

MAPAS, MARCOS Y META-COMUNICACIÓN: BASES EPISTEMOLÓGICAS PARA UNA TEORÍA DEL JUEGO DE ROL DE MESA EN LAS INDUSTRIAS CREATIVAS

MAPS, FRAMES, AND METACOMMUNICATION:
EPISTEMOLOGICAL FOUNDATIONS FOR A THEORY OF TABLETOP
ROLE-PLAYING GAMES IN THE CREATIVE INDUSTRIES

Cristo Leon

Doutor em Liderança e Inovação Institucional pela Universidad Instituto de Estudios Universitarios (Puebla/México).
Diretor de Pesquisa no New Jersey Institute of Technology (New Jersey/USA).
E-mail: leonc@njit.edu

Recebido em: 6 de outubro de 2025
Aprovado em: 8 de dezembro de 2025
Sistema de Avaliação: Double Blind Review
BCIJ | v. 5 | n. 2 | p. 98-147 | jul./dez. 2025
DOI: <https://doi.org/10.25112/bcij.v5i2.4438>



RESUMEN

Este artículo propone una base epistemológica para comprender el juego de rol de mesa en el ecosistema contemporáneo de las industrias creativas. Parte de la premisa de que esta práctica cultural opera mediante marcos interpretativos que coordinan identidades, ficciones y acciones en múltiples niveles de la realidad. Frente a enfoques centrados solo en reglas, en la psicología del jugador o en el análisis narrativo, se integra la teoría de marcos para describir cómo se organizan las señales, cómo se distinguen los niveles diegéticos y extradiegéticos, y cómo se mantiene colectivamente la coherencia del mundo secundario. La metodología consiste en una reorganización conceptual en cinco bloques que abordan la comunicación, la simulación, la verdad diegética, las temporalidades lúdicas y la agencia múltiple. Con ello, se observa el juego de rol de mesa como infraestructura cultural que sostiene la creatividad distribuida y la circulación narrativa en comunidades. La propuesta contribuye a los estudios del juego al articular de manera sistemática la comunicación, la performatividad, el diseño y la cultura en torno al juego de rol de mesa.

Palabras clave: Comunidades de juego. Creatividad distribuida. Cultura lúdica. Diseño cultural. Epistemología. Ficción colaborativa. Identidad lúdica. Mundos secundarios.

ABSTRACT

This article proposes an epistemological basis for understanding tabletop role-playing games within the contemporary ecosystem of the creative industries. It starts from the premise that this cultural practice operates through interpretive frames that coordinate identities, fictions, and actions across multiple levels of reality. In contrast to approaches focused only on rules, player psychology, or narrative analysis, frame theory is integrated to describe how cues are organized, how diegetic and extradiegetic levels are distinguished, and how the coherence of the secondary world is collectively maintained. The methodology consists of a conceptual reorganization into five blocks that address communication, simulation, diegetic truth, ludic temporalities, and multiple agency. This perspective allows tabletop role-playing games to be seen as cultural infrastructure that supports distributed creativity and narrative circulation in communities. The proposal contributes to game studies by systematically articulating communication, performativity, design, and culture around tabletop role-playing games.

Keywords: Collaborative fiction. Cultural design. Distributed creativity. Epistemology. Game communities. Ludic identity. Play culture. Secondary worlds.



1. INTRODUCCIÓN

El juego de rol de mesa se ha consolidado como una práctica cultural influyente en las industrias creativas contemporáneas. Su capacidad para generar propiedad intelectual, su carácter colaborativo y su articulación con circuitos transmedia lo sitúan en el cruce entre la producción simbólica, la innovación narrativa y la formación de comunidades. Esta posición retoma intuiciones clásicas sobre el valor cultural del juego: para Johan Huizinga [1872–1945], la actividad lúdica constituye un fundamento de la cultura (1980); mientras que Roger Caillois [1913–1978] describe el juego como una estructura compleja en la que coexisten reglas, simulación e improvisación (1942). En el **juego de rol de mesa**, estos elementos convergen en la construcción de narrativas lúdicas sostenidas por la interacción social, la creatividad distribuida y la negociación de significados.

La particularidad del juego de rol de mesa, frente a otras formas de juego, reside en su naturaleza eminentemente comunicativa. A diferencia de los videojuegos o del juego de rol en vivo, la ficción se sostiene mediante el lenguaje, los acuerdos y los marcos interpretativos compartidos. Gary Alan Fine (1981) describe esta dinámica como una “sociedad imaginaria” mantenida por la interacción cara a cara. Bowman (2010, 2018b) amplía esta visión al mostrar que la inmersión, la afectividad y la interpretación forman parte integral de la experiencia y revelan su carácter performativo. En paralelo, Markus Montola (2009) demuestra que el juego de rol de mesa opera en zonas “porosas” entre realidad y ficción, lo que refuerza la necesidad de marcos explícitos que organicen la experiencia.

El problema central de este estudio es la ausencia de un modelo epistemológico que explique cómo se organiza la comunicación en el juego de rol de mesa y cómo dicha organización sostiene mundos lúdico-narrativos coherentes (Matthys Knoetze, 2025). A pesar de avances conceptuales relevantes, aún no existe un enfoque que describa la arquitectura meta comunicativa que regula procesos de señalización, de negociación narrativa, de identidades múltiples y de temporalidades divergentes, ni que conecte dicha arquitectura con dinámicas propias de las industrias creativas, como la producción colectiva y la circulación cultural.

