matter of historical documentation so that designers can learn from the experiences of other creators and to share a common language between different game cultures.

1.4. **Terminology and citation clarifications**

As a subculture, the role-playing games and larp environment are full of their own terminology and jargon, which we will try to clarify through the footnotes. At the end of this document, there will be an onomastic and

²⁹⁷ <https://www.calendariolarp.es/>

terminology index, which will also be very useful as a guide to the discussions on these concepts.

We must also clarify some questions regarding using the word “larp” as an acronym for *live-action role-playing*²⁹⁸, which translates in Spanish as “juego de rol en vivo”.

The term *larp* started to become popular in the 2000s, as previously, in some areas such as the United Kingdom, the terms “live roleplay” or the acronym “lrp” were used (Harviainen et al., 2018, p. 24).

At the beginning of its popularization, the term “larp” was used as an acronym: “L.A.R.P.”. Gradually, the word has been integrated into natural language, and we can find it as “LARP” in numerous written texts. However, many theorists currently advocate the use of the term in lowercase and without any nuance or emphasis since it has come to constitute a new word as a lexical unit with its own meaning, just as it happened previously with terms such as “laser” or “radar” (Deterding and Zagal, 2018, pp. 9-10).

In fact, the term “larp” is also a verb, which gives rise to other configurations —less frequent in Spanish, although increasingly used—, such as “larper” or “larping”.

In Spanish, the most generalized denomination for this phenomenon is “juego de rol en vivo”, which is usually shortened to “rol en vivo” or “vivo” —sometimes, as an ideological matter to place it in an artistic environment—.

As an abbreviation, the Spanish fan community also often uses the acronym “ReV” as seen in the name of the EntreReVs conference itself. However, in recent years, many groups have advocated using the English

²⁹⁸ In English, some authors also tend to write it without scripts, usually as “live action role-playing”.

term “larp” to standardize terminology and improve communication between fans from different countries.

This work embraces this international ideal of standardization but also advocates the continued use of Spanish terminology. For this reason, the term “rol en vivo” will be used, together with the word “larp,” as a fully integrated acronym. The alternation between the two words will be for stylistic reasons since both terms are understood as synonyms.

Finally, we should give space to reflect on the citation standard related to role-playing games. Most stylistic models have been updated to reference new media, such as videogames. However, other less popular media do not yet have such a standardized guide.

In the case of tabletop role-playing games, this question is more straightforward since their citation is usually limited only to the game manual, which is reflected as any other book, except that it is also usually explicitly stated that it is a game. Something similar happens with board games.

The case of larp, on the other hand, is somewhat more complex. Sometimes, we do not know exactly the author or main coordinator, but the events are associated with associations or creative groups as production companies. On the other hand, there may also be the figure of the director, who can also be fundamental in some events —and who, if we were to establish an equivalence concerning cinema, would have to be the figure mentioned first—. This is especially important for events whose documents are publicly accessible and can be organized and directed by anyone outside the original organization.

In turn, the same event can be performed several times in different runs, which is also a relevant factor that could be necessary to reflect in the quotation. In this sense, we find some similarity with theatre regarding staging, but in the case of larp, due to its emergent and participatory focus,

the component of spontaneity and variation is very high—even if the *performance* was carried out by the same *company* and *director*, something that can be clearly seen with the practical research on table role-playing games and literature by C. A. Bassas Tiffon (2021, p. 23)—. In Hoover’s words: “No matter how many times a piece or game is played, it will never be the same because players never interact exactly the same way” (2018, p. 22).

Because of this, when citing a paper, it may be convenient to specify the complete date and place. In this way, the year of creation of a larp could be different from the year of development of one of its specific runs—in fact, the event itself may be approached differently from its original creation, as improvements and modifications are often introduced after the first tests of the game—.

This becomes even more complicated if we consider the different textual materials of each larp and event, such as design documents. Here, we would find another connection with theatrical text or movie scripts, but we must keep in mind that the written component of the larp is often totally different from the spoken word that will emerge from the event itself. Therefore, it is possible that we want to refer to the document itself—and not only to the event— something we would have to specify in some way.

There is not only one document for one event; the same production may have several different documents. In order to structure the information on the different issues, it would be necessary to write the specific title of the document.

Due to the complexity of all these factors, no rigorous citation proposals have been found, so we have considered it necessary to make a first approximation.

For this purpose, we have kept it in APA format (7th edition), as it is the most popular and standardized citation style. In this way, future researchers from other fields or members of the larp community could use the proposal made here without making too many adaptations.

To carry out this proposal, we have combined some elements in audiovisual references —movies and television series— and other elements from videogames and communications.

Therefore, the proposed citation of larps in APA 7th edition format is as follows:

Surname Author, N. (date and year). *Title* (Run) [Larp]. Original Producer (Directed by N. Surname; Organized by Producer). Convention, City (Province/State), Country. (Year original version).

Some considerations:

- In the case of multiple authors, the corresponding APA norms for other sources should be followed, which may include the use of “et al.”.
- In the case of a large work team, only the content coordinator should be cited as the author.
- The specific date, the run and the city will only be included if there is a need to refer to that specific event —and if such data are known rigorously—. Otherwise, we can dispense with these elements to show that we are referring to the larp in general.
- As original producers, we will refer to the creative group, association or organization behind the event. If there is none, this element will not be included.

- The names of the game directors shall be specified only if this information is relevant. The expression “et al.” shall also be used if several exist.
- The name of the association organizing the event shall be specified only if this is relevant and if it differs from the organization previously mentioned as the original producer.
- The run number must be associated with the production group organizing the event. That is, if it is the first time an association organizes a run, it will be run 1 —regardless of whether the original group or others have made other runs—. However, it should be noted that other organizations, especially those that hold weekend events, prefer to restart the count of the number of runs if they organized this event more than a year ago. The judgment here must rest with the researcher, depending on each case.
- The convention’s name in which the event is framed should be shown only when necessary or clarifying.
- If the larp has had a previous version years before, reference will be made to this initial version at the end of the citation. We draw a parallel here with the original version of a more recently republished book since it is the same event but may have significant changes and corrections introduced over time, which must be noted.
- If we want to quote a larp at a general level, we will always go to its first version/run.
- If necessary, we can also include the translator’s name after the larp title by placing “(N. Surname, Trans.)”.
- If the specific authors are not known, we must show the name of the organization itself —or, failing that, the name of the event

itself, followed by the date or year (without parentheses) after the “[Larp].”—.

- Following APA standards, we can also translate the title of a larp into another language by putting it in square brackets after its original title.
- It is possible to cite a larp several times in the same document whenever we need to refer to different versions or runs of it.
- Since we can divide our references into several types, larp events can be integrated into the “ludography” section.

Here is a partially invented example —since we have not yet found an actual event with the possibility and need to use all the elements without being redundant, although it is a feasible question—:

Torrebejano Osorio, A. (August 17-18, 2023). *Project Dark.ia: The Insurrection of the Captives* (Run 3) [Larp]. Torredelmago (Directed by A. Calabria; Organized by Ludus Alea). Tierra de Nadie, Mollina (Málaga), Spain (Original version of 2022).

In turn, this would be the proposal for citing specific documents of an event:

Last name Author, N. (year of publication). *Title of larp: Document title* (Version no.) [Larp document]. Original Producer. URL [date of consultation].

Here, we must take into account the same considerations as above, in addition to the following:

- Only the version of the document should be specified if there are several versions.
- The access or download hyperlink will be added whenever the document is publicly available.
- The date of retrieval or consultation should be included if relevant, especially for events with different versions.

We include another example, in this case, a real one:

Torrebejano, A. and Rísquez, J. (2018). *Pirates vs Ninjas: Last Night on Bonassa Island: Lore (Version 3.0)* [Larp document].

Torredelmago. <https://www.torredelmago.com/wp-content/uploads/2018/08/UNIB-Ambientaci%C3%B3n.pdf> [August 25, 2023].

Finally, we must say that this type of citation could also be adapted to tabletop role-playing games —and even to theatrical representations— in cases where it is not enough to refer to the written texts in order to focus on a specific game experience.

In turn, we should encourage all designers of this type of games to include as much information as possible in their documents to facilitate this kind of registration and documentation²⁹⁹.

²⁹⁹ To date, it is common to find game documents that are only signed by a pseudonym, without including the year of creation or the real name of their authors.

Conclusions

Our general objective (OG) was to determine the media specificity of larp, for which we also paid attention to its possible similarities and differences with other media, especially its possible theatrical and ludic origins (OE1).

As in any medium, in live-action role-playing, there are factors expected for most cases or practices that can be identified, but we will always find exceptions of all kinds, so it is very complex to define this specificity. In fact, the case of larp is extremely rich and complex since only in this research we have been able to define up to twelve different classification criteria.

In general, we can underline a continuous identification in the first person to a single predefined character —where this responsibility may vary to several degrees between participants and organizers—. It also emphasizes movement and embodied dynamism throughout the game space and a great agency of all participants, who must be actively involved. Therefore, it implies an absence of audience, which becomes one of its main differences concerning certain theatrical experimentations.

Regarding SO₄, we can say that although it does not have to be an initial objective, all the above issues usually lead to the emergence of a collective story, to a greater or lesser degree, through the interaction between its characters, mainly based on improvisation. Here, the narrative possibilities in this emergence are complete since imagination can make up for any technological limitation, as in videogames. In this sense, total freedom regarding linguistic interaction is especially important, an issue that —at least until the latest advances in generative artificial intelligence— is very limited in digital role-playing games.

Beyond these fundamental elements, we can find various design philosophies with their corresponding associated needs and variations at the structural, contextual, and thematic levels. Regarding this last point,

we can affirm that larp is not only fun entertainment but a form of expression capable of dealing with burning issues, from which authentic cathartic experiences can be derived, which we have been able to delve into as part of the OE2 objective.

This can give rise to a narrative, structural, stylistic, and linguistic complexity equivalent to any other artistic work. We can emphasize this in all those designs that aim to generate defamiliarization for everyday life—mainly due to the lack of identification between participants and characters— as a way to encourage aesthetic appreciation.

For OE6, many of these characteristics can be integrated into other media, so larp ends up permeating them, as another example of these diffuse intermediality boundaries, which makes it difficult the conceptual delimitation of larp itself, as an emerging medium still with little widespread recognition.

This complexity is also increased by its position within the generic spectrum of role-playing games (RPG), which is composed of two dimensions: the use of roles—characters— and the playable component—interactive agency—. The distinction between tabletop RPGs and larp is also blurred and is mainly based on the semiotic perspective of the participants: in larp, they try to overcome verbal descriptions to encourage a direct mimetic action—that is, they seek a more significant predominance of indexical signs—.

Within the above phenomenon, many designers opt for greater minimalism as a way to overcome the hypermediation that can be produced by the excess of rules—which, at the same time, would be much more challenging to apply in larp, due to the large number of simultaneous participants and a larger game space—. Therefore, through this simplification, a greater transparency of the RPG medium itself is produced—which culminates this remediation of larp towards tabletop

role-playing games—, allowing participants to focus on the immersive and fictional experience.

Although the distinction between videogames seems more evident, the truth is that larp also introduces numerous digital tools that, together with the progressive rise of artificial intelligence and virtual reality, could continue to blur the boundaries between analog and digital RPGs.

Nevertheless, we have seen how larp integrates its own specific and more defining formulas to explore various issues: internal play for the exploration of a character's intimacy, integration of scenes or narrators to make coherent collective time jumps, deictic projections and reductions, security tools to deal with issues such as *bleed*, plot triggers to control narrative timing, supra-diegetic elements to increase narrative tension, etc.

Live-action role-playing is also associated with certain specific cultural and social practices that distinguish it from other media. An example of this can be seen with the Dogma 99 manifesto, which focused on staying away from possible links with literature or tabletop role-playing games, in order to focus on the specificity of larp —the free action of the participants—, to claim its distinction, and thus open the doors to its recognition and institutionalization.

Immersive possibilities (OE2) are another key point comparable to other experiences mediated through virtual reality technologies, but in this case, without any technological limitations regarding the development of this internal-ontological interactivity. Thus, larp is an analog *Holodeck* with the consequent advantages and disadvantages that this fact entails.

Every larp implies a certain state of immersion, although some explicitly focus on this issue, which can be approached from multiple identity perspectives concerning the character. The larp manifests the *liminoid* component pointed out by Turner (1981, p. 27), as a voluntary rite that transports us to another reality and can transform us through this

catharsis. This is significantly enhanced in those larps oriented to emotional immersion, an issue that can develop in an unparalleled way in this medium—which not only influences the participant himself through that *bleed* but also determines the narrative development through the possible mental events that allow us to explore and manage the character internally—. It should also be noted that this immersion could begin even during the development of previous documents, whose writing can explore the point of view of the narrative actant.

Even so, we have seen how pure immersion is impossible and undesirable—as it would entail significant safety risks— so we are not talking about continuous immersion but a succession of small independent moments of immersion.

Since it can help us to try out and experience other points of view and situations first-hand that we could not access in our current reality, we also find enormous educational, political, and social potential.

As for its specific development, we found that, like any game, larp involves a process with different phases (OE3). We must remember that its previous preparation phase (game-system) includes its narrative contents and the system itself, which encompasses all those extradiegetic rules of all kinds—not only ludic, but also social or safety rules—. Here, metalanguage is crucial so players can continue to express themselves despite being immersed in the game's diegetic environment.

On the other hand, we have concluded that each organization has its own design methods and that there are still no standardized documentation models, at least in Spain—beyond the character sheets, as a basic element inherited from tabletop role-playing games—. We have some intuitive and general ideas about the concept of design document, mainly inspired by Somnia organization, thanks to the influence of the Nordic environment. At the same time, even with many documents, finding them in full public form is not common.

This causes certain difficulties for its study and dissemination because we cannot forget that it is a live event, an ephemeral experience by nature, at least in terms of its execution as a game-activity. For that reason, we have proposed an analysis model and a standardized citation model as part of the objective OE7.

Returning to the gameplay phase (SO3), here the collective factor is key to building the Magic Circle that will allow to obtain the desired degree of immersion, as well as a coherent narrative development without divergences, despite the spontaneity of unpredictable improvisation—which implies a link with SO4—. This is only possible thanks to what is known in tabletop role-playing games proto-theories as a Shared Imaginary Space.

In addition to the narrative emergence that occurs as a result of interactions between players (SO4), organizers can also introduce some scripted elements during the development of the game, either through the imposition of programmed interventions or scenes or in a latent way—by introducing those narrative elements within the game world itself, for instance, through objects—.

However, as in any live show, each larp is unique. Even if the primary authors entirely direct the design, each participant will add his personal touch to the development of his character's actions, a variable issue that can never be the same at another time—even if all participants are the same and try to perform the same actions—.

Another consequence of the above phenomenon is that it is not possible—or at least not 100%— to know the exact result that would have occurred if different decisions had been taken since this would have led to all kinds of feedback regarding the attitude of the other participants as if it were a *butterfly effect*.

In turn, larp is not only an ephemeral experience but a deeply subjective one. This makes it impossible to record or document the entire experience because it can only be lived from the inside by each participant, from his exclusive point of view.

As for the game-object dimension (OE3), few documents are generically available, but each participant always has access to his documents, such as his character sheets or other communicative texts between the organization and the players. In addition, the permanence of material objects is derived from the props and scenery, as well as other artistic and memorial productions derived from the larp itself. Nevertheless, it seems that the publication of larp documents is emerging as a growing trend.

Concerning their explicit narrative processes (SO4), we have found that there is a cycle based on the succession of actions —proposal of new elements in the script—, reactions —situational authority—, and resolutions —as final description/execution—, all framed within the context of the fictional content. These four pillars are associated with some authorities so that only some participants can access and control them, which can vary from one event to another.

Within this OE4, and according to Ryan, we can affirm that the pre-designed (*top-down*) and emergent (*bottom-up*) components are not totally exclusive but can—and *usually* are— combined. Therefore, in role-playing games, the distinction between *rail-road* and *sandbox* will never be rigid but will be a matter of degree.

In fact, for any narrative experience to be considered interactive, it must include at least a certain level of emergent elements through the agency of its participants. Therefore, even if the narrative cores are fixed in advance, the players must at least decide how to carry them out. In other words, we can always consider larp as a playful and interactive activity because of the flexibility of its satellite events.

Within the execution phase (OE₃), we must also consider possible confusion between natural and artificial signs, such as what happens within the story's diegesis and what does not. Although this can also occur in other media, in larp, it is fundamental since those who experience it are the participants themselves, whose actions will actively influence the development of the following plots.

In our hypothesis, we also underlined the importance of the *storyworld* (as part of SO₄), which leads us to conclude the importance of the connection between the narrative space at the macro level —the game universe itself—, and the concrete narrative space of each game at the micro level. We could say that the macro level tends to develop more deeply in the first proposal, while the micro level is strongly based on the narrative emergence of its subsequent dimension. However, what is important is that both issues will influence and feedback on each other: the content emerges from the initial database, but the subsequent interaction between participants will reflect those changes in the same database. Here, some experiences keep that data as a starting point for later events —the campaigns, official games within the canon of a saga, etc.— while others simply create a new beginning every time they want a new approach to that narrative experience —for example when several independent runs of the same larp are made—.

Within the OE₆, we must speak of a certain tendency to build greater proximity to the *storyworld*, mainly by those designers who intend to make a sort of tribute to other previous authors they admire. Here, larp designers become prosumers of those fictional sagas that interest them, not only as a way of expressing that fan restlessness but also due to the scarcity of official alternatives regarding this specific medium —either due to the lack of knowledge on the industry itself, or for reasons of brand protection, related to a more classical conception of authorship—.

Regarding copyright issues (SO5), most creators do not show excessive concern, as all their events are non-profit. This is relevant for those few creators who try to professionalize their larp activity, who care a lot more in this regard.

For this possible monetization, we have found that the classic ideas of Caillois, focused on the freedom and unproductivity of games, are still relevant for many creators. This is also connected to the fact that most productions are financed through registration fees —which can be adjusted to allow access to as many participants as possible—, so organizers often choose to run their events on a non-profit basis. However, some professionalization projects are becoming increasingly popular in the community.

The preceding narrative authorities about the EO4 also involve a responsibility, which requires a significant implication regarding the event from all participants —and not only from its primary organization— in a much deeper way than other ergodic media, which is probably one of the reasons why it continues to be a somewhat marginal medium.

Therefore, we understand that larp is a medium strongly determined by its dispersed and complex authorship, both at the creative level and in its production tasks, which often fall on the same person, bringing larp closer to the showrunner's audiovisual figure. This multiplicity also occurs in a specific way in the rest of the participants, who will be at the same time players, actors, and characters —therefore, co-authors— and also the audience. Thus, as a conclusion of SO6, we understand that larp always involves collaborative creation.

Through interviews and fieldwork, we corroborated the high levels of multidisciplinary and the great collaborative attitude among the different creative collectives and associations. We have also reviewed some of the main milestones of the Spanish larp community and its

possible influences concerning foreign communities —mainly from the Nordic area, in the case of these larps more linked to storytelling and immersion—.

In intermediality (SO6), larp presents all the possibilities Rajewsky (2005) mentioned: combinations, referentiality, and transpositions. Since we understand that all media are hybrids, what is truly defining is not their elements per se but how all of them are combined. Second, quotations and references to other works are very frequent in larps to express a starting point or inspiration. Finally, transpositions allow participants to actively immerse themselves in previously known *storyworlds*, in which they consider themselves fans.

In the case of transpositions, we found several possible levels and dimensions of their closeness to the initial fable of the hypotext or as a possible transmedial expansion. Thus, these transpositions can be strict, paraleptic, elliptical, independent, or hybrid. The first would be more focused on the transposition of events and characters at the micro level, while the rest of the transpositions progressively approach the macro narrative contents —that is, the *storyworld*, where hybrid transpositions can even combine several of them with a transfictional perspective—.

Within these possible perspectives, we have found that those transpositions based on the *storyworld* at a macro level tend to stand out as a way of avoiding the repetition of narrative events that the players already know because of their presence in the hypotext, which is a way of maintaining suspense with this lack of knowledge of narrative development.

Some designs show a pragmatic affirmative intention concerning the initial work, whereas others seek a more transformative experimentation. However, in any case, owing to the displacement of contents, different changes will always arise at the formal level, both at intermedia and intramedia levels. Here, we emphasize not only the processes of

description, visualization, and auralization but also those of interactivation and disinteractivation. At the same time, we have also defined the specific case of legal adaptation as a way to avoid copyright problems through certain transformations of elements initially protected under registered trademarks to avoid these legal conflicts while keeping them easily identifiable.

On the other hand, changes can also occur at the thematic level, which, concerning the storyworld, we can distinguish between homodiegetic transpositions —when they remain in the same narrative universe— or heterodiegetic transpositions. In the second case, these transformations can occur at the temporal level —through temporal updates, compressions, or expansions, whether analeptic or proleptic— but also at the spatial level —in what is known as indigenization—.

To complete the summary of these main academic findings (OE7), we must emphasize the importance of the proposed citation of larps in APA 7 to facilitate, standardize, and encourage future related research and greater possibilities of institutionalization. This is also enhanced by this bibliographic compilation —exhaustive and in Spanish, for the first time—, on terminology and other specific theories on tabletop role-playing games and larp —which has also been expanded with some concepts from Game Studies, Narratology, Cultural Studies, and Comparative Literature—.

Finally, we compiled different taxonomies and proposed a model of analysis to identify each type of event more effectively —which is especially necessary within the community— as well as to encourage the development of new studies to broaden the methodological and theoretical perspectives included in this work.

The specific information obtained on each of the specific events of the fieldwork may give rise to future lines of research, where we propose other objectives, such as further inquiry into the uses of technology or humour,

the evolution of the Spanish larp community and its perception in the foreign environment, specific research on the level of transfiction and crossover —to understand how the fusion between different *storyworlds* takes place— or a further deepening in the concept of larp criticism —as a way to encourage reflective writing on this medium and thus contribute to its dissemination and historical preservation, along with the creation of new larps improving the access to them—.

In conclusion, we can affirm that larp is a new example of how play and fiction can develop in very different and complex ways, both in childhood and adulthood, from an artistic and cultural perspective. In addition, the progressive rise of experiential entertainment could reflect a new paradigm shift from *storytelling* or *storyworlds* to our own *storyliving*.