El marco conceptual del artículo se inspira en una perspectiva integradora. Thomas Scheff (2011, p. 695) retoma ideas de William Sacksteder (1991) para mostrar que los fenómenos complejos requieren relacionar partes y conjuntos. Charles Sanders Peirce [1839–1914] y Helen Lynd [1896–1982] refuerzan esta lógica al señalar que la claridad conceptual surge de la articulación de observación, abstracción y razonamiento abductivo (Peirce, 1932; Lynd, 2014). Aplicadas al juego de rol de mesa, estas ideas permiten enfrentar un problema identificado en la literatura: términos como juego, juego de rol, juego de roles presentan alta inestabilidad semántica (Zagal y Deterding, 2018), y las definiciones basadas



en condiciones necesarias o suficientes generan paradojas analíticas (Juul, 2010). Gary Collins Brata Winardy y Septiana (2023) sintetizan este dilema al mostrar que el término juego de rol (*role-playing*) es polisémico y que su estructura varía según la práctica, por lo que resulta imprescindible delimitar con precisión el objeto de estudio (ver Figura 1). Desde esta perspectiva, Gade et al. (2003, pp. 56–64) entienden el juego de rol como una interacción situada entre jugadores y facilitadores dentro de un marco diegético compartido, lo cual coincide con la naturaleza comunicativa del juego de rol de mesa. Siguiendo el enfoque de partes y conjuntos, proponemos definiciones conceptuales mínimas, no universales, sino funcionales para el marco epistemológico aquí desarrollado. En este artículo se adoptan definiciones operativas mínimas. Se entiende por juego una actividad lúdica voluntaria regida por marcos explícitos e implícitos que producen significado y estructura social. El juego de mesa se concibe como una modalidad de juego presencial en la que los participantes actúan en torno a una misma superficie y comparten materiales analógicos o híbridos.

El juego de rol¹ se define como un sistema que permite a los participantes adoptar y sostener personajes, acciones y decisiones en un mundo ficcional mediado por reglas y por la facilitación. El juego de rol de mesa² nombra la forma específica de juego de rol caracterizada por la interacción cara a cara, la mediación verbal y simbólica, la presencia de una figura de facilitación, un marco diegético compartido, un grupo de participantes y un contrato social explícito o implícito que organiza la experiencia (ver Tabla 3).

Estas definiciones operativas buscan evitar el problema descrito por Scheff: que, sin una base conceptual clara, la investigación se sustenta en intuiciones no articuladas y en supuestos heterogéneos. En particular, en este artículo no utilizamos el concepto de “juego de roles” en su acepción propia de la psicología, asociada a técnicas de entrenamiento, diagnóstico o intervención, sino que nos centramos específicamente en el juego de rol de mesa como práctica lúdico-narrativa y mediada por reglas. Por la misma razón, y con el fin de no confundir al lector ni dispersar el foco analítico, no desarrollamos en el cuerpo del texto las definiciones de otros tipos de juego que se presentan de forma sintética en la Figura 1.

Uno de los elementos conceptuales fundamentales es la noción de mundo secundario formulada por Tolkien (2001), entendida como un espacio ficcional coherente que habilita la “creencia secundaria”. En el juego de rol de mesa, este espacio no se limita al imaginario colectivo: constituye una estructura

¹ En inglés, el término equivalente es *role-playing game* (RPG), abreviatura de uso común en la literatura especializada.

² En inglés, el término equivalente es *tabletop role-playing game* (TTRPG), abreviatura de uso común en la literatura especializada.



epistemológica que permite coordinar acciones, sostener significados y estabilizar procesos de co-creación lúdico-narrativa.

A ello se suma la teoría de marcos. Siguiendo a Eviatar Zerubavel (2024, pp. 525–526) y a Goffman (1961, p. 20), un marco define qué ocurre, cómo deben interpretarse las acciones y qué reglas de significado son válidas. Estas ideas coinciden con la función de la metacomunicación en Bateson: señales del tipo “esto es juego” que regulan la interpretación sin describir literalmente la acción. En el juego de rol de mesa, los marcos permiten articular procesos primarios (emocionales, imaginativos) y secundarios (analíticos, estratégicos), sosteniendo la coherencia ficcional aun en presencia de contradicciones o ambigüedades.

El artículo integra la contribución de Alfred Schutz (1945), quien describe la experiencia humana como compuesta por múltiples “provincias de significado”. Esta perspectiva permite comprender cómo el juego de rol de mesa coordina modos de experiencia cotidiano, narrativo, lúdico y reflexivo, así como la transición constante entre el tiempo real y el tiempo diegético.

El objetivo general del artículo es formular una base epistemológica para comprender el juego de rol de mesa en el marco de las industrias creativas. Los objetivos específicos son: (a) articular la teoría de marcos con los estudios culturales del juego; (b) describir cómo el juego de rol de mesa organiza la comunicación en distintos niveles, en personaje, fuera de personaje³ y meta-lúdico; (c) explicar cómo estos procesos habilitan la co-narración y la creatividad distribuida; y (d) situar estas dinámicas en procesos amplios de producción y circulación cultural.