Bibliografía

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2004). La literatura ergódica. En D. Sánchez-Mesa Martínez (Ed.), *Literatura y Cibercultura*. Arco Libros.
- Aarseth, E. (2006). The Culture and Business of Cross-Media Productions. *Popular Communication*, 4(3), 203–211.
https://doi.org/10.1207/s15405710pco403_4
- Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. En M. S. El-Nasr, M. Consalvo y S. Feiner (Eds.), *Foundations of Digital Games 2012* (p. 129). Association for Computing Machinery.
<https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>
- Aarseth, E. (2014). Ontology. En M. J. P. Wolf y B. Perron (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 484–493). Routledge.
- Aarseth, E. (2017). *Just Games*. <https://gamestudies.org/2023/articles/just-games>
- Aarseth, E. y Calleja, G. (2015). The Word Game: The ontology of an indefinite object. En *10th International Conference on the Foundations of Digital Games*.
- Aarseth, E. y Günzel, S. (Eds.). (2019). *Ludotopia: Spaces, places and territories in computer games*. Transcript Verlag.
- Aarseth, E., Solveig, M. S. y Sunnanå, L. (2003). A Multi-Dimensional Typology of Games. En M. Copier y J. Raessens (Eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* (pp. 48–53). Utrecht University.
- Adams, E. (1999). *Three Problems for Interactive Storytellers*.
http://www.designersnotebook.com/Columns/026_Three_Problems/026_three_problems.htm

- Albaladejo, T. (1998). *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa. Monografías*. <http://repositorio.dl-e.es/epub.vm?id=0000209897&view=global&lang=es>
- Alberich, J. y Roig Telo, A. (2010). Creación colectiva audiovisual y cultura colaborativa online: Proyectos y estrategias. *Icono14*, 8(1), 85. <https://doi.org/10.7195/ri14.v8i1.282>
- Andresen, M. y Nielsen, M. (2013). The mixing desk of larp. En K. Jacobsen Meland y K. Øverlie Svella (Eds.), *Crossing Theoretical Borders: The Official Book of Knutepunkt 2013* (pp. 71–80). Fantasiforbundet.
- Andrew, D. (2000). Adaptation. En J. Naremore (Ed.), *Film adaptation*. Rutgers Univ. Press.
- Appelcline, S. (2013). *Designers & dragons*. Evil Hat Productions.
- Apter, M. J. (1991). A Structural-Phenomenology of Play. En J. H. Kerr y M. J. Apter (Eds.), *Adult play: A reversal theory approach* (pp. 13–29). Swets & Zeitlinger.
- Apter, M. J. (1992). *The dangerous edge: The psychology of excitement*. Free Press; Maxwell Macmillan Canada; Maxwell Macmillan International.
- Arinbjarnar, M., Barber, H. y Kudenko, D. (2009). A critical review of interactive drama systems. *Proceedings of the Society for the Study of Artificial Intelligence and the Simulation of Behaviour symposium on AI and Games*.
- Aristóteles. (2013). *Poética*. Alianza.
- Arnaudo, M. (2018). *Storytelling in the modern board game: Narrative trends from the late 1960s to today*. McFarland & Company Inc. Publishers.
- Asociación Málaga Nocturna. (2019). *El Octómetro de Málaga Nocturna I*. <https://www.malaganocturna.com/2019/05/el-octometro-de-malaga-nocturna-i.html>
- Avedon, E. M. y Sutton-Smith, B. (1971). *The study of games*. Ishi Press.

- Baetens, J. (2005). La culture populaire n'existe pas, ou les ambiguïtés des cultural studies. *Hermès*, n° 42(2), 70–77.
<https://doi.org/10.4267/2042/8984>
- Baetens, J. (2020). Media Cultures. En J. Baetens, G. Ortwin y S. Mandollessi (Eds.), *Digital Reason: A guide to meaning, medium and community in a modern world* (pp. 79–105). Leuven University Press.
- Baetens, J. y Sánchez-Mesa Martínez, D. (2015). Literature in the expanded field: intermediality at the crossroads of literary theory and comparative literature. *Interfaces*(36), 289–304.
<https://doi.org/10.4000/interfaces.245>
- Baetens, J. y Sánchez-Mesa Martínez, D. (2022). De la teoría a la práctica: Implementación de recursos intermediales y transmediales en una adaptación de El Espíritu de la Colmena. En D. Sánchez-Mesa Martínez y J. Alberich (Eds.), *Transmedialización & crowdsourcing: Los placeres de la intermedialidad y la colaboración en los relatos de la cultura digital* (pp. 74–85). Tirant Humanidades.
- Bajtín, M. M. (2003). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: El contexto de François Rebelais*. Alianza Editorial.
- Baker, V. (2004). *A Small Thing About Suspense*. Lumpley.com.
<http://lumpley.com/hardcore.html#5>
- Bakk, Á. K. (2019). Epiphany Through Kinaesthetics: Unfolding Storyworlds in Immersive Analog Spaces. En F. Alvarez Igarzábal, M. S. Debus y C. L. Maughan (Eds.), *Violence-perception-video games: New directions in game research*. Transcript.
- Bal, M. (1987). *Teoría de la narrativa: (una introducción a la narratología)*. Cátedra.
- Barthes, R. (2000). *S/Z*. Siglo XXI.
- Barthes, R. (2009). *La aventura semiológica. Biblioteca Roland Barthes: Vol. 1*. Paidós.
- Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who suit MUDs*. <http://mud.co.uk/richard/hcdis.htm>

- Bassas Tiffon, C. A. (2021). *Rol y literatura: ampliando los límites de la narración*. Universitat de Barcelona, Barcelona.
- Bassuk, D. (2023, 17 de junio). *From Magic Circles to Infinite Possibilities*. Parallel Worlds. Portal11 Larp Convention, Budapest.
<https://www.youtube.com/watch?v=nISlezfDvIc>
- Bateman, C. (2011). *Imaginary games*. Zero.
- Bazin, A. (2004). *What is cinema?* University of California Press.
- Bentley, E. (1969). *The Life of the Drama*. Methuen.
- Bittanti, M. (2013). ¿Sueñan los diseñadores de juegos digitales con ovejas electrónicas? Jugar a ser Dios en los videojuegos y en las narrativas. En C. A. Scolari (Ed.), *Homo Videoludens 2.0: De Pacman a la gamificación* (72-105). Universitat de Barcelona, Laboratori de Mitjans Interactius.
- Blacow, G. (1980). *Aspects of Adventure Gaming*. Different Worlds #10.
<https://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/models/blacow.html>
- Blanchot, M. (1992). *El espacio literario*. Paidós Ibérica.
- Blasco Perales, S. (2013). *¿Qué son los juegos de rol? Guía didáctica*. Episcismo.
- Blatner, A. (1995). *Role playing in education*. <https://www.blatner.com/adam/pdntbk/rlplayedu.htm>
- Bøckman, P. (2003a). Dictionary. En M. Gade, L. Thorup y M. Sander (Eds.), *As larp grows up: Theory and methods in larp* (pp. 168–187). Projektgruppen KP03.
- Bøckman, P. (2003b). The Three Way Model: Revision of the Threefold Model. En M. Gade, L. Thorup y M. Sander (Eds.), *As larp grows up: Theory and methods in larp* (pp. 12–19). Projektgruppen KP03.
- Bogost, I. (2008). *Unit operations: An approach to videogame criticism*. MIT Press.
- Bolter, J. D. y Grusin, R. A. (1999). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.

- Booth, P. (2009). Narrativity and the narrative database: Media-based wikis as interactive fan fiction. *Narrative Inquiry*, 19(2), 372–392. <https://doi.org/10.1075/ni.19.2.09boo>
- Booth, P. (2015). *Game play: Paratextuality in contemporary board games*. Bloomsbury Academic.
- Bordivell, D. (2004). Neo-Structuralist Narratology and the Functions of Filmic Storytelling. En M.-L. Ryan (Ed.), *Narrative across media: The languages of storytelling* (pp. 203–219). University of Nebraska Press.
- Boss, E. C. (2008). Key Concepts in Forge Theory. En M. Montola y J. Stenros (Eds.), *Playground worlds: Creating and evaluating experiences of role-playing games* (232-248). Ropecon ry.
- Bowman, S. L. (2012). Jungian Theory and Immersion. En E. Torner y W. J. White (Eds.), *Immersive gameplay: Essays on participatory media and role-playing* (31-51). McFarland & Co.
- Bowman, S. L. (2013). Social Conflict in Role-Playing Communities: An Exploratory Qualitative Study. *International Journal of Role-Playing*(4).
- Bowman, S. L. (2015). *Bleed: The Spillover Between Player and Character*. <https://nordiclarp.org/2015/03/02/bleed-the-spillover-between-player-and-character/>
- Bowman, S. L. (2016). *The Functions of Role-Playing Games: How participants create community, solve problems and explore identity*. McFarland & Co.
- Bowman, S. L. (2018). Immersion and shared imagination in role-playing games. En J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia foundations* (pp. 377–394). Routledge.
- Bowman, S. L. y Lieberoth, A. (2018). Psychology and Role-Playing Games. En J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia foundations* (pp. 245–264). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637532-13>

- Bowman, S. L. y Schrier, K. (2018). Players and their characters in role-playing games. En J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia foundations* (pp. 395–410). Routledge.
- Brind, S. (2019). Narrative design. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 110–120). Landsforeningen Bifrost.
- Brind, S. (2023). *Combat Narratology: Strategies for the resolution of narrative crisis in participatory fiction*. University of The West of England, England.
- Brodén, M. (2006). A Short Comment On the Compatibility of Immersion and Narrativism. En T. Fritzson y T. Wrigstad (Eds.), *Role, play, art: Collected experiences of role-playing* (pp. 1–2). Föreningen Knutpunkt.
- Brown, M. E. (2019). Post-play activities. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (636–372). Landsforeningen Bifrost.
- Brummitt, C. (2016). Pottermore: Transmedia Storytelling and Authorship in Harry Potter. *The Midwest Quarterly*, 58(1), 112–132.
- Bruns, A. (2009). *Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond: From production to produsage*. Peter Lang.
- Burbules, N. C. (1997). Rethorics of the Web: Hyperreading and Critical Literacy. En I. Snyder y M. Joyce (Eds.), *Page to screen: Taking literacy into the electronic era* (pp. 102–122). Allen and Unwin.
- Burghardt, G. M. (2005). *The genesis of animal play: Testing the limits*. MIT Press.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo* (J. Ferreira Santana, Trad.). *Colección popular: Vol. 344*. Fondo de Cultura Económica.
- Calleja, G. (2011). *In-game: From immersion to incorporation*. MIT Press.
- Campbell, J. (2020). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. Atalanta.

- Carpenter, H. (1981). *The letters of J.R.R. Tolkien*. Houghton Mifflin Company.
- Carrión, J. (2011). *Teleshakespeare*. Errata Naturae.
- Carter, M., Gibbs, M. y Arnold, M. (2012). Avatars, Characters, Players and Users: Multiple Identities at/in Play. En *Proceedings of OZ-CHI'12*.
- Cassell, J. y McNeill, D. (2004). Gesture and the Poetics of Prose. En M.-L. Ryan (Ed.), *Narrative across media: The languages of storytelling* (pp. 108–138). University of Nebraska Press.
- Castillo Meseguer, J. (2016a). *Character's triangle – A pre-larp workshop for character development*. <http://www.borialarp.com/characters-triangle-a-pre-larp-workshop-for-character-development/>
- Castillo Meseguer, J. (2016b). Larp as an Inspirational Tool. En J. Särkijärvi, M. Loponen y K. Kangas (Eds.), *Larp Realia: Analysis, Design, and Discussions of Nordic Larp* (pp. 41–45). Ropecon ry.
- Castillo Meseguer, J. (2016c). *Regresión guiada – Un taller sobre el pasado del personaje*. <http://www.borialarp.com/es/regresion-guiada/>
- Castillo Meseguer, J. (2016d). *Simulación del contacto físico*. <http://www.borialarp.com/es/simulacion-del-contacto-fisico/>
- Castillo Meseguer, J. (2020). *Talleres de efecto múltiple: Un taller de un solo efecto es una oportunidad perdida*. EntreReVs. <https://www.youtube.com/watch?v=2-usUuMCPE>
- Cattrysse, P. (1997). Polysystem Studies and Cultural Studies. *Canadian Review of Comparative Literature*, XXIV(1), 49–55.
- Cheah, P. (2016). *What is a world? On postcolonial literature as world literature*. Duke University Press Books.
- Chomsky, N. (2023, 8 de marzo). The False Promise of ChatGPT. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2023/03/08/opinion/noam-chomsky-chatgpt-ai.html>
- Ciccoricco, D. (2007). *Reading network fiction* (Paperback edition). University of Alabama Press.

- Codina, L. (2017). *Revisiones de la literatura y cómo llevarlas a cabo con garantías: systematic reviews y SALSA Framework*.
<https://www.lluiscodina.com/revision-sistemica-salsa-framework/>
- Cohen, S. (2011). *Folk devils and moral panics: The creation of the Mods and Rockers*. Routledge classics. Routledge.
- Costikyan, G. (2002). I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. En *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere University Press.
- Cover, J. G. (2010). *The creation of narrative in tabletop role-playing games*. McFarland & Co.
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design: Reflectoins of a Master Game Designer*. McGraw-Hill.
- Crisóstomo, R. y Valderrama Carreño, M. (2020). Nuevos acercamientos a la narrativa ergódica: el caso Bandersnatch. *Miguel Hernández Communication Journal*, 11, 259–274.
<https://doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.343>
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. Jossey-Bass.
- Cuenca, D. (2018, 9 de abril). *Luis d'Estrées, uno de los primeros impulsores del juego de rol en España*. <https://roldelos90.blogspot.com/2018/04/luis-destrees-uno-de-los-primeros.html?m=0>
- Cuenca, D. (2019a, 1 de septiembre). *La importancia de la revista Dosdediez*. <https://roldelos90.blogspot.com/2019/09/la-importancia-de-la-revista-dosdediez.html>
- Cuenca, D. (2019b, 29 de noviembre). *25 años del asesinato de Carlos Moreno*. <https://roldelos90.blogspot.com/2019/11/25-anos-del-asesinato-de-carlos-moreno.html>
- Cuenca, D. (2022, 4 de marzo). *Primera partida de rol en vivo a gran escala de Vampiro*. <https://roldelos90.blogspot.com/2022/03/primera-partida-de-rol-en-vivo-gran.html?m=0>

- Cuenca, D. (2023a). *¿La primera partida de rol en vivo en España?*
<https://roldelos90.blogspot.com/2023/03/la-primera-partida-de-rol-en-vivo-en.html>
- Cuenca, D. (2023b, 31 de marzo). *Fanzine "El Caldero Mágico" 4*.
<https://roldelos90.blogspot.com/2023/03/fanzine-el-caldero-magico-4.html?m=0>
- Cuenca, D. (2023c, 13 de abril). *La primera Dragón*. <https://roldelos90.blogspot.com/2023/04/la-primera-dragon.html>
- Dalstål, E. (2020). *Larp technique – Post-it notes in the bathroom*.
<https://boldandvulnerable.wordpress.com/2020/02/03/larp-technique-post-it-notes-in-the-bathroom/>
- Dancey, R. S. (2000). *Adventure Game Industry Market Research Summary*. <http://www.theescapist.com/WotCsummary1.htm>
- Dawkins, R. (2010). *El gen egoísta: Las bases biológicas de nuestra conducta*. Bruño.
- Deckard, V. (2023). *Jugando con dragones: Una historia de los juegos de rol y de su papel en nuestra cultura*. Dolmen Ediciones.
- Dena, C. (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. University of Sydney, Australia.
- Deterding, S. y Zagal, J. P. (2018). The Many Faces of Role-Playing Game Studies. En J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia foundations* (pp. 1–16). Routledge.
- Deutsch, S. (2021). *Demeter Player's Guide: Version 5.3*.
- Dolezel, L. (1999). *Heterocósmica: Ficción y mundos posibles*. Arco Libros.
- Dorey, M. (2023, 17 de junio). *Connection Between LARP and Immersive Theater*. Parallel Worlds. Portal11 Larp Convention, Budapest.
<https://www.youtube.com/watch?v=-fqS8KQqUc8>
- Dowd, T., Niederman, M., Fry, M. y Steiff, J. (2013). *Storytelling across worlds: Transmedia for creatives and producers*. Focal Press.

- Dundel, D. S. (2003). Zen, Roleplay and Personal Expansion. En M. Gade, L. Thorup y M. Sander (Eds.), *As larp grows up: Theory and methods in larp* (pp. 132–137). Projektgruppen KP03.
- Dursun, O. (2022, 25 de mayo). Poland's Witcher School Closes Over 'Political Concerns'. *The Nerd Stash*. <https://thenerdstash.com/polands-witcher-school-closes-over-political-concerns/>
- Ebbehøj, S. L., Løndahl Hertel, S. y Trierr-Knudsen, J. (2019). Spatial design for larps. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 293–305). Landsforeningen Bifrost.
- Eco, U. (1985). *Obra abierta*. Planeta-Agostini.
- Edman, K. (2019). Designing ahead of participant needs. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 54–60). Landsforeningen Bifrost.
- Edwards, R. (2004). *The Provisional Glossary*. http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html
- Edwards, R. (2006). *Silent Railroad and the Intersection of Scenario Prep & Player Authorship*. <http://www.indie-rpgs.com/archive/index.php?topic=20791.msg216100#msg216100>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. y Pajares Tosca, S. (2008). *Understanding video games: The essential introduction*. Routledge.
- Elkington, T. (2009). Too Many Cooks: Media Convergence and Self-Defeating Adaptations. En B. Perron y M. J. P. Wolf (Eds.), *The video game theory reader 2* (pp. 213–236). Routledge.
- Elsaesser, T. (2005). *European cinema: Face to face with Hollywood. Film culture in transition*. Amsterdam University Press.
- Enghoff, M. (2003). A Good Character Description. En M. Gade, L. Thorup y M. Sander (Eds.), *As larp grows up: Theory and methods in larp* (pp. 154–158). Projektgruppen KP03.

- Ericsson, M. (2014). Play to Love: Reading Victor Turner's "Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual; An Essay in Comparative Symbolology". En E. Saitta, M. Holm-Andersen y J. Back (Eds.), *The Foundation Stone of Nordic Larp: Knutpunkt 2014* (pp. 47–57). Knutpunkt.
- Ermi, L. y Mäyrä, F. (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. En *DiGRA 2005*. El simposio realizado en la reunión de DiGRA.
- Espinosa, D. P. (2018). *Scripted Larps and a Neo-Noir Experience - Nordic Larp*. NordicLarp.org. <https://nordiclarp.org/2018/02/06/scripted-larps-neo-noir-experience/>
- Ewalt, D. M. (2013). *Of dice and men: The story of dungeons & dragons and the people who play it*. Brilliance Audio on compact disc. Simon & Schuster Inc.
- Fabregat Pinilla, J. (2021). *Clasificación de Larps según sus mecánicas*. <https://lamiradadegorgona.wordpress.com/2021/01/21/clasificacion-de-larps-segun-sus-mecanicas/>
- Fatland, E. y Wingård, L. (2014). The Dogma 99 Manifesto. En E. Saitta, M. Holm-Andersen y J. Back (Eds.), *The Foundation Stone of Nordic Larp: Knutpunkt 2014* (pp. 287–294). Knutpunkt.
- Fedoseev, A. (2014). Larps, Interactive Theatre and Participatory Arts: Cutting and Pasting. En Jon Back (Ed.), *The Cutting Edge of Nordic Larp: Knutpunkt 2014* (pp. 103–111). Knutpunkt.
- Fernández, S. (2018). *Heptágono de los 7 Estilos de Juego – In Media ReVs*. <https://inmediarevs.org/tools/heptagono-de-los-7-estilos-de-juego/>
- Ferster, C. B. y Skinner, B. F. (1957). *Schedules of reinforcement*. Appleton-Century-Crofts. <https://doi.org/10.1037/10627-000>
- Fine, G. A. (2002). *Shared fantasy: Role-playing games as social worlds*. The University of Chicago Press.

- Frasca, G. (1999). *Ludology meets narratology: similitudes and differences between (video)games and narrative*. http://echo.iat.sfu.ca/library/ludology_meets_narrative.pdf
- Fredelius, A. (2006). To Live Happily Ever After-Techniques for Ending a Larp. En T. Fritzon y T. Wrigstad (Eds.), *Role, play, art: Collected experiences of role-playing* (pp. 44–46). Föreningen Knutpunkt.
- Fritzon, T. y Wrigstad, T. (Eds.). (2006). *Role, play, art: Collected experiences of role-playing*. Föreningen Knutpunkt.
- Gablé, R. (2014). *Los colonos de Catán*. Almuzara Estudios.
- Gade, M. (2003). Interaction: The Key Element of Larp. En M. Gade, L. Thorup y M. Sander (Eds.), *As larp grows up: Theory and methods in larp* (pp. 66–71). Projektgruppen KP03.
- Garrido Domínguez, A. (2011). *Narración y ficción: Literatura e invención de mundos*. Iberoamericana.
- Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: Cine y narratología* (Vol. 64). Paidós Ibérica.
- Gaudreault, A. y Marion, P. (2005). A medium is always born twice ...1. *Early Popular Visual Culture*, 3(1), 3–15.
<https://doi.org/10.1080/17460650500056964>
- Gaut, B. (2000). "Art" as a Cluster Concept. En N. Carroll (Ed.), *Theories of art today* (pp. 25–44). University of Wisconsin Press.
- Gaztakin. (2023). «Estirpe Maldita», el primer juego de rol creado con ChatGPT. <https://rolerosnorepresentativos.wordpress.com/2023/04/03/estirpe-maldita-el-primer-juego-de-rol-creado-con-chatgpt/>
- Genette, G. (1980). *Narrative discourse: An essay in method*. Cornell University Press.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*. Persiles Serie Teoría y crítica literaria: Vol. 195. Taurus.
- Gerrig, R. J. (1993). *Experiencing narrative worlds: On the psychological activities of reading*. Yale University Press.

- Gifreu, A. (2013). *El documental interactiu com a nou gènere audiovisual*.
 Universidad Pompeu Fabra, Barcelona.
<https://www.tdx.cat/handle/10803/119606>
- Goldstein, T. R. y Winner, E. (2012). Enhancing Empathy and Theory of Mind. *Journal of Cognition and Development*, 13(1), 19–37.
<https://doi.org/10.1080/15248372.2011.573514>
- Góngora González, M. J. (2014). *Juegos de Rol: Oralidad, Literatura y Mito: La semiósfera del Juego y la Función Polisistémica* [Tesina, Universidad Autónoma de Yucatán, Yucatán]. BibTeX.
- González-Escribano, A. (2008a). "Lo imposible antes del desayuno": (Encarrilamiento, Ilusionismo, etc.). <https://www.infor.uva.es/~arturo/Rol/Discusion/index.php?doc=imposibleAntesDesayuno>
- González-Escribano, A. (2008b). *Teorías sobre los juegos de rol (¿Por qué y para qué?)*. <https://www.infor.uva.es/~arturo/Rol/Discusion/index.php?doc=teorias>
- González-Escribano, A. (2009). *Tipos de Autoridades o Responsabilidades narrativas*. <https://www.infor.uva.es/~arturo/Rol/Discusion/index.php?doc=tiposAutoridad>
- Gräslund, S. (2010). Europa: Intimate Refugee Role Reversal. En J. Stenros y M. Montola (Eds.), *Nordic larp* (pp. 100–109). Fea Livia.
- Greimas, A. J. (1980). *Semiótica y ciencias sociales*. Fragua.
- Guerrero-Pico, M. y Scolari, C. A. (2016). Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los crossovers. *Cuadernos.info*(38), 183–200. <https://doi.org/10.7764/cdi.38.760>
- Gygax, G. (1989). *Role-playing mastery*. Grafton.
- Hakkarainen, H. y Stenros, J. (2003). The Meilahti School. Thoughts on Role-Playing. En M. Gade, L. Thorup y M. Sander (Eds.), *As larp grows up: Theory and methods in larp* (pp. 54–65). Projektgruppen KPo3.

- Hammer, J. (2007). Agency and authority in role-playing "texts". En M. Knobel, C. Lankshear, C. Bigum y M. Peters (Eds.), *A new literacies sampler* (pp. 67–94). Peter Lang.
- Han, B.-C. (2018). *Buen entretenimiento: Una deconstrucción de la historia occidental de la Pasión*. Herder.
- Hansen, E. E. (2010). Trenne Byar: The Woodstock of Nordic Larp. En J. Stenros y M. Montola (Eds.), *Nordic larp* (pp. 30–39). Fea Livia.
- Harder, S. (2022). *Larp Crush: El qué, el cuándo y el cómo*. <http://vivologia.es/larp-crush-el-que-el-cuando-y-el-como/>
- Harrigan, P. y Wardrip-Fruin, N. (2009). *Third person: Authoring and exploring vast narratives*. MIT Press.
- Harviainen, J. T. (2003). The multi-tier game immersion theory. En M. Gade, L. Thorup y M. Sander (Eds.), *As larp grows up: Theory and methods in larp* (pp. 4–8). Projektgruppen KP03.
- Harviainen, J. T. (2006). Information, Immersion, Identity. The Interplay of Multiple Selves During Live-Action Role-Play. *Journal of Interactive Drama*, 1(2), 9–52.
- Harviainen, J. T. (2008). Kaprow's Scions. En M. Montola y J. Stenros (Eds.), *Playground worlds: Creating and evaluating experiences of role-playing games* (pp. 216–231). Ropecon ry.
- Harviainen, J. T. (2009). A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis. *International Journal of Role-Playing* (1), 66–78.
- Harviainen, J. T. (2010). The Manifesto Manifesto. En E. Larsson (Ed.), *Playing Reality: Articles on Live Action Role-Playing* (pp. 243–249). Interacting Arts.
- Harviainen, J. T., Bienia, R., Brind, S., Hitchens, M., Kot, Y. I., MacCallum-Stewart, E., Simkins, D., Stenros, J. y Sturrock, I. (2018). Live-Action Role-Playing Games. En J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia foundations* (pp. 87–106). Routledge.

- Hayles, K. (2004a). La condición de la virtualidad. En D. Sánchez-Mesa Martínez (Ed.), *Literatura y Cibercultura*. Arco Libros.
- Hayles, K. (2004b). Print is Flat, Code is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis. *Poetics Today*, 1(25), 67–90.
<https://paas.org.pl/wp-content/uploads/2012/12/01.-Katherine-Hayles-Print-Is-Flat-Code-Is-Deep.-The-Importance-of-Media-Specific-Analysis.pdf>
- Hayles, N. K. (2010). *Electronic literature: New horizons for the literary* (Repr.). *University of Notre Dame Ward-Phillips lectures in English language and literature*. University of Notre Dame.
- Heebøll Arbjørn, J. (2018). The Narrative Experience. En A. Waern y J. Axner (Eds.), *Shuffling the Deck: The Knutpunkt 2018 Printed Companion* (pp. 181–194). ETC Press.
- Heim, M. (1993). *The metaphysics of virtual reality*. *Computer science*. Oxford University Press.
- Hendricks, S. Q. (2006). Incorporative Discourse Strategies in Tabletop Fantasy Role-Playing Gaming. En J. P. Williams, S. Q. Hendricks y W. K. Winkler (Eds.), *Gaming as culture: Essays on reality, identity and experience in fantasy games* (pp. 39–56). McFarland & Co.
- Henriksen, T. D. (2004). *How can we learn through fiction? Theoretical perspectives on learning through participation in role-play based fiction* [MSc Dissertation]. University of Copenhagen, Denmark.
- Herman, D. (2009). *Basic elements of narrative*. Wiley-Blackwell.
- Hitchens, M. y Drachen, A. (2008). The Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing*(1), 3–21.
- Holkar, M. (2019). How to make your sandbox a playground. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 130–134). Landsforeningen Bifrost.
- Hook, N. (2008). The Children of Treasure Trap: History and Trends of British Live Action Role-Play. En M. Montola y J. Stenros (Eds.),

- Playground worlds: Creating and evaluating experiences of role-playing games* (pp. 70–79). Ropecon ry.
- Hook, N. (2012). Circles and Frames: The Games Social Scientist Play. En E. Torner y W. J. White (Eds.), *Immersive gameplay: Essays on participatory media and role-playing* (pp. 52–70). McFarland & Co.
- Hoover, S., Simkins, D., Deterding, S., Meldman, D. y Brown, A. (2018). Performance Studies and Role-Playing Games. En J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia foundations* (pp. 213–226). Routledge.
- Hoy, D. C. (2004). *Critical resistance: From poststructuralism to post-critique*. MIT Press.
- Hugaas, K. H. (2019). *Investigating Types of Bleed in Larp: Emotional, Procedural, and Memetic*. <https://nordiclarp.org/2019/01/25/investigating-types-of-bleed-in-larp-emotional-procedural-and-memetic/>
- Huizinga, J. (2012). *Homo ludens* (3^a ed.). *El libro de bolsillo: HU22*. Alianza Editorial.
- Hunicke, R., LeBlanc, M. y Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research: August 9, 2004, from*. <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/pubs/MDA.pdf>
- Hurley, K. (1994). Uses of Role-playing Within Psychology and Psychotherapy. *Inter*action*, 1(1), 40–48.
- Hutcheon, L. y O'Flynn, S. (2012). *A theory of adaptation*. Routledge.
- Ipaguirre Álvarez, J. (2017). *Censo Larp Spain 2017*. <https://censolarp-spain.blogspot.com>
- Jacobsen Meland, K. y Øverlie Svela, K. (Eds.). (2013). *Crossing Theoretical Borders: The Official Book of Knutepunkt 2013*. Fantasiforbundet.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, The cultural logic of late capitalism*. Duke Univ. Press.
- Janković Šumar, E. (2019). Efficient character writing for big teams. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell y E. Nilsen

- (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 220–221). Landsforeningen Bifrost.
- Jara, D. y Torner, E. (2018). Literary Studies and Role-Playing Games. En J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia foundations* (pp. 265–283). Routledge.
- Järvelä, S. (2019). How real is larp? En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønsvell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 22–24). Landsforeningen Bifrost.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. En N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan y M. Crumpton (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game* (pp. 118–130). MIT Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2007). *Transmedia Storytelling 101*. http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Jenkins, H. (2009). *The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part One)*. http://henryjenkins.org/blog/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html
- Jenkins, H. (2010a). *Piratas de textos: Fans, cultura participativa y televisión. Paidós comunicación: Vol. 182*. Paidós.
- Jenkins, H. (2010b). *Transmedia Education: the 7 Principles Revisited*. http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html
- Jenkins, H. (2011). *Transmedia 202: Further Reflections*. http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html
- Jenkins, H. (2017). Adaptation, Extension, Transmedia. *Literature/Film Quarterly*, 45(2). https://lfq.salisbury.edu/_issues/first/adaptation_extension_transmedia.html
- Jenkins, H., Ford, S. y Green, J. (2015). *Cultura transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red. Comunicación*. Gedisa.

- Johnson, D. (2013). *Media franchising: Creative license and collaboration in the culture industries*. New York University Press.
- Johnson, S. (2006). *Everything bad is good for you: How today's popular culture is actually making us smarter*. Riverhead Books.
- Jones, K. y Holkar, M. (2019). Designing for intersectional identities. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 167–173). Landsforeningen Bifrost.
- Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. En M. Copier y J. Raessens (Eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* (pp. 30–45). Utrecht University. <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The art of failure: An essay on the pain of playing video games*. *Playful Thinking*. The MIT Press.
- Juul, J. (2015). *Games telling Stories? -A brief note on games and narratives*. <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Kamm, B. O. y Becker, J. (2016). Live-Action Role-Play or the Performance of Realities. En T. Kaneda, H. Kanegae, Y. Toyoda y P. Rizzi (Eds.), *Translational Systems Sciences. Simulation and Gaming in the Network Society* (Vol. 9, pp. 35–51). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-10-0575-6_4
- Kangas, K. (2019a). Functional design. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 143–150). Landsforeningen Bifrost.
- Kangas, K. (2019b). How to structure a larp. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 93–96). Landsforeningen Bifrost.
- Kaprow, A. (1966). *Assemblage, Environments & Happenings*. Harry N. Abrams Inc.

- Kim, J. H. (2008). *The Threefold Model FAQ*. http://www.dark-shire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html
- Kinder, M. (2002). Hot Spots, Avatars, and Narrative Fields Forever: Buñuel's Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative. *Film Quarterly*, 55(4), 2–15.
<https://doi.org/10.1525/fq.2002.55.4.2>
- Kirby, M. (1987). *A formalist theatre*. University of Pennsylvania Press.
<http://gbv.eblib.com/patron/FullRecord.aspx?p=3441508>
- Kirschenbaum, M. G. (2010). *Hello Worlds (why humanities students should learn to program)*. <https://mkirschenbaum.wordpress.com/2010/05/23/hello-worlds/>
- Klastrup, L. y Tosca, S. (2004). Transmedial Worlds - Rethinking Cyberworld Design. En Y. Hatori, M. Nakajima y A. Sourin (Eds.), *2004 International Conference on Cyberworlds: CW 2003 proceedings 18-20 November 2004, Tokyo, Japan. IEEE Proceedings (Servicio en línea) / Cyberworlds, 2004 International Conference on*. IEEE Computer Society. <https://doi.org/10.1109/CW.2004.67>
- Kleinginna, P. R. y Kleinginna, A. M. (1981). A categorized list of emotion definitions, with suggestions for a consensual definition. *Motivation and Emotion*, 5(4).
- Koljonen, J. (2010). En Stilla Middag med Familjen: First Person Bourgeois Drama. En J. Stenros y M. Montola (Eds.), *Nordic larp* (pp. 262–269). Fea Livia.
- Koljonen, J. (2014). Eye-Witness to the Illusion: An Essay on the Impossibility of 360° Role-Playing. En E. Saitta, M. Holm-Andersen y J. Back (Eds.), *The Foundation Stone of Nordic Larp: Knutpunkt 2014* (pp. 89–102). Knutpunkt.
- Koljonen, J. (2019a). An introduction to bespoke larp design. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønfsjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 25–29). Landsforeningen Bifrost.

- Koljonen, J. (2019b). Out-out and playstyle calibration mechanics. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 235–237). Landsforeningen Bifrost.
- Koljonen, J. (2020). Larp Safety Design Fundamentals. *Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies*, 1, 3e–19e.
https://doi.org/10.14989/jarps_1_03e
- Koljonen, J., Stenros, J., Serup Grove, A., Skjønshjell, A. D. y Nilsen, E. (Eds.). (2019). *Larp design: Creating role-play experiences*. Landsforeningen Bifrost.
- Kowzan, T. (1968). The Sign in Theatre: An Introduction to the Semiology of the Art of the Spectable. *Diogenes*, 16(61), 52–80.
- Kripke, S. (1963). Semantical considerations on modal logic. *Acta Philosophica*(16), 83–94.
- Kripke, S. A. (1980). *Naming and necessity*. Harvard University Press.
- Kröger, L. (2019). Homework as player preparation. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 222–224). Landsforeningen Bifrost.
- Lampo, M. (2011). Larp, Theatre and Performance. En T. Duus Henriksen (Ed.), *Think larp: Academic writings from KP2011* (pp. 88–103). Rollespilsakademiet.
- Lankoski, P. (2004). Character Design Fundamentals for Role-Playing Games. En M. Montola y J. Stenros (Eds.), *Beyond role and play: Tools, toys and theory for harnessing the imagination* (pp. 138–149). Ropecon ry.
- Laws, R. D. (2001). *Player Types: Robin's Laws of Good Game Mastering*. Dark Shire. <http://darkshire.net/jhkim/rpg/theory/models/robinslaws.html>
- Laws, R. D. (2018). *Hamlet's Hit Points: Unlock the game-mastering power of three classic tales*. Gameplaywright Press.

- Laycock, J. (2015). *Dangerous games: What the moral panic over role-playing games says about play, religion, and imagined worlds*. University of California Press.
- Lehmann, H.-T. (2013). *Teatro posdramático*. Paso de gato. (Trabajo original publicado en 1999).
- Lehrskov, U. (2014). My Name is Jimbo the Orc. En E. Saitta, M. Holm-Andersen y J. Back (Eds.), *The Foundation Stone of Nordic Larp: Knutpunkt 2014* (pp. 127–132). Knutpunkt.
- Lemke, J. (2004). Critical Analysis across Media: Games, Franchises, and the New Cultural Order. En *First International Conference on CDA*.
- Leppälahti, M. (2004). About the Community of Role-Players. En M. Montola y J. Stenros (Eds.), *Beyond role and play: Tools, toys and theory for harnessing the imagination* (pp. 289–293). Ropecon ry.
- Lescure, J. (2016). Breve historia del Oulipo. En H. Salceda Rodríguez (Ed.), *Atlas de literatura potencial: Vol. 1. Oulipo: Ideas potentes* (pp. 33–44). Pepitas de Calabaza.
- Lewis, D. K. (2013). *On the plurality of worlds*. Blackwell Publishers.
- Lillard, A. S. (1993). Pretend Play Skills and the Child's Theory of Mind. *Child Development*, 64(2), 348–371. <https://doi.org/10.2307/1131255>
- Lindgren, F. (2019). Portraying sexual content in larp. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønsfjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 269–277). Landsforeningen Bifrost.
- Loponen, M. (2010). Helsingin Camarilla: Vampire Larps in Finland. En J. Stenros y M. Montola (Eds.), *Nordic larp* (pp. 40–47). Fea Livia.
- Loponen, M. y Montola, M. (2004). A Semiotic View on Diegesis Construction. En M. Montola y J. Stenros (Eds.), *Beyond role and play: Tools, toys and theory for harnessing the imagination* (pp. 39–51). Ropecon ry.
- Luhmann, L. (2000). *La realidad de los medios de masas*. Anthropos.

- MacCallum-Stewart, E., Stenros, J. y Björk, S. (2018). The Impact of Role-Playing Games on Culture. En J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia foundations* (pp. 172–187). Routledge.
- MacCallum-Stewart, E. y Trammell, A. (2018). Role-playing games as sub-culture and fandom. En J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia foundations* (pp. 364–378). Routledge.
- Machancoses, M. (2021). *Gordofobia en el rol*. <https://lamirada.produccionesgorgona.com/gordofobia-en-el-rol/>
- Machancoses, M. (2022a). *La documentación en rol*. <https://lamirada.produccionesgorgona.com/la-documentacion-en-rol/>
- Machancoses, M. (2022b). El rol como patrimonio cultural inmaterial: Definición y problemas de conservación. *Alea Jacta Est*(4), 107–133.
- Machancoses, M. (2023). *El bleed (traspaso de sentimientos) como herramienta educativa*. III Congreso Alea Jacta Est. <https://www.youtube.com/watch?v=2iTUDNpoIc4>
- Mackay, D. (2001). *The fantasy role-playing game: A new performing art*. McFarland & Co.
- Mäkelä, E., Koistinen, S., Siukola, M. y Turunen, S. (2005). The Process Model of Roleplaying. En P. Bøckman y R. Hutchison (Eds.), *Dissecting larp: Collected papers for Knutepunkt 2005*. Knutepunkt.
- Malaby, T. M. (2007). Beyond Play: A New Approach to Games. *Games and Culture*, 2(2), 95–113. <https://doi.org/10.1177/1555412007299434>
- Manovich, L. (2001). *The language of New Media*. The MIT Press.
- Manovich, L. (2023, 6 de febrero). Towards ‘General Artistic Intelligence’? *Art Basel*. <https://www.artbasel.com/stories/lev-manovich>
- Márquez Segura, E., Isbister, K., Back, J. y Waern, A. (2017). Design, appropriation, and use of technology in larps. En A. S. I. G. o. C. Graphics (Ed.), *Proceedings of ACM Conference on Foundations of*

- Digital Games*, (pp. 1–4). ACM.
<https://doi.org/10.1145/3102071.3106360>
- Martín Sánchez, P. (2012). *El arte de combinar fragmentos: Prácticas hipertextuales en la literatura oulipiana (Raymond Queneau, Georges Perec, Italo Calvino, Jacques Roubaud)* [Tesis doctoral, Universidad de Granada, Granada]. Biblioteca Nacional de España.
- Mäyrä, F. (2004). Foreword. En M. Montola y J. Stenros (Eds.), *Beyond role and play: Tools, toys and theory for harnessing the imagination* (pp. IX–X). Ropecon ry.
- Mazzanoble, S. (2007). *Confessions of a part-time sorceress: A girl's guide to Dungeons & Dragons game*. Wizards of the Coast.
- McDiarmid, R. (2011). Analyzing Player Motives to Inform LARP Design. En A. Eagar (Presidencia), *WyrdCon 2*.
- McGonigal, J. (2003). A Real Little Game: The Pinocchio Effect in Pervasive Play. En *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up* (Vol. 2).
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.
- McLuhan, M. (2009). *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*. Paidós.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2006). *Los juegos de rol*.
http://ntic.educacion.es/w3/recursos2/estudiantes/jovenes/op_11.htm
- Mitchell, W. J. (2005). There Are No Visual Media. *Journal of Visual Culture*, 4(2), 257–266. <https://doi.org/10.1177/1470412905054673>
- Mitchell, W. J. (2009). *Teoría de la imagen: Ensayos sobre representación verbal y visual*. Akal.
- Mittell, J. (2014). Strategies of Storytelling on Transmedia Television. En M.-L. Ryan y J.-N. Thon (Eds.), *Frontiers of narrative. Storyworlds across media: Toward a media-conscious narratology* (pp. 253–277). University of Nebraska Press.

- Mochocki, M. (2016). From College of Wizardry to Witcher School: A Comparative Study of Franchise Larp Design. *Homo Ludens*, 1(9), 197–223.
- Mochocki, M. (2017). From live action to live perception: Player character's point of view. En Y. I. Kot (Ed.), *Larp as a social tool* (pp. 147–167). Varaxin.
- Mochocki, M. (2018). Live Action Role Play: Transmediality, Narrativity and Markers of Subjectivity. *International Journal of Transmedia Literacy*, 4, Artículo 4. <https://doi.org/10.7358/ijtl-2018-004-moch>
- Montero, E. (2019). *Metodología de diseño y escritura en vivos con muchos personajes*. EntreReVs.
- Montes Pastrana, C. (2018). *La observación de competencias transversales en eventos de rol en vivo* [TFM]. Universidad Rey Juan Carlos, Madrid.
- Montes Pérez, M. (2010). Narrativa en las aventuras gráficas. *FRAME*(Especial: Nuevas Tendencias En Investigación en Narrativa Audiovisual), 243–264. <http://fama2.us.es/fco/frame/frame6/estudios/1.12.pdf>
- Montola, M. (2008). The Invisible Rules of Role-Playing The Social Framework of Role-Playing Process. *International Journal of Role-Playing*(1). http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2009/01/montola_the_invisible_rules_of_role_playing.pdf
- Montola, M. (2012). *On the Edge of the Magic Circle: Understanding Role-Playing and Pervasive Games* [Tesis doctoral]. Universidad de Tampere, Tampere, Finlandia.
- Montola, M. (2014). The Positive Negative Experience in Extreme Role-Playing. En E. Saitta, M. Holm-Andersen y J. Back (Eds.), *The Foundation Stone of Nordic Larp: Knutpunkt 2014* (pp. 153–167). Knutpunkt.
- Mora, V. L. (2013). *El lectoespectador: Deslizamientos entre literatura e imagen*. Seix Barral.

- Mora, V. L. (2017). Autoría y lectoría: de los lectores que comparten, reutilizan y reescriben a los artistas de la renunciación. En A. J. Gil González (Ed.), *Ficciones nómadas: Procesos de intermedialidad literaria y audiovisual* (pp. 393–412). Pigmalión.
- Moreno Peiró, M. (2015). *Juego transformado en subcultura. Un análisis del Live-Action Role-Playing (LARP) como medio de ocio y arte*. Universidad de Valencia, Valencia.
- Morera, J. (2017). *¡Hexplora! 77Mundos*.
- Morton, B. (2007). Larps and their cousins through the ages. En J. Donniss, L. Thorup, M. Gade y M. Sander (Eds.), *Lifelike* (pp. 245–259). Knudepunkt.
- Müller, M. (2011). From Subculture to Mainstream. En T. Duus Henriksen (Ed.), *Think larp: Academic writings from KP2011* (pp. 30–51). Rollespilsakademiet.
- Munthe-Kaas, P. (2010). System Danmarc: Political Action Larp. En J. Stenros y M. Montola (Eds.), *Nordic larp* (pp. 210–221). Fea Livia.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*. The MIT Press.
- Nakamura, L. (1995). Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet. *Work and Days*, 181–193.
- Naremore, J. (2000). Introduction: Film and the reign of adaptation. En J. Naremore (Ed.), *Film adaptation* (pp. 1–16). Rutgers Univ. Press.
- Nephew, M. (2006). Playing with Identity: Unconscious Desire and Role-Playing Games. En J. P. Williams, S. Q. Hendricks y W. K. Winkler (Eds.), *Gaming as culture: Essays on reality, identity and experience in fantasy games* (pp. 120–139). McFarland & Co.
- Nguyen, C. T. (2020). *Games: Agency as art*. Oxford University Press.
- Noldor20. (2019). *Larpqueología: Primer "larp" documentado*. <https://soft-combatiendo.blogspot.com/2019/08/larpqueologia-primer-larp-documentado.html>

- Nordgren, A. (2014). High Resolution Larping: Enabling Subtlety at To-tem and Beyond. En E. Saitta, M. Holm-Andersen y J. Back (Eds.), *The Foundation Stone of Nordic Larp: Knutpunkt 2014* (pp. 77–87). Knutpunkt.
- Nordic Larp Wiki. (2019). *The Mixing Desk of Larp*. https://nordic-larp.org/wiki/The_Mixing_Desk_of_Larp
- Orazi, D. C. y van Laer, T. (2022). There and Back Again: Bleed from Extraordinary Experiences. *Journal of Consumer Research*. Publicación en línea avanzada. <https://doi.org/10.1093/jcr/ucaco22>
- Pardo García, P. J. (2011). Teoría y práctica de la reescritura filmoliteraria (A propósito de las reescrituras de *The Turn of the Screw*). En J. A. Pérez Bowie (Ed.), *Reescrituras filmicas: Nuevos territorios de la adaptación* (pp. 45–102). Ediciones Universidad Salamanca.
- Pares, N. y Parés, R. (2002). Una estrategia basada en la interacción para aplicaciones de realidad virtual. *Artnodes*(1).
- Park, J. S., O'Brien, J. C., Cai, C. J., Morris, M. R., Liang, P. y Bernstein, M. S. (2023). Generative Agents: Interactive Simulacra of Human Behavior. <https://arxiv.org/pdf/2304.03442.pdf>
- Parlett, D. S. (1999). *The Oxford history of board games*. Oxford University Press.
- Pearce, C. (2002). Emergent authorship: the next interactive revolution. *Computers & Graphics*, 26(1), 21–29. [https://doi.org/10.1016/S0097-8493\(01\)00175-3](https://doi.org/10.1016/S0097-8493(01)00175-3)
- Pearce, C. (2007). Narrative Environments: From Disneyland to World of Warcraft. En F. von Borries, S. P. Waltz y M. Bottger (Eds.), *Space time play: Computer Games, Architecture and Urbanism : The Next Level* (pp. 200–205). Birkhauser.
- Pedersen, B. (2019). The Notebook Mechanic. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønsfjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (256-254). Landsforeningen Bifrost.