2. METODOLOGÍA

El enfoque metodológico de este artículo es teórico-conceptual. Se realiza una lectura analítica del ensayo de Gregory Bateson (1955), *A Theory of Play and Fantasy*³, con el objetivo de reinterpretar sus veinte generalizaciones sobre juego, comunicación y paradoja desde la perspectiva del juego de rol de mesa. Más que un ejercicio exegético, la propuesta consiste en una relectura aplicada en la que las formulaciones batesonianas sirven de punto de partida para generar aportes originales sobre el diseño, la facilitación y la participación en los juegos de rol de mesa.

El procedimiento se basa en reorganizar estas reflexiones en cinco bloques temáticos que dotan de coherencia analítica a fenómenos que, según el propio Bateson, aparecen dispersos. Esta organización

³ En inglés, el término equivalente es in character (IC), out-of-character (OCC), la abreviatura de uso común en la literatura especializada es IC/OCC.



facilita la descripción de la arquitectura comunicativa del juego de rol de mesa sin reducirla a una perspectiva psicológica ni a un análisis mecánico de las reglas. El objetivo es capturar simultáneamente comunicación, ficción, performatividad y co-creación narrativa, dimensiones centrales en las industrias creativas contemporáneas.

2.1. PROCEDIMIENTO DE REORGANIZACIÓN DE LAS PROPOSICIONES DE BATESON

En términos operativos, la reorganización de las veinte proposiciones batesonianas se llevó a cabo en cuatro momentos encadenados. En primer lugar, se delimitó el corpus de análisis a las formulaciones explícitas que Bateson presenta como "proposiciones", incluyendo los pasajes inmediatamente adyacentes que desarrollan su sentido. En segundo lugar, se realizó una lectura analítica en la que cada proposición fue codificada axialmente en términos comunicativos, asignándole etiquetas descriptivas abiertas (por ejemplo, meta-comunicación, marco, paradoja, amenaza simulada, niveles de realidad, aprendizaje de marcos), registradas en una matriz de trabajo siguiendo lineamientos de la Teoría Fundamentada constructivista,⁴ sin reivindicar un diseño fundamentado completo sino empleando la codificación como recurso analítico para reorganizar un corpus teórico (Bryant & Charmaz, 2007; Charmaz, 2000, 2017). En tercer lugar, estas etiquetas se reagruparon de forma iterativa en conjuntos temáticos que respondían a preguntas diferenciadas sobre la práctica del juego de rol de mesa, como por ejemplo: cómo se enmarca el juego, cómo se simula el peligro, cómo se estabiliza la verdad ficcional, cómo se articulan modos de juego o cómo se distribuye la agencia entre participantes y personajes.

En un cuarto momento, estos conjuntos temáticos se abstrajeron en cinco bloques analíticos, siguiendo tres criterios: a) que cada bloque correspondiera a una dimensión irreductible de la organización comunicativa del juego de rol de mesa, b) que las proposiciones incluidas aportaran directamente a dicha dimensión y c) que se evitara la redundancia entre los bloques. Algunas proposiciones con contenido muy específico respecto al contexto original del ensayo (por ejemplo, ejemplos de juego animal) se integraron mediante paráfrasis en formulaciones más generales, mientras que otras se descartaron cuando no aportaban explicación al análisis de los juegos de rol de mesa. El resultado no es una traducción lineal de las veinte proposiciones, sino una reestructuración conceptual guiada por preguntas sobre la comunicación, la simulación, la verdad ficcional, la secuencialidad lúdica y la agencia múltiple en el juego de rol de mesa. La correspondencia entre estos cinco bloques y las preguntas analíticas que orientan su uso se presenta en la Tabla 1.

⁴ Teoría Fundamentada Constructivista o *Constructivist Grounded Theory* o *CGT* por sus siglas en inglés.



Aunque la estructura conceptual se inspira en Bateson, el trabajo no se limita a reproducir sus planteamientos. Se propone una epistemología que dialoga críticamente con ellos e incorpora categorías propias de los juegos de rol de mesa, como persona, jugador, máscara, personaje, mundo secundario y meta juego, necesarias para analizar fenómenos culturales y comunicativos no contemplados en su marco original.

El artículo se organiza en cinco secciones: el marco conceptual que sitúa el juego de rol de mesa dentro de las industrias creativas; la reinterpretación batesoniana articulada en cinco bloques; el análisis de creatividad distribuida y co-diseño narrativo; la discusión cultural, comunicativa y económica; y las conclusiones con líneas futuras de investigación. Esta estructura permite contextualizar adecuadamente la propuesta epistemológica desarrollada en las secciones siguientes.

3. MARCO CONCEPTUAL

Esta sección presenta el marco conceptual que orienta el análisis, articulando la ubicación del juego de rol de mesa dentro de las industrias creativas y las teorías que sustentan la propuesta epistemológica desarrollada en el artículo.

3.1 EL JUEGO DE ROL DE MESA DENTRO DE LAS INDUSTRIAS CREATIVAS

Las industrias creativas se caracterizan por la producción de bienes simbólicos, la innovación estética y la existencia de comunidades que generan y reinterpretan contenidos culturales (Lin & LEE, 2023). En este contexto, el juego de rol de mesa se entiende como una práctica cultural que combina creatividad distribuida, construcción colectiva de mundos y narración colaborativa.