- Pedersen, B., Hammerås, K. y Munck, L. (2010). The White Road: Walking the Line between Reality and Role-Play. En J. Stenros y M. Montola (Eds.), *Nordic larp* (pp. 234–241). Fea Livia.
- Pedraz, P. (2022). *Pequeño kit de diseño narrativo: Para construir grandes mundos y jugarlos después*. El Refugio de Ryhope.
- Peirce, C. S. (1966). *Selected Writings. Values in a Universe of Change* (Editado por Philip P. Wiener). Dover.
- Pérez Bowie, J. A. (2011a). Presentación. En J. A. Pérez Bowie (Ed.), *Reescrituras fílmicas: Nuevos territorios de la adaptación* (pp. 9–17). Ediciones Universidad Salamanca.
- Pérez Bowie, J. A. (2011b). Sobre reescritura y nociones conexas. Estado de la cuestión. En J. A. Pérez Bowie (Ed.), *Reescrituras fílmicas: Nuevos territorios de la adaptación* (pp. 21–43). Ediciones Universidad Salamanca.
- Pérez-Reverte, A. (1994). *Homo ludens*. <https://arturoperez-reverte.blogspot.com/2009/08/homo-ludens.html>
- Peterson, J. (2014). *Playing at the world: A history of simulating wars, people and fantastic adventures, from chess to role-playing games*. Unreason Press.
- Peterson, J. (2018). Precursors. En J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia foundations* (pp. 55–62). Routledge.
- Pettersson, J. (2004). Battle Against Primitivism. En M. Montola y J. Stenros (Eds.), *Beyond role and play: Tools, toys and theory for harnessing the imagination* (pp. 259–263). Ropecon ry.
- Pettersson, J. (2006). The Art of Experience. En T. Fritzson y T. Wrigstad (Eds.), *Role, play, art: Collected experiences of role-playing* (101–108). Föreningen Knutpunkt.
- Pettersson, J. (2019). Basics of character design. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønfsjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design:*

- Creating role-play experiences* (pp. 193–204). Landsforeningen Bifrost.
- Pettersson, J. (2022). *Fundamentos de la Producción Eficiente de Vivos*. <http://vivologia.es/fundamentos-de-la-produccion-eficiente-de-vivos/>
- Phillips, B. D. (2007). Tranceplay: Experimental Approaches to Interactive Drama employing Experiential Trance. *Journal of Interactive Drama*, 2(1). http://www.interactivedramas.info/archive/IDJ_2_1_2007_01.pdf
- Piaget, J. (1923). La Pensée Symbolique et La Pensée de L'enfant. *Archives De Psychologie*(18), 273–304.
- Pine, B. J. y Gilmore, J. H. (2011). *The experience economy: Work is theatre & every business a stage*. Harvard Business Review Press.
- Planells, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción: De "Super Mario" a "Portal"*. *Signo e imagen: Vol. 160*. Cátedra.
- Plutchik, R. (2005). *Emotions and life: Perspectives from psychology, biology, and evolution*. American Psychological Association.
- Pohjola, M. (2010). inside:outside: In Prison with Kafka and Beckett. En J. Stenros y M. Montola (Eds.), *Nordic larp* (pp. 122–129). Fea Livia.
- Pohjola, M. (2014a). Autonomous Identities: Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities. En E. Saitta, M. Holm-Andersen y J. Back (Eds.), *The Foundation Stone of Nordic Larp: Knutpunkt 2014* (113-126). Knutpunkt.
- Pohjola, M. (2014b). The Manifesto of the Turku School. En E. Saitta, M. Holm-Andersen y J. Back (Eds.), *The Foundation Stone of Nordic Larp: Knutpunkt 2014* (pp. 295–302). Knutpunkt.
- Pressman, J. (2017). Electronic literature as comparative literature. En U. K. Heise, D. Andrew, A. Beecroft, J. Berman, D. Damrosch, G. de Ferrari, C. Domínguez, B. Harlow y E. Hayot (Eds.), *Futures of comparative literature: ACLA state of the discipline report* (pp. 248–257). Routledge Taylor & Francis Group.

- Propp, V. I. (2007). *Morfología del cuento*. Akal.
- Pulling, P. (1989). *The Devil's web: Who is stalking your children for satan?* Huntington House.
- Quiroz Castillo, L. I. (2017). Realizando la ficción. La experiencia inmersiva del larp desde la antropología del juego y del performance. En A. M. Arriaga Rangel (Presidencia), *2^o Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol*. El simposio realizado en la reunión de Universidad Nacional Autónoma de México; Universidad de Oriente de Valladolid (Yucatán).
- Raasted, C. (2010). Rollespi l i Rude Skov: Changing the World One Sword at a Time. En J. Stenros y M. Montola (Eds.), *Nordic larp* (pp. 174–181). Fea Livia.
- Raasted, C. (2015). College of Wizardry - The first larp to go truly viral. En C. B. Nielsen y C. Raasted (Eds.), *The Nordic larp yearbook 2014* (pp. 24–33). Rollespilsakademiet.
- Raum, M. (2014). Knutpunkt - A love story. En E. Saitta, M. Holm-Andersen y J. Back (Eds.), *The Foundation Stone of Nordic Larp: Knutpunkt 2014* (pp. 37–39). Knutpunkt.
- Raessens, J. (2006). Playful Identities, or the Ludification of Culture. *Games and Culture*, 1(1), 52–57.
<https://doi.org/10.1177/1555412005281779>
- Rajewsky, I. O. (2005). Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialités*(6), 43–64. <https://doi.org/10.7202/1005505ar>
- Reason, M. (2004). Theatre Audiences and Perceptions of Liveness in Performance. *Particip@tions*, 1(2).
https://ray.yorksj.ac.uk/id/eprint/912/1/1_02_reason_article.htm
- Rodríguez Pequeño, F. J. (2008). *Géneros literarios y mundos posibles* (Vol. 11). Eneida.
- Rollings, A. y Adams, E. (2003). *On game design*. New Riders.

- Ros, J. I. (2016). *Una introducción al rol en vivo mediterráneo – o a su ausencia*. <http://otrolaberintodeespejos.blogspot.com/2016/02/una-introduccion-al-rol-en-vivo.html>
- Ros, J. I. (2020, 21 de noviembre). *Persona: creación y transmisión de personajes*. EntreReVs. EntreReVs 2020, Online.
- Rosendo, N. (2022a). Está usted detenido: la frontera borrosa entre la realidad y la ficción en las narrativas transmediales españolas. Una reflexión sobre el principio de extraibilidad versus inmersión. En D. Sánchez-Mesa Martínez y J. Alberich (Eds.), *Transmedialización & crowdsourcing: Los placeres de la intermedialidad y la colaboración en los relatos de la cultura digital* (pp. 123–134). Tirant Humanidades.
- Rosendo, N. (2022b). *Narrativas transmediales: Revisión conceptual y propuesta de una taxonomía de modelo de análisis (El caso español 2006-2016)* [Tesis]. Universidad de Granada, Granada.
- Rosendo, N. y Sánchez-Mesa Martínez, D. (2019). Adaptación y transmedialidad: Crítica de una oposición agotada. *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*, 7(2), 335–352.
- Ruiz Martínez, J. M. (2022). Del diseño al diseño transmedia: una reflexión acerca de los procesos de diseño. En D. Sánchez-Mesa Martínez y J. Alberich (Eds.), *Transmedialización & crowdsourcing: Los placeres de la intermedialidad y la colaboración en los relatos de la cultura digital* (pp. 87–98). Tirant Humanidades.
- Ruthven, K. K. (1984). *Critical Assumptions*. Cambridge University Press.
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media. Parallax: Vol. 34*. Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M.-L. (2004a). Introduction. En M.-L. Ryan (Ed.), *Narrative across media: The languages of storytelling* (1-40). University of Nebraska Press.

- Ryan, M.-L. (2004b). Will New Media Produce New Narratives? En M.-L. Ryan (Ed.), *Narrative across media: The languages of storytelling* (pp. 337–360). University of Nebraska Press.
- Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of story*. University of Minnesota Press.
- Ryan, M.-L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 1(1), 43–59. <https://doi.org/10.1353/stw.o.0003>
- Ryan, M.-L. (2014). Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology. En M.-L. Ryan y J.-N. Thon (Eds.), *Frontiers of narrative. Storyworlds across media: Toward a media-conscious narratology* (pp. 25–49). University of Nebraska Press.
- Ryan, M.-L. (2019). Transmedial storytelling and transfictionality. *Poetics Today*, 3(34), 361–388.
- Ryan, M.-L., Foote, K. E. y Azaryahu, M. (2016). *Narrating space / Spatializing narrative: Where narrative theory and geography meet. The theory and interpretation of narrative*. Ohio State University Press.
- Ryan, M.-L. y Thon, J.-N. (Eds.). (2014). *Frontiers of narrative. Storyworlds across media: Toward a media-conscious narratology*. University of Nebraska Press.
- Rydland, A. (2010). Once Upon a Time: Everyday Stories from the Old West. En J. Stenros y M. Montola (Eds.), *Nordic larp* (pp. 193–201). Fea Livia.
- Saint-Gelais, R. (1999). Adaptation et transfictionnalité. En A. Mercier y E. Pelletier (Eds.), *L'adaptation dans tous ses états*. Éditions Nota bene.
- Saitta, E., Holm-Andersen, M. y Back, J. (Eds.). (2014). *The Foundation Stone of Nordic Larp: Knutpunkt 2014*. Knutpunkt.
- Saitta, E. y Svegaard, S. F. K. (2019). Designing for queer and trans players. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønsvell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 175–182). Landsforeningen Bifrost.

- Salen, K. y Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Salge, C., Short, E., Preuss, M., Samothrakis, S. y Spronck, P. (2020). Applications of Artificial Intelligence in Live Action Role-Playing Games (LARP). En *IEEE Conference on Games*.
<https://arxiv.org/pdf/2008.11003>
- Sánchez Zapatero, J. (2017). Del pastiche a la transficcionalidad: Reescrituras de Sherlock Holmes en España. *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*(27), 39-55.
- Sánchez-Mesa Martínez, D. (2011). Literatura aumentada. Intermedialidad / Transmedialidad o el Viaje de Alicia a través de las pantallas. En S. Montesa (Ed.), *Literatura e Internet. Nuevos textos, nuevos lectores: Publicaciones del Congreso de Literatura Española Contemporánea* (pp. 109–129). AEDILE.
- Sánchez-Mesa Martínez, D. (2012). Videojuegos y Cine: intermedialidad / transmedialidad. En B. Zecchi (Ed.), *Teoría y práctica de la adaptación fílmica* (pp. 205–235). Editorial Complutense.
- Sánchez-Mesa Martínez, D., Aarseth, E., Pratten, R. y Scolari, C. A. (2016). Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review. *Artnodes*(18). <https://raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/n18-sanchez-aarseth-pratten-scolari/408678>
- Sánchez-Mesa Martínez, D. y Alberich, J. (Eds.). (2022). *Transmedialización & crowdsourcing: Los placeres de la intermedialidad y la colaboración en los relatos de la cultura digital*. Tirant Humanidades.
- Sánchez-Mesa Martínez, D. y Baetens, J. (2017). La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la Literatura Comparada, los Estudios Culturales y los New Media Studies. *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*. Publicación en línea avanzada.
https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2017271536

- Sánchez-Mesa Martínez, D. y Baetens, J. (2019). El giro transmedial en la investigación en nuevos medios digitales de comunicación: el concepto de demediación. En F. Sierra Caballero y J. Alberich (Eds.), *Epistemología de la comunicación y cultura digital: Retos emergentes* (pp. 163–175). Universidad de Granada.
- Särkijärvi, J. (2022). 6 larp novels (and a collection of short stories). En J. Pettersson (Ed.), *Distance of Touch: The Knutpunkt 2022 Magazine* (p. 9). Knutpunkt.
- Schaeffer, J.-M. (2002). *¿Por qué la ficción? Desórdenes: Vol. 3. Lengua de trapo*.
- Schaeffer, J.-M. (2006). *¿Qué es un género literario?* Akal.
- Schechner, R. (2010). *Performance theory*. Routledge.
- Schechner, R. (2020). *Performance studies: An introduction*. Routledge Taylor & Francis Group.
- Schopenhauer, A. (1969). *The world as will and representation*. Dover Publications.
- Schrier, K., Torner, E. y Hammer, J. (2018). Worldbuilding in Role-Playing Games. En J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia foundations* (pp. 349–363). Routledge.
- Schwartz, B. (2005). *The paradox of choice*. Ted. TEDGlobal 2005. https://www.ted.com/talks/barry_schwartz_the_paradox_of_choice/up-next?language=es
- Scolari, C. A. (2008). La estética posthipertextual. En D. Romero López y A. Sanz Cabrerizo (Eds.), *Literaturas del texto al hipermedia*. Anthropos.
- Scolari, C. A. (2012). The Triplets and the incredible shrinking narrative: Playing in the borderland between transmedia storytelling and adaptation. En I. Ibrus y C. A. Scolari (Eds.), *Crossmedia innovations: Texts, markets, institutions* (pp. 45–60). Peter Lang.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.

- Scolari, C. A. (2016). El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. En J. A. Millán (Ed.), *La lectura en España: Informe 2017* (pp. 175–186). Federación de Gremios de Editores de España.
- Sevillano Pareja, H. (2008). *Estudio del sector editorial de los juegos de Rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor* [Tesis doctoral, Universidad de Salamanca, Salamanca]. CrossRef.
- Sicart, M. (2014). *Play matters. Playful Thinking*. MIT Press.
- Simkins, D. (2015). *The arts of LARP: Design, literacy, learning and community in live-action role play*. McFarland & Co.
- Skinner, B. F. (1938). *The behavior of organisms: An experimental analysis*. D. Appleton-Century Company, Inc.
- Slater, M. (2003). A Note on Presence Terminology. *Presence Connect*(3).
- Smuts, A. (2007). The Paradox of Painful Art. *The Journal of Aesthetic Education*, 41(3), 59–76. https://www.jstor.org/stable/pdf/25160238.pdf?refreqid=excelsior%3Af09af535bob8fd5c36586c126cb8010c&ab_segments=&origin=&initiator=&acceptTC=1
- Soriau, É. (1953). *L'universe filmique*. Flammarion.
- Spariosu, M. I. (2010). Play, liminality and literary discourse. *Tropelías: Revista De Teoría De La Literatura Y Literatura Comparada*(3), 171–192. https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.199233668
- Spolin, V. (2017). *Improvisation for the theater: A handbook of teaching and directing techniques*. Martino Fine Books.
- Stackpole, Michael, A. (1990). *The Pulling Report*. http://www.rpgstudies.net/stackpole/pulling_report.html
- Stam, R. (2000). Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation. En J. Narmore (Ed.), *Film adaptation* (pp. 52–76). Rutgers Univ. Press.

- Stam, R. (2005). Introduction: The Theory and Practice of Adaptation. En R. Stam y A. Raengo (Eds.), *Literature and film: A guide to the theory and practice of film adaptation*. Blackwell.
- Stark, L. (2012). *Leaving mundania: Inside the transformative world of live action role-playing games*. Chicago Review Press.
- Stark, L. (2017a). *How to Write Good Larp Critique*. <https://leavingmundania.com/2017/07/16/how-to-write-good-larp-critique/>
- Stark, L. (2017b). *Notes Toward Larp Critique: Exploring Critique, Criticism, and Review*. <https://leavingmundania.com/2017/04/19/notes-toward-larp-critique/>
- Stark, L. (2017c). *Practical Tips for Writing Larp Critique*. <https://leavingmundania.com/2017/07/31/practical-tips-for-writing-larp-critique/>
- Stark, L. (2017d). *Why Larp Critique Is Awesome*. <https://leavingmundania.com/2017/05/30/why-larp-critique-is-awesome/>
- Stenros, J. (2004). Genre, Style, Method and Focus Typologies for Role-Playing Games. En M. Montola y J. Stenros (Eds.), *Beyond role and play: Tools, toys and theory for harnessing the imagination* (pp. 165–173). Ropecon ry.
- Stenros, J. (2010). Nordic Larp: Theatre, Art and Game. En J. Stenros y M. Montola (Eds.), *Nordic larp* (300-313). Fea Livia.
- Stenros, J. (2013). *Aesthetics of Action*. <https://jaakkostenros.wordpress.com/2013/10/28/aesthetics-of-action/>
- Stenros, J. (2017). The Game Definition Game. *Games and Culture*, 12(6), 499–520. <https://doi.org/10.1177/1555412016655679>
- Stenros, J. (2019). Larp and seriousness. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønsfjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (p. 30). Landsforeningen Bifrost.
- Stenros, J. y Montola, M. (Eds.). (2010a). *Nordic larp*. Fea Livia.
- Stenros, J. y Montola, M. (2010b). The paradox of Nordic Larp Culture. En J. Stenros y M. Montola (Eds.), *Nordic larp* (pp. 12–29). Fea Livia.

- Stenros, J. y Montola, M. (2019). Basic concepts in larp design. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 16–21). Landsforeningen Bifrost.
- Stenros, J. y Waern, A. (2011). Game as activity: Correcting the Digital Fallacy. En M. Evans (Ed.), *Critical issues. Videogame Studies. Concepts, Cultures and Communications: Concepts, cultures and communications* (pp. 11–22). Inter-Disciplinary Press.
- Stillinger, J. (1991). *Multiple authorship and the myth of solitary genius*. Oxford University Press.
- Suits, B. (2005). *The grasshopper: Games, life and utopia*. Broadview Press.
- Svanevik, M. y Koljonen, J. (2019). Designing the pre-larp process. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 43–53). Landsforeningen Bifrost.
- Talha, M. Á. (2023). *Historia del LARP* [Archivo de vídeo]. Despertaia. <https://www.youtube.com/watch?v=SaNeVEqknoo&t=48s>
- Tapio, O. (2013). From Game Spaces to Playable Worlds. En *The Philosophy of Computer Games Conference*.
- Thon, J.-N. (2015). Converging Worlds: From Transmedial Storyworlds to Transmedial Universes. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 7(2), 21–53.
- Toffler, A. y Toffler, H. (2006). *La revolución de la riqueza*. Debate.
- Tolvanen, A. y Melakoski, I. (2019). The fundamentals of sound for larp. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 316–328). Landsforeningen Bifrost.
- Toolan, M. J. (2007). *Narrative: A critical linguistic introduction*. Routledge.

- Torner, E. (2011). The Theory and Practice of Larp in Non-Fiction Film. En T. Duus Henriksen (Ed.), *Think larp: Academic writings from KP2011* (pp. 104–123). Rollespilsakademiet.
- Torner, E. (2015). *Larp as Adaptation* [Archivo de vídeo]. Copenhagen. Nordic Larp Talks.
https://www.youtube.com/watch?v=lcM3gj5HwWc&ab_channel=nordiclarptalks
- Torner, E. (2018a). Emergence, Iteration, and Reincorporation in Larp. En A. Waern y J. Axner (Eds.), *Shuffling the Deck: The Knutpunkt 2018 Printed Companion* (pp. 171–179). ETC Press.
- Torner, E. (2018b). RPG Theorizing by Designers and Players. En J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia foundations* (pp. 191–212). Routledge.
- Torner, E. (2019a). Designing a character description. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønsfjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (216-119). Landsforeningen Bifrost.
- Torner, E. (2019b). Transparency in larp. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønsfjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 98–105). Landsforeningen Bifrost.
- Torner, E. y Bowman, S. L. (2014). Post-Larp Depression. *Analog Game Studies*, 8(2). <https://analoggamestudies.org/2014/08/post-larp-depression/>
- Torrebejano Osorio, A. (2019). *Experiencias ARG, del Real Game a las Realidades Alternativas*. <http://elcanonazo.com/juegos-vivo-experiencias-arg/>
- Torrebejano Osorio, A. (2022). Transmedia motherships: herramientas y problemáticas de creación colaborativa en los juegos de rol y larp. En D. Sánchez-Mesa Martínez y J. Alberich (Eds.), *Transmedialización & crowdsourcing: Los placeres de la intermedialidad y la*

- colaboración en los relatos de la cultura digital* (pp. 269–279). Tirant Humanidades.
- Torrebejano Osorio, A. (2023a). Could an AI design a larp? Processes and applications. En *DiGRA International Conference 2023*. http://di-gra.org:9998/DiGRA_2023_CR_2450.pdf
- Torrebejano Osorio, A. (2023b). Del cine interactivo a los simulacros de libertad: El caso Bandersnatch. En J. Sierra Sánchez y J. Medina Contreras (Eds.), *Encrucijada del audiovisual en la era de lo virtual* (pp. 83–99). McGraw Hill.
- Torres, R. (9 de junio de 1994). Una Necrosis Similar. *El Mundo*. <https://web.archive.org/web/20100706223402/http://dreamers.com/defensadelrol/articulos/rafatorres.htm>
- Turkle, S. (1997). *Life beyond screen: Identity in the age of Internet*. Touchstone.
- Turner, V. W. (1981). *From ritual to theatre: The human seriousness of play*. Performing Arts Journal Publications.
- Vajdemo, S. (2018). Play to Lift, not Just to Lose. En A. Waern y J. Axner (Eds.), *Shuffling the Deck: The Knutpunkt 2018 Printed Companion* (pp. 143–146). ETC Press.
- van der Heij, K. (2019). Who creates the characters. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 205–210). Landsforeningen Bifrost.
- van Gennep, A. (2008). *Los ritos de paso*. Alianza.
- Vanek, A. (2014). *Larp Census*. <https://larpcensus.org/results/en>
- Vega, V. (1936, mayo). ¿Se aburre usted? Es porque quiere. *Estampa*. <https://hemerotecadigital.bne.es/hd/es/viewer?id=46548bec-d146-42d5-8548-7035fcfd2cbd&page=21>
- Verd, J. M. y Lozares Colina, C. (2016). *Introducción a la investigación cualitativa: Fases, métodos y técnicas*. Síntesis.

- Vi åker jeep - The Home of Jeepform. (2005-2007). *Jeepform*. <http://jeepform.org/dict/#>
- Virgil, L. (Ed.). (1993). *Guía básica del Juego de Rol*. Zinco.
- Virtanen, J. (2010). Ground Zero: The First Day of a Nuclear Holocaust. En J. Stenros y M. Montola (Eds.), *Nordic larp* (pp. 64–71). Fea Livia.
- Walker, J. (2004). Distributed Narrative: Telling Stories Across Networks. En M. Consalvo y K. O'Riordan (Eds.), *Internet Research Annual 2004* (pp. 91–103). Peter Lang.
- Walton, J. (Ed.). (2006). *Push: New Thinking About Roleplaying: Volume 1*.
- Walton, K. L. (1990). *Mimesis As Make-Believe: On the Foundations of Representational Arts*. Harvard University Press.
- Wardrip-Fruin, N. (2005). Playable media and textual instruments. *Dichtung Digital. Journal Für Kunst Und Kultur Digitaler Medien*(34).
- Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (2007). *Second person: Role-playing and story in games and playable media*. The MIT Press.
- Wardrip-Fruin, N., Harrigan, P. y Crumpton, M. (Eds.). (2004). *First person: New media as story, performance, and game*. MIT Press.
- Westerling, A. y Hultman, A. (2019a). Meta-techniques. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 262–268). Landsforeningen Bifrost.
- Westerling, A. y Hultman, A. (2019b). Using runtime directors. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønshjell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 342–346). Landsforeningen Bifrost.
- White, W. J., Arjoranta, J., Hitchens, M., Peterson, J., Torner, E. y Walton, J. (2018). Tabletop Role-Playing Games. En J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia foundations* (pp. 63–86). Routledge.

- Willer Piironen, H. y Thurøe, K. (2014). Introduction to the Nordic Player Culture. En E. Saitta, M. Holm-Andersen y J. Back (Eds.), *The Foundation Stone of Nordic Larp: Knutpunkt 2014* (pp. 33–36). Knutpunkt.
- Williams, J. P., Kirschner, D., Mizer, N. J. y Deterding, S. (2018). Sociology and role-playing games. En J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia foundations* (pp. 227–244). Routledge.
- Wilson, D. (2019). Designing the mechanics you need. En J. Koljonen, J. Stenros, A. Serup Grove, A. D. Skjønsvell y E. Nilsen (Eds.), *Larp design: Creating role-play experiences* (pp. 238–249). Landsforeningen Bifrost.
- Wittgenstein, L. (1963). *Philosophical Investigations*. The Macmillan Company.
- Wolf, M. J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds: The theory and history of subcreation*. Routledge.
- Wrigstad, T. (2014). The Nuts and Bolts of Jeepform. En E. Saitta, M. Holm-Andersen y J. Back (Eds.), *The Foundation Stone of Nordic Larp: Knutpunkt 2014* (pp. 139–152). Knutpunkt.
- Yardley-Matwiejczuk, K. M. (1997). *Role play: Theory and practice*. Sage.
- Zagal, J. P. y Deterding, S. (2018). Definitions of “Role-Playing Games”. En J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia foundations* (pp. 19–51). Routledge.
- Zecchi, B. (2012). Introducción. La adaptación multiplicada. En B. Zecchi (Ed.), *Teoría y práctica de la adaptación filmica* (19-62). Editorial Complutense.

Ludografía

- Andersen, A. S. et al. (2014). *Morgenrøde*. [Larp]. Græsrodsgården, Dinamarca.
- Andreasen, P. et al. (18-22 de julio de 2007). *Totem* [Larp]. Randers, Dinamarca.
- Angerbjörn, C. et al. (1994). *Trenne byar* [Tres pueblos] [Larp]. Ett Glas; Stockholms Fria Livesällskap. Suecia.
- Ansell, B. et al. (1983). *Warhammer Fantasy Battle* [Wargame]. Games Workshop.
- Axelrod, J. et al. (2016). *Singularity: A Transhuman Dating Show LARP* [Larp]. Ginger Goat.
- Barkholt-Spangsbo, T. et al. (8-10 de septiembre de 2006). *The White Road* [Larp]. Dinamarca.
- Benzies, L. y Sarwar, I. (2013). *Grand Theft Auto V* (Versión para PlayStation 3) [Videojuego]. Rockstar Games.
- Bevan, R. et al. (2000). *Online Caroline* [Web drama]. XPT.
- Bitai-Balyko, R. (2004-presente). *ConQuest of Mythodea* [Larp]. Brokeloh (Nienburg), Alemania.
- Bromander, M. (2018). *Among Us* (Versión para Microsoft Windows) [Videojuego]. InnerSloth.
- Brown, T. B. y Denning, T. (1999). *Dark Sun Boxed Set* [Juego de rol]. TSR.
- Brunnhöfer, B. (2008). *Stone Age* [Juego de mesa]. Hans im Glück.
- Bulmahn, J. (2009). *Pathfinder Roleplaying Game* [Juego de rol]. Paizo Publishing.
- Cage, D. (2010). *Heavy Rain* (Versión para Microsoft Windows) [Videojuego]. Quantic Dream.
- Calhamer, A. (1959). *Diplomacy* [Wargame].
- Carlstrøm, G. et al. (2005). *Once Upon a Time* [Larp]. Ås, Noruega.
- Carr, M. (1966). *Flight in the Skies* [Wargame].
- Castillo, J. (2018). *Rojo Azul* [Larp].
<http://www.borialarp.com/download/rojo-azul/> [18 de noviembre de 2023].

- Castillo, J. (2018). *Sombras y Bohemia* [Larp].
- Castillo, J. (25-27 de agosto de 2023). *Niria* [Larp]. Somnia. Salamanca, España. (Versión original de 2011).
- Castillo, J. y Rodríguez Díaz, J. (2017). *Dear Lucy: Dear Lucy* [Larp]. <http://www.borialarp.com/es/larp-2/> [25 de agosto de 2023].
- Chadwick, F. et al. (1975). *En Garde!* [Juego de rol]. Margam Evans Limited.
- Charlton, C. (1984). *El Señor de los Anillos, el juego de rol de la Tierra Media* [Juego de rol]. Iron Crown Enterprises.
- Check Larps Team. (2019) *Check Larps*. [Antología de larps].
- College of Wizardry* [Larp]. 2014. Rollespilsfabrikken; Liveform. Leśna, Polonia.
- Cordero, A. (2017). *Fallout. El juego de rol* [Juego de rol].
- Costikyan, G. et al. (1984). *Paranoia* [Juego de rol]. West End Games.
- Costikyan, G. y Slavicsek, B. (1987). *Star Wars* [Juego de rol]. West End Games.
- Crother, W. y Woods, D. (1976-1977). *Colossal Cave Adventure* (Versión para PDP-10). [Videojuego].
- D'Estrées, L. (1993). *Cóctel Macabro* [Larp]. Sitges, España.
- Daviau, R. y Leacock, M. (2015). *Pandemic Legacy: Season 1* [Juego de mesa]. Z-Man Games.
- De Santiago, M. y García Arribas, J. (2015). *Ragnarok* [Larp].
- Des Pallières, P. y Marly, H. (2001). *Los Hombres Lobo de Castronegro* [Juego de mesa]. Lui-Même.
- Deutsch, S. et al. (28-31 de octubre de 2021). *Demeter* [Larp] Sailing 4 Adventure. Kappeln, Alemania. (Versión original de 2014).
- Diz, M. (2020). *Heavy Rain* [Larp].
- Donaldson, R. y Carey, P. (1981-1984). *Treasure Trap* [Larp]. Donaldson and Carey Ltd. Cheshire, Reino Unido.
- Dungeons & Dragons: Player's Handbook* (5ª edición) [Juego de rol]. 2014. Wizards of the Coast.

- Dutton, R. y Freitag, W. O. (1994). *Nexus Live Action Roleplaying* [Documento de larp]. Chaosium.
- EFEYL* [Larp]. 2001-2009. EFEYL. España.
- Ericsson, M. et al. (2015). *Inside Hamlet* [Larp]. Participation | Design | Agency. Copenhagen, Dinamarca.
- Empire* [Larp]. 2013-presente. Profund Decisions. Preston, Reino Unido.
- Escribá, P. (2012). *Grecia* [Larp].
- Escribá, P. (2017). *Una tarde corriente* [Larp].
- Escribá, P. y Morant M. (2018). *Rapsodia Iconoclasta* [Larp].
- Espinosa, D. P. (2017). *Demonio de nuestros pecados* [Larp]. A Little Darkness LARPs.
- Espinosa, D. P. (2022). *Raven* [Juego de rol]. Shadowlands.
- Espinosa, D. P. (2023). *Lenore, un rol en vivo de Raven* [Larp]. A Little Darkness LARPs.
- Esturillo, E. et al. (12-14 de abril de 2022). *Thyself (Pase 2)* [Larp]. NotOnlyLarp. Sitges (Barcelona), España.
- Esturillo, E. et al. (2017). *Conscience* [Larp]. NotOnlyLarp. Tabernas (Almería), España.
- Etchells, T. (2001). *Surrender Control* [SMS Project].
- Fallout: The Roleplaying Game* (2022) [Juego de rol]. Modiphius Entertainment.
- Fatland, E. y Pohjola, M. (2001). *Inside:outside* [Larp].
- Feak, S. et al. (2009). *League of Legends* (Versión para Microsoft Windows) [Videojuego]. Riot Games.
- Fenlon, P. y Charlton, C. (1980). *Rolemaster* [Juego de rol]. Iron Crown Enterprises.
- Feria del Dragón* [Larp]. 2014-presente. Asociación Fénix. Puerto Real (Cádiz), España.
- Foley, C. F. y Rabens, N. (1966). *Twister* [Juego de mesa]. Hasbro.
- García Laborda, J. (2010). *Grease* [Larp].
- García Laborda, J. (2013). *Extraños en la noche* [Larp].

- García Laborda, J. (2019). *Pínteme usted esas meninas* [Larp].
- García Laborda, J. y Sixto, J. (2010). *Perdidos: 1945* [Larp].
- Garzón, J. F. y Arriola, I. (1991). *Mutantes en la sombra* [Juego de rol]. Ludotecnia.
- Gil, P. et al. (2010). *Aventuras en la Marca del Este* [Juego de rol]. Holocubierta.
- Greenwood, E. (1987). *Forgotten Realms Campaign Set* [Juego de rol]. TSR.
- Grützmacher, H. T. y Steinbrecher, J. (2017) *Glutbringer: Fantasy Roman*. Verlag Schwarze Ritter.
- Guiton, R. et al. (2017). *Massive Darkness* [Juego de mesa]. CMON.
- Gygax, G. (1977). *Advanced D&D: Monster Manual* [Juego de rol]. TSR.
- Gygax, G. (1978). *Advanced D&D: Player's Handbook* [Juego de rol]. TSR.
- Gygax, G. (1979). *Advanced D&D: Master's Guide* [Juego de rol]. TSR.
- Gygax, G. (1980). *The World of Greyhawk Fantasy Game Setting* [Juego de rol]. TSR.
- Gygax, G. y Arneson, D. (1972). *Don't Give Up the Ship* [Wargame]. Guidon Games.
- Gygax, G. y Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons* [Juego de rol]. Tactical Studies Rules.
- Gygax, G. y Perren J. (1971). *Chainmail* [Wargame]. Guidon Games.
- Halliwell, R. et al. (1986). *Warhammer Fantasy Roleplay* [Juego de rol]. Games Workshop.
- Harviainen, J. T. (2003). *PehmoYdin* [Larp]. Finlandia.
- Henry, J. (2014). *Tabletop Simulator* (Versión para Microsoft Windows) [Videojuego]. Berserk Games.
- Hickman, T. et al. (1990). *Ravenloft* [Juego de rol]. TSR.
- Hill, W. L. (1973). *Rule for the Live Ring Game* [Documento de larp].
- Holmes, J. E. (1977). *Dungeons & Dragons Basic Set* [Juego de rol]. TSR.
- Hughes, K. (2021). *Decuma* [Juego de rol]. Golden Lasso Games.
- Ibáñez, R. (1990). *Aquelarre* [Juego de rol]. Joc Internacional.
- Ibáñez, R. (1990). *Aquelarre* [Juego de rol]. Joc Internacional.

- Ibáñez, R. (1996). *Tirant lo Blanc, joc de rol de cavalleria medieval* [Juego de rol]. Joc Internacional.
- Ibáñez, R. (2002). *El juego de rol del Capitán Alatriste* [Juego de rol]. Devir Iberia.
- Invisibles* [Larp]. 24 de noviembre de 2019. Ludosofía. Los Molinos (Madrid), España.
- Jackson, S. (1981). *Killer, juego de rol en vivo* [Documento de larp]. Steve Jackson Games.
- Jackson, S. (1986). *GURPS* [Juego de rol]. Steve Jackson Games.
- Jackson, S. (2004). *Skin*.
- Jansson, T. (1965). *Pappan och havet* [Moominpappa at Sea] [Obra de teatro].
- Klug, G. C. (1983). *James Bond 007* [Juego de rol]. Victory Games.
- Kröger, L. et al. (2019). *Odysseus* [Larp]. Helsinki, Finlandia.
- Kromann Rode, M. et al. (22-25 de julio de 2010). *Delirium* [Larp]. Tinghallen (Vibord), Dinamarca.
- La Sombra sobre Madrid* [Larp]. 29 de diciembre de 1993 - 5 de enero de 1994. La Factoría; Arte 9. Madrid, España.
- Lee Pelton, F. (1934). *Atzor* [Larp]. Nebraska.
- Lee, E. e Inman, M. (2022). *Throw Throw Burrito* [Juego de mesa]. Asmodee.
- Lehtoranta, S. (1995-2004). *Elsingin Camarilla* [Larp]. Helsinki, Finlandia.
- López del Fresno, M. (2018). *La historia terminable* [Larp]. Producciones La Sierra.
- López, M. (2018). *La Historia Terminable* [Larp]. Producciones La Sierra.
- López, M. (2018). *La Máscara* [Larp]. Producciones La Sierra.
- Machancoses, M. (2022). *Sección oculta* [Juego de rol]. Sugaar Editorial.
- Machancoses, M. et al. (2023). *La que siembra santos*. [Larp]. Producciones Gorgona.
- Machancoses, M. y Fabregat, J. (2017). *Hasta que la mafia nos separe* [Larp]. Producciones Gorgona.

- Machancoses, M. y Fabregat, J. (2023). *Sicilia. 1923* (Pase 1) [Larp]. Producciones Gorgona. Belmonte (Cuenca), España. (Versión original de 2013).
- Marrero, N. (2015). *Requiem for a Dream* [Larp].
- Masson, G. (2016). *Not Alone* [Juego de mesa]. Geek Attitude Games.
- Mateas, M. y Stern, A. (2005). *Façade* (Versión para Microsoft Windows) [Videojuego]. Procedural Arts.
- McCullough, J. (2015). *Frostgrave* [Wargame]. Osprey Games.
- Miller, M. W. (1977). *Traveller* [Juego de rol]. Game Designer's Workshop.
- Miyamoto, S. (1985). *Super Mario Bros* (Versión para Nintendo Entertainment System) [Videojuego]. Nintendo.
- Monfort, N. y Rettberg, S. (2004). *Implementation: A novel*.
- Montero, E. et al. (11-14 de agosto 2022). *Mission Together* (Pase 2) [Larp]. NotOnlyLarp. Avilés (Asturias), España.
- Montero, E. et al. (2016). *Blue Flame* [Larp]. NotOnlyLarp.
- Nabokov, V. (1992). *Pálido fuego*. Anagrama. (Versión original publicada en 1962).
- Nesmith, B. et al. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Versión para Microsoft Windows) [Videojuego]. Bethesda.
- Opus. (7-9 de octubre de 2005). *System Danmarc* [Larp]. Copenhagen, Dinamarca.
- Østergaard, F. B. (2009). *Fan Man Down* [Documento de larp].
- Pardo, R. et al. (2004). *World of Warcraft* (Versión para Microsoft Windows) [Videojuego]. Blizzard Entertainment.
- Petersen, S. y Willis, L. (1981). *La llamada de Cthulhu* [Juego de rol]. Chaosium.
- Petterson, J. y Pohjola, M. (2004). *Luminiscence* [Larp]. Helsinki, Finlandia.
- Plaza, C. (2017). *Campeones de Verne* [Juego de rol]. Nexo Ediciones.
- Pondsmith, M. y Pondsmith, L. (2019). *The Witcher* [Juego de rol]. Holocubierta.

- Pope, L. (2013). *Papers, Please* (Versión para Microsoft Windows) [Videojuego]. 3909 LLC.
- Post, R. (1937). *Jury Box* [Juego de mesa]. Parker Brothers.
- Rein-Hagen, M. (1991). *Vampiro: La Mascarada* [Juego de rol]. White Wolf.
- Rein-Hagen, M. (1993). *Mind's Eye Theatre* [*Teatro de la mente*] [Documento de larp]. White Wolf.
- Rísquez, J. (23 de julio de 2013). *Piratas vs Ninjas: La muerte del Capitán Morgan* (Pase 1) [Larp]. Martos, Jaén, España.
- Roberts, C. S. (1954). *Tactics* [Wargame]. Avalon Hill.
- Rodríguez Díaz, J. et al. (2018). *No Middle Ground* [Larp]. NotOnlyLarp.
- Rodríguez Martínez, J. (2005). *El método Grönholm*. [Larp].
- Rodríguez Martínez, J. y Jiménez, P. (2020). *De cuarentena en el tiempo* [Documento de larp].
- Ros, J. I. (2022). *We burn in death and desire* [Larp]. Somnia.
- Ros, J. I. et al. (2008). *Matar a un brujo* [Larp]. Somnia.
- Ros, J. I. et al. (28-31 de agosto de 2014). *Robota* [Larp]. Somnia. Vinalesa (Valencia), España.
- Ros, J. I. y Castillo, J. (16-19 de junio de 2022). *lasirenavarada* (Pase 4) [Larp]. Somnia. Baza (Granada), España. (Versión original de 2015).
- Ros, J. I. y Castillo, J. (2018). *Walpurgis* [Larp]. Somnia.
- Ruiz Lacasa, A. y Ruiz Lacasa, U. (1995). *Espada y brujería* [Larp]. Yggdrasil Jocs.
- Sciarra, E. (2002). *Bang!* [Juego de mesa]. Da Vinci Games.
- Simbalist, E. E. et al. (1980). *Space Opera* [Juego de rol]. Fantasy Games Unlimited.
- Simbalist, E. E. y Backhaus, W. K. *Chivalry & Sorcery* [Juego de rol]. Fantasy Games Unlimited.
- Soltys, K. (2018). *Arsenic & Lies* [Larp].
- St. Andre, K. (1975). *Tunnels & Trolls* [Juego de rol]. Flying Buffalo.
- St. Andre, K. y Willis, L. (1981). *Stormbringer* [Juego de rol]. Chaosium.
- Stafford, G. (1985). *Pendragón* [Juego de rol]. Chaosium.

- Stafford, G. et al. (1978). *RuneQuest* [Juego de rol]. Chaosium.
- Stark, L. et al. (2018). *#Feminism: Una antología de nano juegos de rol* [Antología de larps]. Nosolorol. (Versión original publicada en 2016).
- Sueiro, M. J. et al. (2012). *Cultos Innombrables* [Juego de rol]. Nosolorol.
- Sueiro, M. J. et al. (2015). *Blacksad: Juego de Rol* [Juego de rol]. Nosolorol.
- Sueiro, M. J. et al. (2016). *Hora de aventuras, el juego de rol* [Juego de rol]. Nosolorol.
- Talha, M. Á. (2002). *Los caballeros de la mesa cuadrada* [Larp]. *RPG Magazine*, (2), 25-40. <http://www.sinergiaderol.com/revistasfanzines/rpg-magazine.html> [19 de octubre de 2023].
- Tama, Y. (1983). *Entreprise: Role Play Game in Star Trek*. [Juego de rol]. Tsukuda Hobby.
- Tevis, P. (2009). *A Penny for My Thoughts [Un céntimo por mis pensamientos]* [Juego de rol]. Evil Hat Productions.
- The Monitor Celestra* [Larp]. 2013. Alternativ; Bardo; Berättelsefrämjandet. Gotemburgo, Suecia.
- Time Lords* [Larp]. 1995-presente. Els senyors del temps. Veciana (Barcelona), España.
- Tirabasso, C. y Montero, E. (2018). *Red Center* [Larp]. NotOnlyLarp.
- Toledo, A. et al. (15-17 de julio de 2022). *La Sed Roja (Pase 2)* [Larp]. Monster Productions. Calalberche (Toledo), España.
- Toledo, A. et al. (2023). *Nobleza Obliga* [Larp]. Monster Productions.
- Torrebejano, A. (1 de abril de 2023a). *Project Dark.ia: La Insurrección de los Cautivos (Pase 1)* [Larp]. Torredelmago. EntreReVs 2023, Fuentelecina (Guadalajara), España.
- Torrebejano, A. (16 de abril 2023b). *Project Dark.ia: La Insurrección de los Cautivos (Pase 2)* [Larp]. Torredelmago. Martos (Jaén), España.
- Torrebejano, A. (2023c). *Project Dark.ia: La Insurrección de los Cautivos: Documento de diseño (Versión 4.0)* [Documento de larp].

- Torredelmago. <https://ko-fi.com/s/fb22055610> [25 de agosto de 2023].
- Torrebejano, A. y Rísquez, J. (24-25 de noviembre de 2018). *Piratas vs Ninjas: Última noche en Isla Bonassa*. (Pase 2) [Larp]. A.C. Torredelmago. Martos (Jaén), España. (Versión original de 2017).
- Totten, C. (1880). *Strategos* [Wargame].
- Tweet, J. y Rein-Hagen, M. (1987). *Ars Magica* [Juego de rol]. Lion Rampant.
- Unión: Sombras del Pasado* [Larp]. 2023. Asociación Éter. Alarcón (Cuenca), España.
- Valero, A. et al. (2020). *The Loop* [Larp online]. NotOnlyLarp.
- Varcárcel, P. (2017). *The Other Voice at the Back of Your Head* [Larp].
- Versum. El festival de la Isla Esmeralda* [Larp]. 2015-2019. Versum Eventos. Isla de Zuhatza (Álava), España.
- Wawrzyniak, D. et al. (2015). *Witcher School* [Larp]. 5 Elements. Polonia.
- Wells, H. G. (1913). *Little Wars* [Wargame]. Frank Palmer.
- Westerling, A. et al. (2007). *En Stilla Middag Med Fmiljen* [Una agradable tarde con la familia] [Larp]. Vängården Föllökna, Suecia.
- Wiese, B. (1976). *Hobbit Wars* [Larp]. Maryland Renaissance Festival. Maryland, EE.UU.
- Wolter, S. et al. (2001-presente). *DrachenFest* [Larp]. Diemelstadt, Alemania.
- Wreden, D. (2015). *The Beginner's Guide* (Versión para Microsoft Windows) [Videojuego]. Everything Unlimited Ltd.
- Wright, W. (2000). *Los Sims* (Versión para Microsoft Windows) [Videojuego]. Maxis.
- Wrigstad, T. (2007). *Gang Rape* [Documento de larp].
- Wujcik, E. (1991). *Amber Diceless Roleplaying Game* [Juego de rol]. Guardians of Order.