Su relevancia se manifiesta, en primer lugar, en la producción cultural, donde campañas, reglas y mundos emergen como artefactos simbólicos susceptibles de expansión transmedia (Zagal, 2009). En segundo lugar, en la conformación de comunidades creativas en las que los participantes negocian significados y experimentan identidades mediante copresencia y lenguaje (Murray, 1998). En tercer lugar, en la innovación narrativa, al articular improvisación, simulación y ficción colaborativa en continuidad con el espíritu lúdico descrito por Huizinga (1980) y con la tipología clásica de Roger Caillois (1942). Estas tres dimensiones sitúan al juego de rol de mesa como un nodo en el que convergen diseño, narrativa, performance y comunidad. Estas características sitúan al juego de rol de mesa como un nodo en el que convergen el diseño, la narrativa, el performance y la comunidad.



3.2 BATESON, MARCOS COMUNICATIVOS Y METACOMUNICACIÓN

El fundamento epistemológico de este estudio se apoya en la teoría de los marcos de Gregory Bateson (1941, 1955), según la cual la interacción humana está organizada por señales meta comunicativas que indican cómo deben interpretarse las acciones. Los marcos permiten diferenciar mensajes literales de no literales, distinguir acciones reales de simuladas y gestionar múltiples niveles de significado. Bateson muestra que estas señales generan paradojas estructurales: lo que sucede “no es real”, pero produce efectos reales en el mundo ficcional.

Esta lógica resulta central para el juego de rol de mesa, donde los participantes operan entre la identidad personal, la identidad lúdica y la identidad ficcional, y donde la señal “esto es juego” regula la interpretación de la ficción.

3.3 APORTES DE ESTUDIOS DE JUEGOS

Diversos trabajos amplían esta perspectiva. Huizinga (1980) identifica el juego como función fundadora de la cultura; Caillois (1942) clasifica los juegos según sus lógicas internas; Fine (1981) describe el juego de rol de mesa como una “realidad social secundaria”; Montola (2009) analiza la porosidad entre realidad y ficción; Bowman (2010) enfatiza la dimensión emocional y performativa. A ello se suman aportes latinoamericanos en estética de lo simbólico (M. Á. Bastarrachea Magnani, 2017), narrativa experiencial (Rangel Jiménez, 2020) y estética relacional (Manuel Díaz, 2024).

Estos autores coinciden en tres puntos:

- a. el juego de rol de mesa crea mundos secundarios mediante negociación social;
- b. la ficción se sostiene a través de marcos comunicativos explícitos;
- c. los participantes alternan entre niveles diegéticos y extradiegéticos de comunicación.

3.4 PERSPECTIVAS DE ESTUDIOS PERFORMATIVOS

Desde los estudios performativos, Turner (2008) caracteriza el ritual como un espacio liminal en el que las identidades pueden reorganizarse. Esto se aplica al juego de rol de mesa, donde los jugadores transitan entre la persona, la máscara, el jugador y el personaje. Bowman et al. (2025) muestran que las emociones experimentadas en la ficción son reales en su vivencia, lo que refuerza la necesidad de marcos que prevengan colisiones de significado. El juego de rol de mesa funciona como un dispositivo ritual que regula la creatividad, sostiene la ficción y articula identidades en un entorno seguro.



3.5 PERSPECTIVAS LÚDICO-NARRATIVAS

En este marco conceptual utilizamos el término *meta-lúdico* para referirnos al conjunto de prácticas, decisiones y discursos que se sitúan por encima del juego en sí, cuando los participantes emplean información, normas o estrategias externas a la ficción inmediata para orientar la experiencia, por ejemplo al discutir reglas, optimizar personajes o negociar el tono de la campaña, en la línea de la discusión sobre el meta juego en los juegos de rol de mesa (Lickteig, 2019). A su vez, hablamos de lo *lúdico-narrativo* para señalar la interacción entre los dispositivos lúdicos (reglas, mecánicas, roles) y la configuración narrativa (trama, escenas, puntos de vista), entendida como un diseño integrado que articula los objetivos de aprendizaje, la agencia de los participantes y la progresión del mundo ficcional (Matthys Knoetze, 2025). Estas dos nociones permiten distinguir capas analíticas que a menudo se abordan de forma intuitiva, pero resultan centrales para describir cómo el juego de rol de mesa organiza la experiencia de los participantes.

3.6 MARCOS, POSICIONES Y EL SÍ MISMO INTERACTIVO

La propuesta epistemológica de este artículo parte de la noción del *marco*, pero requiere articularla con una concepción relacional del "sí mismo" (o *self* del término en inglés) y de las posiciones que ocupan los participantes en cada episodio de interacción durante la sesión. La teoría de los marcos permite describir cómo se organiza la experiencia y cómo se distingue "esto es juego" de "esto no lo es", pero no basta para explicar quién puede hablar en nombre de quién, cómo se distribuye la autoridad interpretativa o cómo se negocian los derechos narrativos en la mesa (Arribas Lozano, 2020). Para ello resulta útil integrar la tradición del interaccionismo simbólico, centrada en el surgimiento social del *self*, y las aproximaciones discursivas contemporáneas que conciben las identidades como efectos situados del habla y la práctica (Angermuller et al., 2014).