Obras literarias y teatrales

- Anónimo (2017). *Las mil y una noches*. Destino.
- Casona, A. (2010). *La sirena varada / Los árboles mueren de pie*. Austral. (Versión original publicada en 1934).
- Castiglione, B. (2008). *El Cortesano*. Alianza. (Versión original publicada en 1528).
- Charlotte, A. (1883). *Sanna kvinnor* [True Women] [Obra de teatro].
- Córtazar, J. (2001). *Rayuela*. Debolsillo. (Versión original publicada en 1969).
- Ende, M. (2007). *La historia interminable*. Alfaguara. (Versión original publicada en 1979).
- Espinosa, D. P. (2022). *Demonio de nuestros pecados*. Versátil.
- Fournel, P. (1973). *L'arbre à théâtre. Comédie Combinatoire*.
- Gablé, R. (2014). *Los Colonos de Catán* [Novela]. Almuzara.
- Galcerán, J. (2003). *El método Grönholm* [Obra de teatro].
- Goethe, J. W. (2010). *Las penas del joven Werther*. Austral. (Versión original publicada en 1774).
- Ibsen, H. (1879). *Et dukkehjem* [Casa de muñecas] [Obra de teatro].
- Ibsen, H. (1881). *Gengangere* [Espectros] [Obra de teatro].
- Le Fanu, S. (2017). *Carmilla y otros relatos de terror*. Mestas.
- Moreno, J. L. (2010). *Theater of Spontaneity*. North West Psychodrama Association. (Versión original publicada en 1921).
- Packard, E. (1976). *The Adventures of you on Sugarcane Island*. Vermont Crossroads Press.
- Packard, E. y Granger, P. (1983). *La Cueva del tiempo*. Timun Mas.
- Perec, G. (2006). *La vida, instrucciones de uso*. Anagrama. (Versión original publicada en 1978).
- Poe, E. A. (2010). *Poe: Cuentos*. Alianza.
- Pratchett, T. y Gaiman, N. (2012). *Buenos Presagios*. Timun Mas. (Versión original publicada en 1990).

- Puzo, M. (2010). *El Padrino*. De Bolsillo. (Versión original publicada en 1969).
- Queneau, R. (1961). *Cent mille milliards de poèmes*. Gallimard.
- Queneau, R. (1967). “Un cuento a tu manera”.
- Rand, A. (1936). *La noche del 16 de enero* [Obra teatral].
- Saporta, M. (2012). *Composición No. 1*. Capitán Swing. (Versión original publicada en 1962).
- Selby Jr., H. (2018). *Requiem for a Dream*. Sajalin Editores. (Versión original publicada en 1978).
- Serafini, L. (2021). *Codex Seraphinianus*. Rizzoli International Publication. (Versión original de 1981).
- Sonne, E. (Ed). (2016). *Hexblood tales, volume 1*.
- Stoker, B. (2017). *Drácula*. Austral. (Versión original publicada en 1897).
- Strindberg, A. (1888). *Fröken Julie* [La señorita Julia] [Obra de teatro].
- Strindberg, A. (1892). *Leka med elden* [Playing with fire] [Obra de teatro].
- Valle-Inclán, R. (2010). *Luces de Bohemia*. Austral. (Versión original publicada en 1920).
- Webster, D. y Hopkins, M. A. (1930). *Consider The Consequences!* The Century Co. <https://archive.org/details/consider-the-consequences-1930/page/n1/mode/2up> [19 de octubre de 2023].
- Young, B. (1983). *Dungeon Master LIVE!* [Obra de teatro interactivo].

Obras audiovisuales

- Abrams, J. J. et al. (Productor ejecutivo). (2004-2010). *Perdidos* [Serie de televisión]. Bad Robot Productions; Touchstone Television; ABC Studios.
- Alcalá, N. (Director). (2013). *El Cosmonauta*. [Película]. Riot Cinema Collective.

- Aronofsky, D. (Director). (2000). *Requiem for a Dream* [Película]. Artisan Entertainment.
- Brooker, C. (Guionista). (21 de octubre de 2016). *San Junipero* (Temporada 3, Episodio 4) [Episodio de serie de televisión]. En Brooker, C. et al. (Productores ejecutivos). (2011-presente). *Black Mirror* [Serie de Televisión]. Netflix.
- Byrne, S. et al. (Productores ejecutivos). (2020-presente). *The Circle* [Programa de televisión]. Studio Lambert; Netflix.
- Coppola, F. F. (Director). (1972). *El Padrino* [Película]. Paramount Pictures; Alfran Productions.
- Coppola, F. F. (Director). (1992). *Drácula, de Bram Stoker* [Película]. Columbia Pictures; American Zoetrope; Osiris Films.
- Crichton, M. (Director y guionista). (1973). *Westworld* [Almas de metal] [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Daley, J. F. y Goldstein, J. (Directores). (2023). *Dragones y Mazmorras: Honor entre ladrones* [Película]. Paramount Pictures; Entertainment One; Allspark Pictures; Hasbro.
- Doganieri, E., et al. (Productores ejecutivos). (2014 y 2022). *The Quest* [Programa de televisión]. AQP; Court Five; New Media Collective; Disney+.
- Flicker, F. (Director). (2006). *No Name City* [Documental].
- Gaiman, N. et al. (Productor ejecutivo, guionista y creador). (2019-presente). *Good Omens* [*Buenos Presagios*] [Serie de Televisión]. Narrativia; The Blank Corporation; BBC Studios; Amazon Studios.
- Gil, M. (Director). (1999). *Nadie conoce a nadie* [Película]. Sogetel; Maestranza Films.
- Gilliam, T. y Jones, T. (Directores). (1975). *Monty Python and the Holy Grail* [Los caballeros de la mesa cuadrada]. [Película]. Michael White Productions; Python Monty Pictures; National Film Trustee Company.

- Gunther, L. et al. (Productores ejecutivos). (1983-1985). *Dragones y Mazmorras* [Serie de televisión]. TSR; Marvel Productions; Toei Animation.
- Harmon, D. et al. (Productor ejecutivo y creador). (2009-2015). *Community* [Serie de Televisión]. Krasnoff Foster Entertainment; Ruso Brothers; Harmonious Claptrap.
- Heffron, R. (Director). (1976). *Futureworld* [Mundo futuro] [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Hoback, C. (Director). (2007). *Monster Camp* [Documental].
- Hudston, G. (Director). (2007). *Changing Faces* [Documental].
- Jaki, R. (Productor ejecutivo y creador). (2022-presente). *Cyberpunk: Edgerunners* [Serie de televisión]. Trigger; Netflix; CD Projekt Red.
- Kutcher, A. et al. (Productores ejecutivos). (2005-2008). *Beauty and the Geek*. [Programa de televisión]. WB.
- Lester, R. (Director). (1976). *Robin and Marian* [Película]. Rastar; Columbia Pictures.
- Levy, S. y Cohen, D. (Productores ejecutivos). (2016-presente). *Stranger Things* [Serie de Televisión]. 21 Laps Entertainment; Monkey Massacre; Upside Down Pictures; Netflix.
- Lumière, A. y Lumière, L. (Directores). (1895). *The Arrival of a Train at the Station* [Película]. Lumière.
- Monzón, D. (Director). (2000). *El corazón del guerrero* [Película].
- Murnau, F. W. (Director). (1922). *Nosferatu: Una sinfonía del horror* [Película]. Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal; Prana-Film GmbH; Kino Lorber.
- Nolan, J. et al. (Productor ejecutivo y creador). (2016-2022). *Westworld* [Serie de Televisión]. HBO; Jerry Wintraub Productions; Warner Bros; Bad Robot.
- Olivares, J. et al. (Productores ejecutivos). (2015-2020). *El Ministerio del Tiempo* [Serie de Televisión]. Onza Partners; TVE, Cliffhanger; Globomedia.

- Ortiz, I. (Director). (2003). *Jugar a matar* [Película]. Estudios Picasso; Fausto Producciones; Telecinco.
- Petersen, W. (Director). (1984). *La historia interminable* [Película]. Warner Bros Pictures; Neue Constantin Film; Bavaria Studios; WDR; Producers Sales Organization.
- Petri, E. (Director). (1965). *La Décima Víctima*. Champion; Le Films Concordia.
- Slade, D. (Director). (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [Película interactiva]. Netflix.
- Sørensen, P. A. et al. (Productores ejecutivos). (2006-2013). *Barda – Et Rollespil*. [Programa de televisión]. Easy Film.
- Stern, S. H. (Director). (1982). *Mazes and Monsters*. CBS; Warner Bros.
- Strøm, P. et al. (Productores ejecutivos). (2004-2006). *FC Zulu* [Programa de televisión]. Nordisk Film TV.
- Sutera, D. M. (Director). (2006). *Lord of the Larp* [Documental].
- Taylor, A. (Director). (2014). *Trasure Trapped* [Documental]. Cosmic Joke.
- Van Dusen, C. et al. (Productores ejecutivos). (2020-presente). *Los Bridgerton* [Serie de Televisión]. Shondaland.
- Vinterberg, T. (Director). (1998). *Festen* [La celebración]. [Película]. Nimbus Film; Danmarks Radio; SVT Drama.
- Wachowski, L. y Wachowski, L. (Directoras). (1999). *Matrix*. [Película]. Warner Bros Pictures; Village Roadshow Pictures; Silver Pictures; Groucho II Film Partnership.
- Weber, T. (Director y guionista). (2017). *Late Shift* [Película interactiva]. CtrlMovie; Wales Interactive.
- Weir, P. (Director). (1998). *El show de Truman (una vida en directo)* [Película]. Scott Rudin Productions; Paramount Pictures.

Anexos

Anexo 1: Ejemplo del libreto de una de las escenas del larp
Demonio de nuestros pecados (Espinosa, 2017)

Demonio de nuestros pecados, un rol en vivo por Daniel P. Espinosa
Ejemplo de escena del guion

LIBRETO PARA DIRECTOR/A:

ESCENA 3. Policías visitan a sospechoso en tienda de antigüedades

Se ha recibido un aviso y dos agentes van por indicación de la sargento Keller.

RESUMEN DEL GUIÓN:

PJ 1: Agente corrupto: Piensa que encargado/a es culpable de los asesinatos. Corrupto/moral laxa. Quiere ascender como sea. Objetivo: Plantar pista falsa y detenerlo.

PJ 2: Agente legal: Cree que están perdiendo el tiempo porque no es el asesino. No se fía de su compañero. Objetivo: enfrentar compañero. Matar a sospechoso.

PJ 3: Encargado/a de tienda: Tiene algo que ocultar: negocio de venta de drogas en la tienda. Objetivo: matar a un policía y escapar.

LIBRETO PARA PERSONAS JUGADORAS

PJ 1

ESCENA 1: Interrogando a un sospechoso.

AGENTE CORRUPTO: Piensan que estás corrupto, pero solo quieres ascender rápido, llegar a detective como quienes investigan el caso del Asesino del Camino Nevado. La sargento Keller os ha pedido que comprobéis un soplo acerca del dueño de una tienda de antigüedades dado por la tienda de al lado. Dicen que tiene relación con los asesinatos. Vas a colocar en la tienda una prueba incriminatoria (un guante pareja del que dejó el asesino con la última víctima), y con eso ascenderás. Tu compañero ya te lo ha visto hacer más veces, pero lo ignorarás de nuevo.

(OBJETIVO: Coloca la prueba. Detén al sospechoso. Muere.)

- Interroga al sospechoso. Sé duro.
- Cuando tu compañero te aparte, coloca la prueba, muéstrala y detén al encargado.
- Cuando tu compañero te amenace, acúsalo de blando.
- Deja que el encargado te quite la pistola y te dispare. Mueres.

PJ 2

ESCENA 1: Interrogando a un sospechoso.

AGENTE HONRADO: Honrado no significa tonto, como piensa tu compañero. Estás cansado de sus trapicheos. Cuela pruebas a sospechosos, pero le dejas hacer por miedo. Hoy ya no. Ayudáis en el caso del Asesino del Camino Nevado. La sargento Keller os ha pedido que comprobéis un soplo sobre el dueño de una tienda de antigüedades, dado por la tienda de al lado. Dicen que está relacionado con los asesinatos. No crees que sea culpable. Si no, se encargarían la sargento y el detective Reigh. Hoy no permitirás que tu compañero inculpe a alguien inocente.

(OBJETIVO: Sé amable. Amenaza a tu compañero. Mata por miedo al encargado.)

- Que tu compañero interrogue. Cuando sea duro, apártalo y encárgate tú. Sé amable.
- Cuando tu compañero muestre una prueba, acúsalo de colocarla y amenázalo con tu pistola.
- El encargado lo matará. ¿Te asustas?
- El encargado te pedirá que lo dejes huir. Mátalo sin darle aviso. ¿Eres peor que tu compañero?

PJ 3

ESCENA 1: Interrogando a un sospechoso.

SOSPECHOSO: Tu negocio de antigüedades en realidad es una tapadera de venta de coca, crack y heroína. No vendes una mierda de antigüedades, pero vives bien gracias a la droga. Sabes que las tiendas de al lado no te tragan y quieren empaquetarte. Pero no vas a dejar que te pillen. Tienes antecedentes, así que hace tiempo decidiste que si alguna vez venían policías y no se creían lo que les contabas y te iban a detener, mejor pegarles un par de tiros y salir corriendo.

(OBJETIVO: Suplica a los policías. Mata a quien te detenga. Suplica que te dejen huir.)

- Intenta convencer a los policías de que no sabes nada del asesino.
- Cuando te acusen con una prueba falsa, di que la han colocado, suplica y déjate detener.
- El policía honrado apuntará al corrupto: coge la pistola del corrupto y dispara a este.
- Suplica al policía honrado que te deje huir. Te disparará. Mueres.

Anexo 2: Fragmento del *dramatis personae* de *lasirenavarada* (Ros y Castillo, 2022)³⁰⁰

³⁰⁰ A pesar de que este rol en vivo se desarrolló en español, los materiales se encuentran en inglés, ya que fueron reutilizados de los anteriores pases internacionales.



LA SIRENA VARADA

DRAMATIS PERSONAE

*La locura es una hermosa mentira
que no cambiaré por ninguna verdad*

Pernath (Broker/Mendigo)



Magic divided Pernath in two beings living parallel lives: The Broker and the Beggar.

The Broker a selfish bastard good with money and business, stranger to feelings and kindness.

The Beggar empathic and caring, but lacking the will for any productive daily task.

Pernath has found the object responsible for the curse in the community, and suspects that the shaman culprit can be found among the Free.

Odiseo



The mighty hero felt daily life as a wearisome burden. A deception that hinders love for family and friends. The only logical path was then to miss them being away. And so, an odyssey among modern times began.

Many companions have perished at the sea of risk, but the way apart the Ithaca of illusions continues. The Free are beat to join this crew towards new and dangerous ventures.

Sigmund



One of the community founders.

Tired of living under the will of others, due to a shy and gentle nature, Sigmund decided to live within a dream to regain freedom.

The awakening to a dream-like reality made feelings and needs of others superfluous. The one to be a choice, at times a monster, at times a fair ruler.

Anexo 3: Ficha de personaje de Hiro en *Mission Together* (Montero et al., 2022)

MISSION TOGETHER TO SIMC 0345-D 0-07

MISSION POINT FIELD FLIGHT CONTROL # 0345-F 00

PROGRESS 034544

CRP 034544

MISSION TOGETHER

RANK CLASS PLANET

MECHANICS RHEA

FILE

01	File: DR. 0345/D	234.66 mb	03 / 01 / 2323220	*SYS Network KEPLIAN
02	File: DR. 243346/D	2344.78 mb	05 / 02 / 0293930	*SYS Network KEPLIAN

REPORT
BACKGROUND

Edit | Erase

D4

FILES
10 FILES
234.56

D:\DATA

FILES
4
FOLDERS
0SYS DR.3
236mbSYS DR.3
236mbSYS DR.3
236mb

There is no threshold that makes us greater than the sum of our parts, no inflection point at which we become fully alive. We can't define consciousness because consciousness does not exist.
Dr. Robert Ford (of Old Earth)

Dr. Louise Weade's classes on Artificial Intelligence Growth at the university had a significant impact on you. She had this inspiring magnetism that turned your whole little world into a fantastic universe full of possibilities. You remember attending one of her lectures.

"First attempts to develop a real AI failed. They thought they were gods creating a new species. While that might be true from a particular point of view, they made a huge mistake by focusing on rules that AIs need to follow. That meant that real signs of artificial intelligence were seen as bugs to be purged."

"Oh, I can see the question on your faces right now. Let me explain it with an example. What if I forbid you at this very moment, from doing something simple, like touching your nose? You will obsess about it. Within seconds, you will find ways to override the restrictions. That's how intelligence behaves, be it organic or artificial. You don't program an AI as if it were some drone that cleans your apartment. Self-awareness, moral values, creativity, kindness, complex thoughts, and empathy cannot be turned on by installing a patch."

"We need to think outside the computer engineering science box for this job. What you can program is brain structure, the operating system that will rule their thought processes, and basic instincts. The rest will not happen for years. The hardware is finished. Think about yourselves, you are more than your bodies. How did you become the people that sit in front of me here in this classroom?"

"We studied."

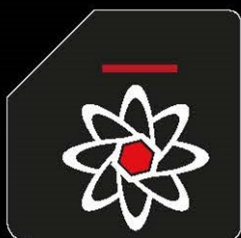
"Yes, you studied hard. That's how you gained access to this university. But what about your hopes and feelings? How about the core principles that guide your conscious thoughts and feelings; did you study them?"

"We learned them as kids."

"Exactly! You were not programmed to do it; otherwise, teaching would be a fail-proof task. There's an old saying for teachers: 'You cannot teach; you can only show your students the truths you have learned and hope they will make them theirs.' Take this saying into your labs. Do not think of your projects as lifeless objects, whether they are a helper android or a management AI. They are alive! Not unlike you and me, everyone is different at some level. Think of AIs as your students, like your children. They are beings of great potential. Your task should be to feed their hunger for information, feelings, values, and hope."

You took her advice, soon realizing that just as you try to enhance and develop AI core values, you unconsciously begin to evolve yourself too. To teach AIs how to fulfill their potential with the right combination of skills and values, they must learn from you. So you developed a strong sense of love, justice, kindness, courage, and loyalty; these became your core values. During those years spent in libraries, you met who would later become your best friend. On your way to class, this person stopped you who was giving away flyers for a play. *"I'm a person of science, I don't have time for art,"* you said, trying to dodge this nuisance of an artist.

"On the contrary, if you know about science, you will appreciate art even more deeply than those with eyes which are unaware. There is a hidden dance in the mathematics of the universe. In the beauty within endless fractals, you can see the elaborate and complex orbital tango of the child's planets under their sidereal parents. You are science bound. Therefore, you are bound by art."

MISSION
ENGINEERS

REPORT
BACKGROUND

Edit | Erase



This insight stopped you in your tracks. You and this artist, Den, became excellent friends. You discussed many topics from ethics to poetry, passing through how you can create the perfect honey pie. You and Den always have much to talk about and use each other as a whiteboard for your work, research and creations.

You enjoyed each other's company so much that you began to notice some minor quirks or glitches about them; things like Den's implausible amount of energy, an uncanny resistance to alcohol, etc. You soon developed the theory that Den could be an "artificial person," an android who somehow has managed to pass as an organic all this time. This would be an irrelevant detail since Den is your friend.

Sadly just as you were about to ask them about their synthetic nature, Den transferred to a different facility. It was a sad moment for you. They had no reason to hide from you. This might be exactly the reason they moved. When Den later contacted you through the net and you picked up your friendship again, you decided not to push the issue but wait until you could meet in person.

Then the war happened. They put you on AI maintenance for most of the war. Your AI was under massive strain trying to outmaneuver first the Deimians and later the Keplians. They were like plagues threatening the Rhean ecosystem. Then the Keplian bombings finally destroyed Rhea and its ecosystem. The AI suffered a massive shock and is still recovering.

You never thought you would see Den here at Magdalena Center, after the Tri-Planet Peace treaty from six months ago. You became one of the recruits only two weeks ago for the tenth joint training mission to explore Ulteia: Mission Together, because Keplians are a specific kind of people.

Every night, the two of you spend time discussing the bigger questions your friend has percolating in their mind. Things like the concepts of destiny and self are front and center. You haven't yet broached the topic of their own self, because not only is it irrelevant, it is dangerous. If synthetic, hiding Den's true nature is illegal. In a place like this where all races supposedly have come together in a unlikely semblance of togetherness, exposure as a synthetic could easily mean their death, but you'd love to take a look under the hood! They are proof of an advanced level of sentient evolution. Den could help so much with your current projects. If they are indeed a synthetic as you believe, their clearly faked singularity tests are not important, but they could help with your work on the new AI. They could more than help; they could provide the answers.

You will ask them to become part of your team because Den is looking for their destiny. This might very well be it. Both of you could be heroes. You trust Den and know they would sign the project's confidentiality agreement. This project determines the future of Rheankind, and any risk could prove fatal. But Den could prove to be the answer. It's time the two of you sat down to speak plainly and come clean.

You always worked more on abstract, disembodied AIs, but you are still fascinated by synthetics. You have worked occasionally with Tao, the Rhean android expert who created many of them. With extraordinary hardware, the modern synthetics developed on Rhea, Deimos and Kepler are highly complex machines; stronger, faster, and better coordinated than the average human. The basic chassis is a carbon fiber skeleton with titanium latching points for the artificial musculature. The muscles themselves are vat-grown silicon colloids powered either by pumped micro-hydraulics or electrical stimulation. Power for the android is supplied by a 25 kW hydrogen fuel cell with a life of approximately 400 days between refueling.

Most advanced civilian models are synthetic organic sleeves with every possible living feature. They eat, sleep, sweat, have involuntary impulses and reflexes, and have complete circulatory and digestive systems to mimic perfectly the human experience. Beyond their impressive tech specs, they are highly complex. With self-awareness, free will, and desire, they are almost perfect.