En la obra de Mead (1913, 1925), el "sí mismo" o *self* no es una entidad interior previa a la interacción, sino un proceso social emergente. El "sí mismo" o "el yo" se constituye cuando el individuo se vuelve objeto para sí a través del lenguaje, al interiorizar las actitudes de interlocutores concretos y del "otro generalizado", es decir, el conjunto de expectativas normativas de la comunidad (Mead, 1912, 2009). Desde esta perspectiva, jugar un personaje en un juego de rol implica más que asumir un rol predefinido. Supone ejercitar formas específicas de tomar el papel del otro, anticipar respuestas del grupo y coordinar conductas en un entorno reglado o dentro del círculo mágico (Beat Suter, 2019; Copier, 2005) y conforme a un contrato social (Boss, 2008). El "sí mismo" que participa en la partida se configura en un doble registro: como persona situada en un colectivo concreto y como agente ficcional que actúa en el mundo diegético.



Rock (1979) sintetiza esta tradición al mostrar que el “sí mismo” ocupa un lugar central en el análisis sociológico. El “sí mismo” es simultáneamente sujeto y objeto de conocimiento. Se lo entiende como producto de un proceso de reflexividad social que depende de las formas de interacción y, al mismo tiempo, contribuye a transformarlas (Peralta & Miranda, 2021). Si se adopta este enfoque, la mesa de juego puede describirse como un dispositivo en el que se despliega una gramática de las formas sociales: los jugadores se observan, se interpretan y se ajustan recíprocamente, mientras organizan sus intervenciones entre el plano ficcional y el plano extradiegético (Varea, 2012). La conciencia que cada participante tiene de sí, de los otros jugadores y de sus personajes emerge de esta reflexividad situada y participa en la estabilización de los marcos lúdicos que sostienen la experiencia de juego.

La teoría del posicionamiento, desarrollada por Bronwyn Davies y Rom Harré (1990), permite precisar aún más este movimiento. A diferencia del concepto de rol, asociado a posiciones relativamente estables dentro de una estructura social, el posicionamiento designa los lugares flexibles y negociados que las personas ocupan en episodios concretos de interacción, junto con los derechos y obligaciones que se derivan de esos lugares (Harré, 1991; Harré & Langenhove, 1991). En una sesión de juegos de rol de mesa, quien ostenta el rol de director de juego puede posicionarse, según el momento, como árbitro de reglas, narrador omnisciente, personaje no jugador o participante igualitario en una conversación fuera de juego. Un jugador, por su parte, puede posicionarse como aprendiz que solicita ayuda, como experto que corrige interpretaciones, como voz moral del grupo o como agente que explora los límites del contrato social. Cada posición define posibilidades de habla, grados de autoridad y responsabilidades normativas distintos, que se actualizan en sincronía con los cambios de marco (Harré, 2012; Harré et al., 2009).

La articulación de marcos, de los “sí mismos” interactivos y las posiciones discursivas ofrece un andamiaje conceptual para describir las capas de identidad en el juego de rol de mesa sin reducirlas a entidades psicológicas internas.⁵ La distinción entre persona, máscara e identidad de personaje puede releerse como una serie de posiciones que el “sí mismo” adopta en distintos marcos: el marco institucional de las industrias creativas, el marco social de la mesa, el marco diegético del mundo ficticio y el marco meta-comunicativo donde se negocian reglas, límites y expectativas (León, Arroyo, et al., 2025). En lugar de tratar estas capas como rasgos fijos, se las entiende como efectos de prácticas discursivas situadas que distribuyen la autoridad interpretativa y la agencia narrativa entre los participantes. De este modo,

⁵ Esta distinción no niega la pertinencia de enfoques psicológicos sobre la identidad; simplemente delimita el alcance de este trabajo, que se concentra en describir las posiciones e identidades tal como emergen en la interacción y el discurso, sin entrar en el análisis de sus correlatos internos.



la epistemología propuesta vincula la organización de marcos con la producción relacional del sí mismo y de las posiciones desde las cuales se hace posible jugar, interpretar y co-crear mundos compartidos.

3.7 INDUSTRIAS CREATIVAS Y CREATIVIDAD DISTRIBUIDA

La integración del juego de rol de mesa en las industrias creativas se fundamenta en su capacidad para generar propiedad intelectual colectiva, producir contenidos que circulan en múltiples medios y estructurar comunidades culturales activas. La práctica opera como una infraestructura basada en la creatividad distribuida, en la que múltiples actores sostienen el mundo secundario mediante acuerdos sociales. La teoría de marcos aporta un fundamento conceptual para explicar cómo se estabilizan estos procesos de co-creación.

3.8. DEBATES EN GAME STUDIES Y POSICIÓN DE ESTE MODELO

El modelo propuesto se inscribe en los debates clásicos de los estudios de juegos sin reproducirlos en términos dicotómicos. La controversia entre enfoques narrativistas y ludólogos evidenció las dificultades para concebir los juegos exclusivamente como relatos interactivos o, en sentido opuesto, como sistemas de reglas independientes de toda dimensión narrativa (Chen et al., 2023; Juul, 2001; Ryan, 2006). En lugar de tomar partido por una de estas posiciones, el modelo trata la narrativa y las reglas como dimensiones comunicativas articuladas. Los bloques dedicados a la verdad ficcional y a los marcos diegéticos, por un lado, y a las relaciones lógicas, los tipos de juego y las transiciones, por otro, describen cómo las decisiones regladas y las propuestas narrativas se co-determinan en la práctica concreta del juego de rol de mesa, sin reducir el fenómeno a una esencia "narrativa" o "lúdica".

Algo similar ocurre con los debates sobre la inmersión, donde distintos modelos intentan describir sus componentes y niveles a partir de la experiencia de jugadores (Brown & Cairns, 2004; Umar et al., 2022) y otros incluyen mecánicas e imaginación compartida (Bowman, 2018a). Parte de la literatura la entiende como un estado psicológico individual, medible en términos de absorción, presencia o pérdida de la conciencia del entorno (Ermi & Mäyrä, 2005). Otra línea, en cambio, enfatiza su carácter relacional y situado, ligado a prácticas de encuadre, de distribución de la palabra y de negociación de significados (Taylor, 2006). Este trabajo se alinea con esta segunda perspectiva: la inmersión se concibe como resultado emergente de marcos compartidos, posiciones interactivas y criterios colectivos de verdad ficcional, más que como propiedad interna de la mente aislada. En este sentido, los bloques dedicados a la comunicación y meta-marcos, a marcos diegéticos y a agencia múltiple permiten describir cómo se sostiene o se interrumpe la inmersión en función de la organización comunicativa del grupo.



El modelo también dialoga con críticas a las definiciones esencialistas del “juego” y del “círculo mágico” que lo separan nítidamente de la vida social (Consalvo, 2009; Liebe, 2008). En lugar de asumir una frontera fija entre juego y no juego, se adopta una perspectiva procesual que atiende a cómo los participantes señalan, negocian y reconfiguran constantemente esa frontera mediante prácticas de meta-comunicación. Los marcos no son entidades estáticas, sino configuraciones interpretativas revisables que permiten tratar ciertos enunciados y acciones como movimientos de juego, al tiempo que conectan la actividad lúdica con instituciones, economías simbólicas e industrias creativas (Huynh et al., 2013). La epistemología propuesta se distancia así de definiciones sustantivas del juego y se centra en las condiciones comunicativas bajo las cuales algo cuenta como juego para los propios actores.

Este modelo reconoce que los juegos de rol de mesa no son fenómenos universales homogéneos, sino prácticas atravesadas por diferencias históricas, culturales y de poder (Haraway, 1988). Las formas de encuadrar el juego, distribuir la agencia, negociar el conflicto o definir lo aceptable en la ficción dependen de contextos específicos, incluidos ejes interseccionales como género, clase, identidad y nacionalidad, así como tradiciones lúdicas locales. El enfoque desarrollado aquí está marcado por una perspectiva situada en América Latina y por diálogos transnacionales concretos con América del Norte, lo que conlleva sesgos y énfasis particulares en temas como comunidad, coautoría y acceso a las industrias creativas. En lugar de ocultar esta posición, el modelo la asume como punto de partida y propone que futuras investigaciones comparen cómo varían los marcos, las posiciones y los criterios de verdad en distintas culturas y momentos históricos, de modo que la epistemología del juego de rol de mesa se configure como un proyecto plural, antes que como un esquema único exportable sin mediaciones.

3.9. PANORAMA RECIENTE LATINOAMERICANO DE LOS JUEGOS DE ROL DE MESA

En los últimos cinco años, la producción académica latinoamericana sobre juegos de rol ha comenzado a cartografiar los juegos de rol de mesa como prácticas que articulan educación, diseño, industrias creativas y culturas digitales. Buena parte de estos trabajos se ha consolidado en torno al *Journal of Roleplaying Studies and STEAM (JRPSSTEAM)*, que ha funcionado como nodo regional de convergencia teórica y metodológica (León, 2025). Este panorama reciente permite observar cómo los juegos de rol se inscriben en procesos más amplios de hibridación mediática, de performatividad lúdica, de construcción comunitaria y de profesionalización dentro de las industrias culturales.

En el plano de la **hibridación digital-analógica**, diversos estudios muestran que los juegos de rol ya no pueden entenderse como prácticas exclusivamente “de mesa”. Ponce Díaz (2022) analiza la preservación de relatos de comunidades digitales de *MMORPG* mediante etnografías virtuales, mientras que Tovilla (2023) explora el aprendizaje situado en mundos virtuales a través de juegos de



rol, evidenciando circuitos de participación en los que lo presencial y lo en línea se entrelazan. Trabajos sobre transmedia y convergencia, como los de Camelo (2025) para el caso brasileño y los de Robles Bastida y Victoria Uribe (2024) sobre *Dungeons & Dragons*, muestran cómo licencias originadas en los juegos rol de mesa se expanden en ecosistemas de franquicia, generando retroalimentaciones entre mesa física, plataformas digitales, *fandom*⁶ y producción de contenidos. Esta dimensión se complejiza con estudios sobre videojuegos y la semiótica de la cultura que examinan sistemas de combate, mundos ficticiales y narrativas de terror interactivo (Moyzhes, 2025; Pando-Tamayo, 2025; Rincón-Vaquero & Ávila-González, 2025).