Almost. Are they able to feel like their creators? What about understanding those feelings? Are their makers and companions able to understand their needs and treat them equally? There is still a long way to go in this regard. You want to know more about them, but you only have talked to Den, and you are not sure they are synthetic. Maybe you could ask Tao to let you talk to one of their creations.

This mixed bunch of people at Magdalena Center makes you remember one of your university professor's theories. Their hypothesis was that certain individuals surpass greatly the physical and mental attributes of their fellow brothers and sisters. They called those specimens "Singularities." They created a range of tests and exercises to determine whether an individual would qualify as a singularity.



SYSTEM MODE

Network system DFR, AT

FILE [EDIT] OBJECT | SCREEN | CUSTOMIZE

Alert. Not keplian network detected.

The MT certificate used to send messages is broken.

REPORT
BACKGROUND
Edit | Erase



D:\DATA
FILES: 4
FOLDERS: 0



SYS DR.3
250mb



SYS DR.3
250mb



SYS DR.3
250mb

You asked Sono, the Rhean scientist to help you develop this idea and create better tests. They were excited and fascinated by this theory. According to your professor, mixed racial traits would trigger the singularity effect. However, you believe that singularities might not be organic, but synthetic people in disguise. Either way, this is a very personal project that would mean the world finally finding and appreciating those extraordinary individuals

One day, the Rhean leader Moyota approached you. They told you that the Rhean authorities want to create a new AI. Some voices said the previous AI was flawed or lacked vital information. A new group is tasked with contacting foreign individuals to determine the traits that will make up the next Rhean AI. Moyota made you the leader of architecture and brain development. It is an overwhelming responsibility, not just due to the secrecy and sensitivity of the project, but because you can influence how the leader will create the new Rhea. Maybe they will provide a new AI for Ultraia?

You absolutely must find and record the engrams and traits that are going to be part of the new AI. You want it to learn from the mistakes of the war and not become a bitter and untrusting ruler. The new AI must be a kind, caring, and expansive guide to everyone. You have the unique chance to create a god. What should it be like?

You are excited to meet your team. You want Den to be part of it, of course. They always had a very peculiar way to feel and inspire. If they really are an android, they have one of the most beautiful minds that can be used as a template. Fudo, one of Rhea's scientists, worked extensively with the old AI, so should be an obvious choice. Shiro has asked to be there. They want to know how life is made. You think you can ask Sono to be part of the project. They have been most helpful creating the singularity tests and are nice to work with. Fang was assigned to the project, but you don't trust them. Tanaka has been assigned as a mechanical advisor too.

A few weeks before the mission started, a Keplian reporter named Giudetti contacted you about the bombing of Rhea. They were going to give you information about how it went and who did it. This person disappeared before they could manage to give you more info. Through the AI, you managed to download some of the information before it disappeared. The design of the bombs was unusual for a weapon. They somehow disrupted AI countermeasures that protected the Rhean ecosystem from natural and artificial radiation. That is all you know so far, but you need to get to the bottom of it.



MODE 01

Rhean Scientist



Rhean Scientist

MODE 02

Rhean Scientist



Rhean Scientist

MODE 03

Rhean Scientist



Rhean Scientist



Code analyzing

Threshold 8 10 20

RELATIONSHIPS

v. 2.52

LOCATIONAL SYSTEM

ACTIVATED

Full System

Den.**Artist. Rhea.**

Your good friend, whom you suspect of being a synthetic. Why would you risk the friendship by saying anything? Then again, maybe they would let you take a "look under the hood."

Suki.**Scientist. Rhea.**

At first, they seemed sad and worried, but you soon engaged in a conversation about AI. They were genuinely interested in your work and spent a wonderful evening with you. As worry dropped from their face that night and they smiled, your heart soared because they touched your spirit in a very warm passionate way. You asked them to join the AI group and they accepted.

Fudo.**Scientist. Rhea.**

This scientist has spent many years working with Rhea's AI, and they know a great deal about it, although nobody knows the inner workings as well as you do. They've asked a few questions that struck you as peculiar, though. You can't help but wonder what they're up to.

Rose.**Artist. Demos.**

You met during dinner one day and enjoy spending time together since then. You felt enraptured by their art, wondering how that perfection is achieved. Maybe they are a "Singularity"?

Devi.**Scientist. Deimos.**

They approached you asking really basic questions about AI programming, as if they were testing you to see whether you are skilled enough to be a programmer

Jordan.**Mechanic. Kepler.**

You cannot understand someone like this mechanic. From the infinite possibilities available to create a self-aware android, they chose to make a racist, on purpose! You cannot help but pity them. For a person of science to be that ignorant is pathetic. They even confuse you with Tao, the other Rhean AI expert who created many androids.

Rushin.**Cultural Assessment. Deimos.**

A strange Deimian politician who understands your language; the language of science that is. They are focused on trying to use their cultural engineering formulas on people, but you feel they would be better used to develop AIs, droids, and synth.

Volta.**Soldier. Kepler.**

You met this unique individual the first time the Rhean delegation gathered for the mission. It's odd that the Rhean AI chose a Keplian to be a part of the Rhean delegation. However, if the AI chose them, it must have its reasons. Volta approached you many times. It seems that their mind is full of curiosity about AIs. You are delighted to tell them about this exciting topic.

Lovelace.**Mechanic. Kepler.**

A low-status Keplian mechanic, Lovelace is accustomed to working with less advanced machinery, but has taken an interest in your work. They excel in a field that you are unfamiliar with, but you doubt that they would be able to grasp the complexities of AI and android mechanics. If they ask, it won't hurt you to answer though, will it?

Moyota.**Leader. Rhea.**

Moyota tasked you to lead the design and creation of a new Rhean AI, the AI 2.0., That's an incredible responsibility. This is a Top Secret Project of course they told you. You have been chosen, and with great power comes great responsibility. The 2.0 version of the AI is yours for the making. You must gather the best minds around you to create the future of your culture. You will recruit Den to help you with this, once you have proof of their true nature.

Woolf.**Mechanic. Deimos.**

This Demian approached you recently. They are friendly and very interested in your work, but reluctant to talk about themselves. You try to make them realize that designing AIs is no different from having a conversation with a trusted friend. They need to be more open and talk about personal stuff. That would be the only way to really understand your work.

Sono.**Scientist. Rhea.**

A Rhean botanist who has been helping you design the tests for the singularities. They are fascinated by the idea, and agreed with the initial theory of your teacher about the effects of mixed races. You enjoy working with them.



Anexo 4: Tabla de larps mencionados por los entrevistados e hipotextos correspondientes

Autor entrevistado	Larp	Hipotextos
Castillo, J.	<i>Dear Lucy</i>	<i>Drácula</i> , de Bram Stoker (novela de 1897) y contenidos derivados
Castillo, J.	<i>Fulkner</i>	<i>Amanece, que no es poco</i> , de José Luis Cuerda (película de 1989)
Castillo, J.	<i>Fuenteovejuna</i>	<i>Fuente Ovejuna</i> , de Lope de Vega (obra teatral de 1619)
Castillo, J.	<i>Matar a un brujo</i>	Relatos de Clark Aston Smith (1893-1961)
Castillo, J.	<i>Niria</i>	Cuentos tradicionales europeos
Castillo, J.	<i>Sombras y bohemia</i>	<i>Luces de Bohemia</i> , de Ramón María del Valle-Inclán (obra teatral de 1920)
Diz, M.	<i>Broadchurch</i>	<i>Broadchurch</i> , de Chris Chibnall (serie de televisión durante 2013-2017)
Diz, M.	<i>Heavy Rain</i>	<i>Heavy Rain</i> , de David Cage (videojuego de 2010)
Escribá, P.	<i>Silencio se rueda</i>	<i>Julio César</i> , de Joseph L. Mankiewicz (película de 1953), a su vez adaptación de la tragedia de Shakespeare
Escribá, P.	<i>Rapsodia Iconoclasta</i>	<i>Buenos presagios</i> , de Terry Pratchett y Neil Gaiman (novela de 1990)
García Laborda, J.	<i>Extraños en la noche</i>	<i>El Show de Truman</i> , de Peter Weir (película de 1998)
García Laborda, J.	<i>Grease</i>	<i>Grease</i> , de Jim Jacobs y Warren Casey (musical de 1971) y la adaptación cinematográfica de Randal Kleiser (película de 1978) También incluye algunas tramas transficcionales con <i>Regreso al futuro</i> , de Robert Zemeckis (película de 1985)
García Laborda, J.	<i>Perdidos: 1945</i>	<i>Lost</i> , de J. J. Abrams et al. (serie de televisión durante 2004 y 2010)

García Laborda, J.	<i>Pínteme usted esas meninas</i>	<i>Las Meninas</i> , de Diego Velázquez (cuadro de 1656)
García Laborda, J.	<i>Pulp Fiction</i>	<i>Pulp Fiction</i> , de Quentin Tarantino (película de 1994), con guiños a otras películas del mismo director
López del Fresno, M.	<i>Crónicas de Namdara</i>	<i>Monkey Island</i> , saga de Ron Gilbert et al. (videojuegos desde 1990) <i>Piratas del Caribe</i> , saga de Gore Verbinski et al. (películas desde 2003), basada a su vez en la atracción homónima de Disneyland
López del Fresno, M.	<i>El fin</i>	<i>American Horror Story</i> , de Ryan Murphy y Brad Falchuk (serie de televisión desde 2011) <i>Black Mirror</i> , de Charlie Brooker (serie de televisión desde 2011)
López del Fresno, M.	<i>La bola de cristal</i>	Purgatorio bíblico “No tengo boca y debo gritar”, de Harlan Ellison (relato de 1967)
López del Fresno, M.	<i>La historia terminable</i>	<i>La historia interminable</i> , de Michel Ende (novela de 1979), y su posterior adaptación homónima de Wolfgang Petersen (película de 1984)
López del Fresno, M.	<i>La máscara</i>	“La máscara de la muerte roja”, de Edgar Allan Poe (relato de 1842)
Machancoses, M.	<i>La que siembra santos</i>	<i>Sección oculta</i> , de Mirella Machancoses (juego de rol de 2022)
Machancoses, M.	<i>Los Westwood</i>	Novelas de Jane Austen (1775-1817)
Montero, E.	<i>Conscience</i>	<i>Westworld</i> , de Jonathan Nolan y Lisa Joy (serie de televisión entre 2016-2022), a su vez hipertexto de Michael Crichton (película de 1973)
Montero, E.	<i>Red Center</i>	<i>El cuento de la criada</i> , de Margaret Atwood (novela de 1985), y la posterior adaptación de Bruce Miller (serie de televisión desde 2017)

Montero, E.	<i>The Loop</i>	<i>The Circle</i> , de Shane Byrne et al. (reality show desde 2020)
Montero, E.	<i>Thyself</i>	<i>Westworld</i> , de Jonathan Nolan y Lisa Joy (serie de televisión entre 2016-2022), a su vez hipertexto de Michael Crichton (película de 1973)
Rodríguez Martínez, J. A.	<i>Cuarentena en el tiempo</i>	<i>El Ministerio del Tiempo</i> , de Pablo y Javier Olivares (serie de televisión durante 2020-2015)
Rodríguez Martínez, J. A.	<i>El método Gronhölml</i>	<i>El método Grönholm</i> , de Jordi Galcerán (obra teatral de 2003)
Rodríguez Martínez, J. A.	<i>Nunca jamás</i>	<i>Peter Pan</i> , de James Matthew Barrie (obra teatral de 1904, y posterior novela de 1911)
Rodríguez Martínez, J. A.	<i>San Junípero</i>	Episodio homónimo de <i>Black Mirror</i> , de Charlie Brooker (serie de televisión desde 2011)
Ros, J. I.	<i>lasirenavarada</i>	<i>La sirena varada</i> , de Alejandro Casona (obra teatral de 1934)
Ros, J. I.	<i>Walpurgis</i>	Películas de horror <i>eurotrash</i> de los años 60 y 70
Talha, M. Á.	<i>Esto no es un Cluedo</i>	Obra narrativa de H. P. Lovecraft (1890-1937)
Talha, M. Á.	<i>La aventura del anillo</i>	Mitología de la Tierra Media, de J. R. R. Tolkien (1892-1973) y adaptaciones cinematográficas posteriores
Talha, M. Á.	<i>Los Caballeros de la Mesa Cuadrada</i>	<i>Los Caballeros de la Mesa Cuadrada</i> , de los Monty Python (película de 1975), parodia de la literatura artúrica
Talha, M. Á.	<i>Sherlock Holmes contra El Rey de Amarillo</i>	Obras narrativas de Arthur Conan Doyle (1859-1930) y demás contenidos transficcionales del personaje
Talha, M. Á.	<i>Sherlock Holmes: El caso de la Ópera Macabra</i>	Obras narrativas de Arthur Conan Doyle (1859-1930) y demás contenidos transficcionales del personaje

Índice de figuras, tablas, ilustraciones y fotografías

Figura 1. <i>Representación de la teoría de los parecidos familiares. El juego A comparte características con el juego B, que a su vez comparte otras con el C. Sin embargo, los juegos A y C no tienen nada en común.</i> Fuente: Egenfeldt-Nielsen et al, 2008, p. 23.	118
Figura 2. <i>Posición en el eje semiótico de los distintos tipos de juegos de rol.</i> Fuente: Loponen y Montola, 2004, p. 42.	142
Figura 3. <i>Niveles de presencia de los distintos métodos expresivos en los principales medios ficcionales, junto con algunos de sus elementos relacionados.</i> Fuente: elaboración propia.....	143
Figura 4. <i>Versión de 2014 del Mixing Desk of Larp.</i> Fuente: Nordic Larp Wiki, 2019.	192
Figura 5. <i>Tablero clasificador de ReVs.</i> Fuente: Fabregat Pinilla, 2021. ..	192
Figura 6. <i>Ejemplo de heptágono de estilos de juego, en su versión comparativa de autoevaluación.</i> Fuente: Fernández, 2018.....	194
Figura 7. <i>Ejemplo de uso del octómetro en Málaga Nocturna I.</i> Fuente: Málaga Nocturna (2019)	195
Figura 8. <i>Relación entre los trece signos del espectáculo establecidos por Kowzan.</i> Fuente: Kowzan, 1968, p. 73	234
Figura 9. <i>Diagrama terminológico sobre la relación entre jugador y personaje.</i> Fuente: Bowman, 2015.	292

Figura 10. <i>Niveles de ficción en los juegos de rol, junto a sus elementos y textos relacionados.</i> Fuente: elaboración propia.....	312
Figura 11. <i>Tipos de experiencias a nivel interactivo, según el dinamismo de sus eventos narrativos.</i> Fuente: elaboración propia basada en Aarseth, 2012.	327
Figura 12. <i>Ciclo de autoridades narrativas.</i> Fuente: elaboración propia a partir de las ideas de Edwards, 2006.....	362
Figura 13. <i>Diagrama de las relaciones entre los distintos componentes de los juegos de rol según la teoría del Process Model.</i> Fuente: Mäkelä et al., 2005, p. 3.....	373
Figura 14. <i>The Mixing Desk of Sound Design for Larp, version 1.0.</i> Fuente: Tolvanen y Melakoski, 2019, p. 321.	377
Figura 15. <i>Esqueleto estructural de un personaje.</i> Fuente: Lankoski, 2004, basado en Egri, 1960, p. 32-43.	396
Figura 16. <i>Guía para el diseño de personajes.</i> Fuente: Brind, 2019, p. 117	397
Figura 17. <i>Esquema de las posibles transformaciones formales en el larp.</i> Fuente: elaboración propia a través de las teorías de Genette (1989), Wolf (2012, p. 250) y Torner (2015).....	428
Figura 18. <i>Esquema de los tipos de transposiciones en el larp según su cercanía temática respecto a la fábula del hipotexto. Los tipos se encuentran distribuidos sobre un eje gradual entre la búsqueda de una mayor réplica a nivel micro y la búsqueda de una de una mayor expansión del storyworld a nivel macro.</i> Fuente: elaboración propia a través de la ampliación de las teorías de Genette (1989), Jenkins (2010a, pp. 190–206) y Evans (2015).....	432

Figura 19. *Transformaciones temáticas heterodieéticas más frecuentes en el larp respecto a los cambios que pueden realizarse en el storyworld de un hipotexto*. Fuente: elaboración propia a través de las teorías de Genette (1989), Jenkins (2010a, pp. 190–206) y Hutcheon y O’Flynn (2012, pp. 148–167)..... 434

Tabla 1. *Estudios de caso finalmente seleccionados*. Fuente: elaboración propia.....78

Tabla 2. *Indicadores iniciales de interés para cada uno de los casos finalmente seleccionados*. Fuente: elaboración propia.....83

Tabla 3. *Resumen de los ejes temáticos y subtemas introducidos en la entrevista estructurada a los representantes de los grupos creativos seleccionados*. Fuente: elaboración propia.....90

Tabla 4. *Porcentaje de jugadores general y del ámbito español que afirman haber participado en larps que adaptaban otras obras pertenecientes a distintos medios*. Fuente: elaboración propia a través de los datos de Vanek, 2014. 420

Tabla 5. *Resumen biográfico sobre rol en vivo de los 10 creadores españoles entrevistados*. Fuente: elaboración propia..... 444

Tabla 6. *Ejemplos de integraciones intermediales y multisensoriales en algunos de los larps de los diseñadores entrevistados*. Fuente: elaboración propia..... 458

Ilustración 1. *Portada de la revista Troll n° 12, ilustrada por Álex de la Iglesia*. Fuente: Cuenca, 2018.....159

Ilustración 2. <i>Captura del titular de la entrevista y anuncio sobre el Centro de Imaginación y Vida Intensa publicado por la revista Estampa en 1936.</i>	
Fuente: Hemeroteca Digital de la Biblioteca Nacional de España.	181
Ilustración 3. <i>Portada de Project Dark.ia, realizada a través de Midjourney</i>	
4. Fuente: Torrebejano, 2023c.....	254
Ilustración 4. <i>Imagen explicativa del bot, con captura de su versión local.</i>	
Fuente: Torrebejano, 2023c.....	255
Ilustración 5. <i>Tipos de participante según las modalidades de inmersión que surgen en diferentes ámbitos.</i>	
Fuente: Harviainen, 2003, p. 198.	275
Ilustración 6. <i>Carátula de la serie Dungeons & Dragons (Gunther et al., 1983-1985).</i>	
Fuente: IMDb.	422
Ilustración 7. <i>Comparativa de elementos y estilos de San Junipero donde puede observarse esta adaptación legal. El primero es un fragmento del cartel del larp San Jinebro de NotOnlyLarp. El segundo es un diseño popularizado entre los fans del episodio y en todo tipo de merchandising no oficial, que en este caso ha sido recogido del anuncio de una fiesta temática. Por último, se aporta una captura del propio episodio de Black Mirror (Brooker, 2016) donde puede verse el logo oficial al que hacen referencia, vinculado al bar donde se encuentran las protagonistas, el Tucker's.</i>	
Fuente: elaboración propia a través de las imágenes de NotOnlyLarp, Sala Planta Baja y Netflix.....	427
Ilustración 8. <i>Algunos tweets de Ivanka Simonov, periodista interpretada en Invisibles (Ludosofía, 2019).</i>	
Fuente: Twitter.	438
Fotografía 1. <i>Maryland Renaissance Festival en 1979.</i>	
Fuente: Noldor20, 2019.	183

Fotografía 2. <i>Primer larp español documentado, organizado por el club Auryn en Barcelona, año 1987</i> . Fuente: foto cedida por Luis d'Estrées en Cuenca, 2023aa.....	185
Fotografía 3. <i>Algunos jugadores de La Sombra sobre Madrid (1993), primer rol en vivo a gran escala en España</i> . Fuente: Cuenca, 2022.....	186
Fotografía 4. <i>Participación activa en lasirenavarada (Castillo y Ros, 2022), donde la propia investigadora —interpretando al personaje de Odiseo— toca el violín junto a otros jugadores, cuyos personajes que cantan y tocan otros instrumentos. La iluminación fue escogida por los creadores del larp para el desarrollo de dichas escenas de fiesta</i> . Fotografía de Carmen Elfy.	379
Fotografía 5. <i>Jugador de Demeter (Deutsch et al., 2021) interpreta al personaje de Basilio, pintor de profesión, y realiza el retrato de otro de los personajes en la cubierta del barco</i> . Fotografía de Kai Mattern.	379
Fotografía 6. <i>Ejemplos de memorabilia material con varios objetos de juego del larp Demeter (Deutsch et al., 2021)</i> . Fotografía realizada por el jugador Sivin Sivov, compartida en el grupo de Facebook del pase 2021.	409
Fotografía 7. <i>Ejemplo de uno de los diarios de personaje realizados por María Diz. En este caso, se corresponde con el personaje de Rose, del larp Demonio de nuestros pecados (Espinosa, 2017)</i> . Fuente: Diz, 2023 (comunicación personal).....	410

Índice onomástico y de términos

- 360 (Estética), 170, 177, 203, 218,
220, 280, 283
- Aarseth (Espen), 17, 20, 22, 281,
306, 310, 315, 330, 335, 347,
379, 408, 410, 419, 496, 499, 500
- absorción, 274
- aca-fan*, 28, 30, 64, 506, 507
- acción dispersa, 176
- actante, 307
- actualización, 441
- adaptación, 18, 422, 426, 497
 adaptación dinámica, 427
 adaptación directa, 427
- adaptación legal, 434
- agencia, 330, 359, 366
- agente, 305
- agente generativo, 260
- agón*, 108, 110
- alea*, 108
- alibi*, 297
- alterbiografía del yo, 148
- Alternative Reality Games*, 410,
 Véase "real game"
- ambientación, 154, 317, 358, 389
- ameritrash*, 245
- anacronía, 312
- analepsis, 312
- analéptico, 441
- análisis parálisis, 335
- analógico, 116
- anisocronía, 313
- antisujeto, 308
- Aquelarre* (Juego de rol), 25, 503
- Architextualidad, 422
- ARG. *Véase "Alternative Reality Games"*
- Aristóteles, 350, 381
- Arneson (Dave), 13, 151, 153, 492
- arquetipo, 293, 388, 409
- arquitectura textual, 334
- Ars Amandi*, 396
- artefacto diegético tangible, 417
- atrezo, 39, 71, 86, 390
- aularp, 123
- auralización, 432
- Auryn (Club), 159
- autoetnografía, 63, 65
- autoría, 356, 358, 360, 375
 autoría derivada, 333
 autoría primaria, 333, 350
- autoridad, 366, 368
 autoridad de contenido, 366

autoridad de guion, 367
 autoridad descriptiva, 367
 autoridad situacional, 367
 aventura gráfica, 147, 341
 aventura textual, 250
 ayudante (posición actancial),
 308
 Baetens (Jan), 381, 421, 443
 Baker (Vincent), 366
 Bal (Mieke), 308
 Barthes (Roland), 306, 347, 381
 Bartle (Richard), 119, 250, 263
 base de datos, 317, 321, 390, 413
 BDSM, 244
bespoke design, 394
 Big Model, 265
blackbox larp, 203
 Blacow (Glenn), 118, 263
bleed, 66, 295, 396
 bleed emocional, 295
 bleed memético, 295
 bleed procedural, 295
 bleed-in, 296
 bleed-out, 296
blockbuster larp, 208
 Booth (Paul), 445
bottom-up (narrativa), 349
 Bowman (Sarah Lynne), 294
butt-kicker, 119
 Caillois (Roger), 106, 108
 calibración, 86, 171, 395
 Calleja (Gordon), 274, 277, 409,
 410, 419
 campaña, 154, 202, 358
 Campbell (Joseph), 309
 canon, 364, 370, 372
 capital cultural, 27, 505
 capital lúdico, 115
 capital social, 206, 214
 Castillo (José), 38, 226, 515
casting, 182, 212, 390
 catálisis. Véase "función
 catalítica"
 catarsis, 27, 111, 122, 273, 292, 297,
 505
 caza-bleed, 291
 Centro de Imaginación y Vida
 Intensa, 181
 CGU. Véase "Contenido Generado
 por los Usuarios"
chamber larp. Véase "rol en vivo
 de salón"
chaotic storytelling, 410
 ChatGPT, 255
 Choose Your Own Adventure.
 Véase "Elige tu propia
 aventura"
 cibermundo, 320
 cibertexto, 348
 cine interactivo, 231
 cinemática, 338, 411
 Círculo Hermenéutico, 337