El **diseño performativo** emerge como otro eje central. Fernández Vilches (2024) analiza *Monsterhearts* desde la performatividad, la perspectiva lúdica y los "ciborgs políticos", subrayando cómo el sistema invita a experimentar afectos, sexualidades y relaciones de poder en clave crítica. Manuel Díaz (2024) propone una estética relacional de los juegos de rol que concibe las partidas como dispositivos artísticos situados, mientras que Quiroz (2023) estudia las variaciones performáticas entre *LARP* y *cosplay* para iluminar las continuidades y los desplazamientos entre juego, consumo cultural y presentación de sí. En el terreno del diseño educativo, Hernández Mendo (2023) discute los retos de modelar juegos de rol pedagógicos, y Gómez Hernández et al. (2024) documentan el uso de juegos de rol en procesos de diseño colaborativo (*Projectpipe*), destacando la performatividad como herramienta de exploración de roles profesionales.

Aunque el vocabulario de las **herramientas de seguridad** aún no se ha estandarizado en toda la literatura regional, varios trabajos abordan, de manera indirecta, prácticas de cuidado, límites y negociación ética. Serrano Robles (2023) examina categorías de raza y ancestría en juegos de rol fantásticos desde su *ethos*, lo que implica una reflexión sobre representaciones sensibles y posibles daños simbólicos. Espinosa Chueca (2022) estudia la influencia de los juegos de rol en la construcción de relaciones interpersonales en la infancia, en el que la garantía de entornos seguros es una condición metodológica y ética explícita. Estos aportes, junto con debates sobre identidades, *fandom* y apropiación simbólica (Echeverría Barrios, 2025), apuntan a una agenda latinoamericana que vincula el diseño, los afectos y el cuidado en contextos atravesados por desigualdades estructurales.

Las **prácticas comunitarias** constituyen un tercer núcleo temático. Espinosa Chueca (2022) y García Soriano et al. (2023) exploran cómo los juegos de rol favorecen los vínculos interpersonales y el trabajo en equipo, subrayando su potencial para el desarrollo de habilidades socioemocionales. Canul-

⁶ Fandom se refiere a las comunidades de admiradores organizadas en torno a una obra, género o universo ficcional, que no solo consumen contenidos, sino que también los reinterpretan, expanden y circulan mediante prácticas como el fanart, el fanfiction o el cosplay.



Noh (2023) propone el juego de rol como herramienta para fortalecer la identidad cultural yucateca en la educación preescolar, mostrando cómo las comunidades locales reescriben las mecánicas del hobby con fines de memoria e identidad. Juan Manuel Díaz de la Torre (2022) analiza la narración colectiva y la construcción de subjetividades, mientras que Galindo Núñez y Quintana Villarreal (2024) estudian procesos de identificación con arquetipos provenientes de la cultura de masas. Desde otro ángulo, Victoria Uribe y Robles Bastida (2022) muestran cómo los juegos de rol apoyan el desarrollo de narrativas literarias de fantasía y ciencia ficción, articulando comunidades de escritura y juego. En conjunto, estos trabajos posicionan a los juegos de rol de mesa como infraestructuras comunitarias de práctica cultural y de aprendizaje mutuo.

Varios autores abordan la **consolidación de los juegos de rol en las industrias creativas**. Cabobianco y Van Houtte (2022) discuten el juego de rol *Leyenda* como punto de contacto entre el análisis historiográfico y el narratológico, y evidencian el potencial de los juegos de rol de mesa para la producción de propiedad intelectual situada. Metodológicamente, memorandos como los de Cinanni y León (2024), junto con propuestas de diagnóstico como la de Van Houtte y Fraustro (2024), muestran que el campo latinoamericano no solo produce estudios de caso, sino que también desarrolla instrumentos de análisis exportables a otras regiones.

En la literatura reciente, los juegos de rol se describen como un ecosistema híbrido, performativo, cuidadoso, comunitario e industrializado. La **hibridación digital-analógica** se observa en la articulación entre mesas presenciales, plataformas en línea y narrativas transmedia que conectan juego, fandom y "soft canon"⁷ en torno a grandes franquicias (Wee, 2024). El **diseño performativo** se vuelve central en estas prácticas, donde la actuación, la puesta en escena y la curaduría pública del juego (por ejemplo en *actual plays*)⁸ forman parte del propio dispositivo de diseño y de la recepción cultural (Jones, 2021, 2024). En paralelo, las discusiones sobre **herramientas de seguridad** se intensifican en el marco de los usos terapéuticos y psicoeducativos de los juegos de rol, que requieren protocolos explícitos de encuadre, consentimiento y cuidado para gestionar el potencial impacto emocional del juego (Shaw & Bryant-Monk, 2021; Yuliawati et al., 2024). Las **prácticas comunitarias** se analizan como experiencias de ocio

⁷ Soft canon designa zonas de la ficción que, aunque provienen de fuentes "oficiales" (entrevistas, materiales suplementarios, partidas emitidas, etc.), mantienen un estatuto flexible y negociable: orientan la interpretación del universo, pero pueden ser matizadas, ignoradas o reescritas por diseñadores, autores posteriores y comunidades de juego sin que se considere que violan la continuidad central del mundo ficcional.

⁸ Actual plays son registros públicos de partidas de juego de rol (en formato de video, audio o transcripción) producidos para una audiencia, en los que se documenta el desarrollo de la sesión en tiempo real o con edición mínima; combinan práctica lúdica y performance mediática, y pueden influir en la recepción, difusión y reinterpretación de sistemas, escenarios y estilos de juego.



extendido que combinan el juego de mesa, la presencia en línea y la producción de contenidos, en las que las comunidades de *hobbistas*⁹ curan identidades, pertenencias y repertorios de juego a lo largo del tiempo (Kankainen, 2024). Finalmente, la **consolidación de los juegos de rol en las industrias creativas** se documenta mediante análisis de mercado y estudios de franquicias que evidencian el crecimiento sostenido del sector, su inserción en cadenas transmedia y su función como generador de propiedad intelectual y de valor simbólico (Art, 2025; Betancourt et al., 2024; Peterson, 2021).