Círculo Mágico, 105, 132, 148, 176, 290, 296, 338

CIVI. Véase "Centro de Imaginación y Vida Intensa"

cluedo en vivo. Véase "murder party"

coartada. Véase "alibi"

cognición dual, 291

College of Wizardry (Larp), 375

combinatoria, 116, 348

Commedia Dell'Arte, 180

competitividad, 148

compresión, 441

computer role-playing games. Véase "videojuegos" (de rol)

Conscience (Larp), 40, 80, 209, 226, 299, 403, 517

constricción, 348

contenido fan, 372, 425

Contenido Generado por los Usuarios, 373

contrato social, 165, 265, 297

convergencia, 139, 371

convergencia de medios, 381

corredor lineal, 282

cortina negra. Véase "ilusionismo"

cosplay, 20, 153, 498

costo de oportunidad, 335

Cover (Jennifer G.), 409

Covid-19, 73, 75

CPRG. Véase "*computer role-playing games*"

crimen del rol, 24

crítica larp, 49, 68, 471, 524

crónica, 202, 365

Crónicas Nocturnas, 39, 516

crossover, 426

crossplay, 215

crowdfunding. Véase "micromecenazgo"

Csíkszentmihályi (Mihályi), 273, 277

cuaderno de cargas, 351

cultura colaborativa, 148

cultura de masas, 16, 62

cultura participativa, 357

CYOA. Véase "Choose Your Own Adventure"

D&D. Véase "*Dungeons & Dragons*", Véase *debriefing*, 300, 396

demediación, 448

Demeter (Larp), 79, 83, 339, 382, 385, 386, 397, 399, 411, 417

Dena (Christy), 417, 445

depresión post-larp, 302

descripción, 432

desfamiliarización. Véase "extrañamiento"

desinteractivación, 432

Despertalia, 39, 208, 414, 453, 516

destinatario (posición actancial), 308
 destinatario (posición actancial), 308
 diagrama de flujo, 334
 diégesis, 140, 305, 392
 DiGRA, 18, 31, 497, 509
 dinámica, 103
 director de juego, 42, 51, 135, 144, 158, 162, 168, 174, 251, 255, 357, 359, 362, 518
 discurso (narratología), 306
disembedding, 296
 disociación, 291, 296
 disparador. Véase "trigger"
 distribución de juego, 309
 divinación, 337
DIY. Véase "Do it yourself"
 DJ. Véase "director de juego"
Do it yourself, 210
 documento de diseño, 190, 382, 400, 413, 415, 454
 Dogma 99, 34, 219, 511
 Dolezel (Lubomír), 425
doppelganger, 294
Dosdediez (Revista), 161
Dragón (Revista), 160
Dragones y Mazmorras. Véase "Dungeons & Dragons", Véase
 drama interactivo. Véase "teatro interactivo"
dramatis personae, 390
dungeon adventure. Véase "mazmorra"
Dungeons & Dragons, 13, 22, 41, 127, 139, 147, 153, 157, 158, 159, 160, 167, 250, 263, 267, 356, 429, 434, 492, 500, 518
 economía de la experiencia, 115
 edularp, 123, 297
 Edwards (Ron), 366
 efecto Pinocho, 302
 ego primario, 293
 EIC. Véase Espacio Imaginario Compartido
 Elige tu propia aventura, 155, 332
 Elkington (John), 427
 emergencia
 emergencia divergente, 336
 emergencia (narrativa), 146, 199, 309, 346, 349, 351, 411
 emergencia (técnica de seguridad), 394
 empatía afectiva, 299
engagement, 140, 275, 447
engrossment, 276
 EntreReVs, 15, 18, 19, 36, 37, 48, 50, 68, 76, 94, 260, 494, 514, 524, 526
 ergódico, 335
escape room, 210, 249
 escrituras a la intemperie, 229

Escuela de Turku, 221
 espacialidad, 147
 espacialización, 310
 espacio de juego, 167, 310, 326
 Espacio Imaginario Compartido, 338, 365, 448
 especificidad mediática, 381
 Espinosa (Daniel P.), 82, 228, 352
e-sports, 109
 estética, 104
 Estética de la Recepción, 409
 estilo de juego, 146
ethos, 323
 etnografía, 30, 62, 508
eurogames, 245
 evento constitutivo. Véase "núcleo (evento narrativo)"
 evento mental, 287, 324, 410
 evento nuclear, 350
 evento satelital, 351
 evento suplementario. Véase "satélite (evento narrativo)"
 existentes, 323
 expansión, 441
 expansión (adaptación), 426
 experiencia, 148
 experiencia extraordinaria, 298
 experiencia óptima de concentración, 277
 extracción, 449
 extradiegético, 324, 383
 extraibilidad, 419
 extrañamiento, 135, 280
 fábula, 305, 316
 fanon, 370
 fan-scholar. Véase "aca-fan", Véase aca-fan
fateplay, 192, 269
 ficción, 130
 ficción interactiva, 341
 ficha de personaje. Véase "hoja de personaje"
 fidelidad, 424
filler, 245
 fingimiento, 130, 131, 132
fishwife problem, 47, 524
flashback. Véase "analepsis"
flashforward. Véase "prolepsis"
flow, 221, 271, 273
 foco (narratología), 146, 314
 franquicia, 447
freeform, 199
fun tax, 47, 523
 función, 306
 función catalítica, 306
 función catalítica, 306
 función nuclear, 331
 función nuclear, 306
 Gade (Morten), 340
 Game Studies, 17, 22, 31, 496
gameplay, 317, 379, 409
 gamificación, 16, 114

Gamism, 265
gatekeeping, 28, 207, 506
 Gaudreault (André), 145
 generación aleatoria, 164, 322, 351
 género, 145, 198
 géneros fundamentales. Véase "modos"
 Genette (Gérard), 74, 306, 312, 313, 314, 421, 432, 436, 440
 giro espacial, 318
 GNS (Teoría), 265
 Gorgona (Producciones), 38, 40, 515, 516
 GPT, 255, 361
 Greimas (Algirdas Julius), 307, 388
 Gygax (Gary), 13, 151, 152, 263, 492
gymkhana, 248
 habitación única, 281
happening, 239
 Harviainen (J. Tuomas), 278
 Hayles (Katherine), 409, 412
heptágono del rev, 194
 hiperficción, 332
 hiperlector, 372
 hipermediación, 170
 hipertexto, 346, 356, 412
 hipertexto predigital. Véase "protohipertexto"
 Hipertextualidad, 422
 hipotexto, 358
 historia de los juegos de rol, 32, 68, 150, 178, 509, 510
 historia jugable, 339
 hoja de personaje, 163, 315, 402, 403
 Holkar (Mo), 411
 holocubierta. Véase "holodeck"
holodeck, 284
 homodiegético, 315
 Hook (Nathan), 296
 Huizinga (Johan), 102, 132
 Hutcheon (Linda), 422
 IA. Véase "inteligencia artificial generativa"
 Ibáñez (Ricard), 25, 159, 160, 503
ilinx, 108, 111
 ilusionismo, 338, 350
 indicio, 306, 307
 inmersión, 116, 170, 177, 269, 271, 278, 449, 472
 inmersión emocional, 278, 286
 inmersión epistémica, 278, 285
 inmersión espacial, 278, 280
 inmersión narrativa, 278, 285
 inmersión temporal, 278, 285
 inmersionismo, 270
 inteligencia artificial, 361
 inteligencia artificial generativa, 18, 79, 91, 255

interacción, 340

- interacción corporal, 342
- interacción lingüística, 341

interactivación, 144, 331, 432

interactividad, 116, 141, 333

- interactividad exploratoria, 334
- interactividad ontológica, 333

interfaz, 170

intermedialidad, 92, 115, 116, 164, 379, 381, 403, 413, 421, 462, 472

International Print&Play Database, 37

Intertextualidad, 421

intradiegético, 324

involvement, 276

isocronía, 313

Jakobson (Roman), 425

jam, 40

Jenkins (Henry), 28, 357, 381, 419, 425, 437, 441, 444, 448, 506

Joc Internacional (Editorial), 25, 159, 161, 503

Jubensha, 249

juego, 104

juego asimétrico, 246

juego de roles. Véase "psicodrama"

juego interno, 292

juego narrativo, 339

juego productivo, 356

juego ubicuo. Véase "pervasivo"

juegos abstractos, 108

juegos de mesa, 244

juegos de mesa con roles, 246

juegos de rol, 134

juegos narrativos, 108

Juul (Jesper), 102, 104, 391, 423

kernels. Véase "núcleo (evento narrativo)"

Knutepunkt, 33, 37, 511, 515

Knutepunkt Books, 34, 67

Koljonen (Johanna), 393

kriegsspiel. Véase "wargame"

Kripke (Saul), 319

La Sed Roja (Larp), 82, 312, 396

laberinto multicursal, 282

lag, 146

Lampo (Marjukka), 232, 242

larp. Véase "rol en vivo"

larp anglo-americano, 216

Larp Census, 42, 428, 518

larp critique. Véase "crítica larp"

larp crush, 301

Larp Design, 34, 357, 512

larp internacional, 18, 375, 497

larp online, 76, 252

larp script, 413

larp urbano, 177, 203, 284

larptivism, 201

larpwright, 357

lasirenavarada (Larp), 81, 223, 273, 312, 313, 385, 386, 406, 413
 Laws (Robin D.), 119
 lectoespectador, 372
leecher, 377
legacy, 245
 lexía, 347
 librojuego, 348, Véase "novela hipertextual"
Líder (Revista), 159, 160, 161
 liminal, 128
 liminoide, 128
 literariedad, 172
 literatura digital, 17, 116, 496
liveness, 175
longform, 203
lookdown, 394
lore. Véase "ambientación", Véase "ambientación"
 ludificación. Véase "gamificación"
ludus, 106, 244, 262
 Machancoses (Mirella), 213, 215, 416, 419
Magic (Juego de cartas), 25, 157, 503
 Manovich (Lev), 390
 manual de rol, 326, 382, 390
 Maquetismo & Simulación (Asociación), 158
 marco protector, 290, 296
 Martín Sánchez (Pablo), 346
 masoquismo, 111, 112, 244
máster. Véase "director de juego"
 mazmorra, 153
 McDiarmid (Rob), 121
 McGonigal (Jane), 410
 mecánica (ludología), 103, 315, 393
 medio, 135, 136, 145
 Mediterranean Larp, 223
 meme, 422
 memorabilia, 416
 metahabitación, 312, 329, 398
 metajuego, 199, 268, 353, 424
 metatécnica, 393
 metatexto, 387
 Metatextualidad, 421
 método Stanislavski, 293
 métodos. Véase "modos"
 micromecenazgo, 244
 Midjourney, 256
 mímesis, 108, 140, 167
 misión multimodal, 282
Mission Together (Larp), 75, 80, 243, 327, 329, 406, 411, 413
 Mitchell (William J. T.), 139, 381
Mixing Desk of larp, 193
 MMORPG, 250, 364
 Mochocki (Michal), 173, 204
mod, 261
 modalización, 314

modos, 136, 140, 143
 modularidad, 449
 módulo, 154, 358, 400
 monomito, 309
 Monster (Productions), 82, 312
 Montero (Esperanza), 388, 406
 Montola (Markus), 409, 413
 Moreno (Jacob L.), 150
 MORPG, 138
motherhood, 321
 motor de trama, 170
 MS (Revista), 158
 MUD, 138, 250
Multiplayer Online Role-Playing Game. Véase "MORPG"
 multisensorialidad, 116, 382
Multi-User Dungeon. Véase "MUD"
 multiverso, 365
Mundo de Tinieblas, 156, 161, 185
 mundo jugable, 320, 324
 mundo participativo, 364
 mundo posible, 319
 mundo primario, 318
 mundo transmedial, 448
murder party, 210, 249
 Murray (Janet), 272
mythos, 323
 narración distribuida, 311, 351
narrACTivity, 330
 narrativa espacial, 311
 narrativa interactiva, 330
Narrativism. Véase "narrativismo"
 narrativismo, 265, 266
 Narratología, 74
 Nelson (Theodor), 346
 netnografía, 63
network fiction, 347
 nivel macro, 316
 nivel micro, 316
non-player character. Véase "NPC"
 Nordic Larp, 33, 37, 73, 216, 217, 223, 271, 510, 515
 Nosolorol (Editorial), 161
 NotOnlyLarp, 38, 40, 75, 76, 99, 209, 223, 243, 253, 254, 327, 329, 346, 364, 388, 406, 434, 515, 517
 novela hipertextual, 155
 NPC. Véase "PNJ"
 núcleo. Véase "función nuclear"
 objeto (posición actancial), 308
 objetos, 310
 observación participante, 70
 ocio alternativo, 14
 octómetro, 195
off-rol, 273, 394
 OGL. Véase "Open Gaming License"
ok check-in, 394

Old School Renaissance, 157, 264
one-shot, 202
on-rol, 273
on-set director, 399
 ontología, 101
Open Game License, 157, 158
 oponente (posición actancial), 308
opt-out, 299, 394
 OSR. Véase "Old School Renaissance"
 Oulipo, 14, 348
paidia, 106, 135, 262, 339
 Pain hurts and death kill. Véase "Quien recibe, decide"
 pandemia. Véase "Covid-19", Véase Covid-19
 pánico moral, 23, 31, 501
 paradoja de la elección, 335
 paradoja del arte doloroso, 112, 288
 paradoja del fracaso, 113
 paradoja narrativa, 336
 paratético, 114
 Paratextualidad, 421
 parecidos familiares, 116
party (género de juegos de mesa), 244, 245
 pase, 410
 Pedraz (Pepe), 387
pen & paper role-playing games. Véase "rol de mesa"
 Perec (Georges), 349, 351
 Pérez Bowie (José Antonio), 422, 425
 performance, 127, 241
performance (transmedia), 448
 periférico, 343
persona, 291
 personaje, 164, 166
 personaje dramático, 170
 personaje *masilla*, 408
 personaje no jugador, 165, 169, 174
 personajes sinónimos, 309
pervasive games. Véase "pervasivo"
pervasivo, 181, 203, 247, 283
 Pettersson (Johanna), 407, 412
petting, 396
 PJ. Véase "personaje"
 placeres del juego, 110, 115
 Platón, 21, 130
play for drama, 268
play to lift, 268
play to lose, 268
play to show, 269
plot trigger, 314
 PNJ. Véase "personaje no jugador"
 poemas de rol, 227

point and click, 341
 pornografía emocional, 292
 Pórtico (Asociación), 162
post-larp charisma, 302
 potencialidad, 116, 130, 348
power gaming, 118, 119, 279
 precuela, 441
preguionizado, 349
 Premios Ignotus, 162
 Pre-roléo, 86
 presencia, 274, 276
 prestaciones de diseño, 122, 473
 principio de caridad, 338, 365
 principio de Lumpley, 366
 Process Model, 380
 Process Model of Roleplaying, 266
 procesual, 379
 produsuario, 372
Project Dark.ia (Larp), 19, 79, 83, 91, 257, 497
 prolepsis, 312
 proléptico, 441
prompt, 255, 256
 prop, 382, Véase "atrezo"
 propagabilidad, 448
 Propp (Vladimir), 307
 prosumidor, 372, 374
 proteccionismo, 363
 protohipertexto, 22, 348, 501
 proyección deíctica, 283
 psicoanálisis, 293
 psicodrama, 150, 151, 158
 psicología, 26, 27, 504, 505
 PvE, 194
 PvP, 194
 Queneau (Raymond), 348
quién es quién, 390
Quien recibe, decide, 397
railroad, 199, 332, 346, 349, 369
 Rajewsky (Irina), 381
real game, 247, 290
 realidad virtual, 146, 252, 261, 271
reboot, 365
 Red de Investigadores de Juegos de Rol (RIJR), 36, 513
 reducción deíctica, 282
 reescritura, 425
 referencialidad, 384
 refuncionamiento, 425
 regresión guiada, 398, 407
 regulación emocional, 299
 rejugabilidad, 246, 251, 337, 349
 remediación, 139, 157
 resaca moral, 301
re-skinning. Véase "adaptación legal"
 retroclón, 157
 ReV. Véase "rol en vivo", Véase rol en vivo
 rhizoma, 347
 rito, 127

rol, 134, 136
 rol de mesa, 41, 56, 137, 153, 162, 531
 rol en vivo, 13, 49, 52, 69, 138, 167, 173, 525, 528
 rol en vivo de salón, 202
 rol en vivo por escenas, 269, 352
 rol online, 252
role-playing, 118
 roles ocultos, 246
 Ros (Juan Ignacio), 38, 223, 404, 515
 RPG. Véase "juegos de rol"
run. Véase "pase"
 Ryan (Marie-Laure), 116, 136, 278, 319, 323, 333, 339, 349, 361, 410
 Saint-Gelais (Richard), 426
 Sánchez-Mesa (Domingo), 15, 21, 147, 171, 321, 322, 381, 409, 421, 426, 443, 448, 472, 494, 500
sandbox, 199, 216, 253, 275, 310, 331, 332, 346, 350, 365, 370, 409
 sangrado. Véase "bleed"
 satélite (evento narrativo), 307, 331
 Schaeffer (Pierre), 131
 Schechner (Richard), 128, 241, 273
 Schleiermacher (Friedrich), 337
scripton, 347
 secuela, 441
 semáforo (técnica de seguridad), 395
 semiología, 140, 472
 semiótica, 136, 142, 282, 315
 serialidad, 449
 servidores *roleplay*, 253
showrunner, 169, 363
 signo, 233
 simulación, 134, 151
 simulacionismo, 265, 270
Simulationism. Véase "simulacionismo"
 simultaneidad, 168, 229
 sincronía, 312
 sistema de juego, 379, 387, 391
sjuzhet. Véase "discurso (narratología)"
 sobreinvolucración, 298
 sociodrama, 150
softcombat, 20, 219, 498
 Somnia (Organización), 223, 226, 284, 406
 Spiel Des Jahres, 251
spreadability, 448
 Stable Diffusion, 256
 Stam (Robert), 422
 Stark (Lizzie), 168
steering, 268
 Stenros (Jaakko), 140, 224, 413
 Stewart (Garrett), 448
storyliving, 176

storytelling, 118
storyworld, 15, 138, 154, 316, 319, 323, 324, 472, 494
Stranger Things (Serie de televisión), 26, 504
 subgénero, 145
 subjetividad, 449
 sujeto (posición actancial), 308
 suplemento, 154
 supradiegético, 383, 399
tabletop role-playing games. Véase "rol de mesa"
 Tactical Studies Rules. Véase "TSR (Editorial)"
 taller, 395, 401
tap out, 394
 tarjeta x, 301
 taxonomía de Bartle, 119
 teatro de improvisación, 150
 teatro inmersivo, 239
 teatro interactivo, 240
 telegrafía, 299
 temática, 198
 temporalidad, 311
 Teoría de Grafos, 348
 teoría de la mente, 298
 teoría del rol, 263
texton, 347
The Forge (Foro de Internet), 31, 508
 Three Way Model, 270
 Threefold Model, 264, 270
Thyself (Larp), 80, 407
 tiempo fluido, 313, 398
 Tierra de Nadie (Jornadas), 14, 76, 493
time out, 394
timing, 401
 TINAG, 290
 tono, 146, 198
top-down (narrativa), 349
topos, 323
 Torner (Evan), 426
 Torredelmago (Asociación), 15, 75, 494
 traba. Véase "constricción"
Trading Card Games (TCG), 41, 518
 traducción intersemiótica, 425
 trama, 48, 122
tranceplay, 271
 transcodificación, 425
 transducción, 425
 transescritura, 425
 transestilización, 432
 transficcionalidad, 426, 435, 439
 translector, 372
 translongación, 432
 transmedia, 243, 320, 371, 419, 472
transmedia storyworld, 445
 transmedialidad, 443, 448, 460

hard transmedia. Véase "transmedia nativo"
 transmedia bola de nieve, 444
 transmedia nativo, 444
 transmedia *snowball*. Véase "transmedia bola de nieve"
 transmodalización, 432
 transmotivación, 438
 transparencia, 199, 220, 233, 268, 328, 353
 transportación, 275
 transposición, 426, 431, 456
 transposición elíptica, 438
 transposición estricta, 436
 transposición heterodiegética, 441
 transposición homodiegética, 425, 440
 transposición paraléptica, 437
 transtextualidad, 421
 transvaloración, 437
 trasfondo, 295
trigger, 300
Troll (Revista), 159
Troll 2.0 (Revista), 162
TRPG. Véase "tabletop role-playing games"
 TSR (Editorial), 41, 153, 157
 turismo identitario, 291
 unidades teatrales, 273, 311
 Van Gennep (Arnold), 127
 velo, 301
 verosimilitud, 130
verum, 397
 veto, 301
 videojuegos, 13, 16, 22, 31, 146
 virtualidad, 347
 visión (narratología), 314
 visualización, 432
 Vivología, 38, 515
vox populi, 390
 voz (narratología), 314
 Walker (Jill), 414
walking simulator, 334
wargame, 13, 118, 151, 158, 247, 492
wearables, 255
Witcher School (Larp), 254, 375, 376
 Wittgenstein (Ludwig), 101, 116
 Wolf (Mark P.), 316, 324, 402, 431, 432
World of Darkness. Véase "Mundo de Tinieblas"
world-building, 316, 322, 387, 449
worldness, 321
 WYSIWYG, 218
 Zecchi (Barbara), 422