Este panorama reciente permite situar la propuesta epistemológica de este artículo en un ecosistema de investigación en expansión, donde los juegos de rol y los juegos de rol de mesa se estudian como prácticas híbridas, performativas, cuidadosas, comunitarias y cada vez más insertas en cadenas de valor culturales. Desde esta perspectiva latinoamericana, el modelo de marcos, bloques y posiciones que aquí se presenta no pretende describir un "estado natural" del juego de rol, sino ofrecer una herramienta analítica que dialoga con estas agendas contemporáneas y contribuye a sistematizar la comprensión del juego de rol de mesa como infraestructura comunicativa de las industrias creativas.

En lugar de funcionar como un repertorio acumulativo de referencias, las tradiciones aquí convocadas se articulan en una cadena argumental específica. De Bateson se retoma la noción de meta-comunicación como condición para distinguir marcos de realidad y sostener la paradoja de "esto es juego". Goffman aporta la formalización sociológica de esos marcos como organizadores de la experiencia situada. El interaccionismo simbólico y la teoría del posicionamiento permiten describir cómo los "sí mismos" y las posiciones se distribuyen dentro de dichos marcos, definiendo quién puede decir qué y en nombre de quién. La performatividad y la semiótica se emplean para dar cuenta de cómo actos de habla, gestos y signos producen efectos de realidad diegética, mientras que la ludología y los estudios de las industrias creativas sitúan estas dinámicas comunicativas dentro de sistemas de reglas y de estructuras de producción cultural. Los bloques propuestos en la sección siguiente no abarcan estas tradiciones, sino que las reorganizan en un modelo común orientado a explicar la organización comunicativa del juego de rol de mesa.

4. HACIA UNA EPISTEMOLOGÍA DEL JUEGO DE ROL DE MESA

Esta sección desarrolla un modelo epistemológico basado principalmente en la teoría de los marcos de Bateson aplicada al juego de rol de mesa, así como en trabajos previos sobre epistemología

⁹ Hobbistas se refiere a personas que participan de una actividad principalmente por interés personal, placer o afición, sin que su motivación central sea el beneficio económico o el reconocimiento profesional, aunque en muchos casos desarrollen altos niveles de especialización y compromiso en la práctica.



(M. A. Bastarrachea Magnani et al., 2024). Las reflexiones se organizan en cinco bloques temáticos que describen la arquitectura comunicativa necesaria para sostener mundos secundarios, regular la ficción y coordinar la acción narrativa. Presentados de manera progresiva, estos bloques permiten comprender cómo la práctica del juego de rol de mesa articula abstracciones, señales, marcos, paradojas y procesos identitarios para producir significado y creatividad distribuidos.

Los cinco bloques analíticos propuestos no constituyen una partición arbitraria del texto de Bateson, sino la respuesta a cinco problemas epistemológicos necesarios para que el juego de rol de mesa pueda ser tratado como tal. El Bloque A aborda el problema del encuadre: bajo qué condiciones comunicativas los participantes reconocen que "esto es juego" y distinguen entre niveles de realidad. El Bloque B se ocupa del problema de la simulación del riesgo: cómo es posible representar amenaza, conflicto o daño sin colapsar la distinción entre peligro real y peligro ficticio. El Bloque C trata el problema de la verdad ficcional: de qué manera el grupo estabiliza hechos, coherencias y consecuencias en el mundo de juego. El Bloque D se centra en el problema de la secuencialidad lúdica: cómo se conectan las escenas, los modos de juego y las relaciones lógicas entre acciones y resultados. Finalmente, el Bloque E aborda el problema de la agencia múltiple: cómo se distribuye y se negocia la capacidad de actuar y decidir entre personas jugadoras, personajes ficcionales, sistemas de reglas y otros dispositivos de diseño. En conjunto, estos cinco problemas constituyen un conjunto mínimo de dimensiones irreductibles para describir la organización comunicativa de los juegos de rol de mesa; otros posibles recortes (por ejemplo, centrados solo en reglas, perfiles psicológicos o narrativas) dejarían fuera alguna de estas condiciones estructurales.

Para mostrar la aplicabilidad empírica del modelo, cada bloque se acompaña de viñetas identificadas como "Ejemplo práctico" las cuales son escenas compuestas a partir de experiencias de juego y observaciones recurrentes en campañas de juegos de rol de mesa, diseñadas con fines ilustrativos para mostrar el uso analítico de los bloques. Además, la Tabla 2 sintetiza, para cada bloque, el problema epistemológico que aborda y una frase-resumen del ejemplo ilustrativo, ofreciendo una visión panorámica de la arquitectura propuesta.

4.1 BLOQUE A. COMUNICACIÓN, SEÑALIZACIÓN Y META-MARCOS

Este primer bloque se apoya principalmente en la lectura batesoniana de la meta-comunicación y en la teoría de marcos de Goffman, ya que su objetivo es describir cómo los participantes señalan "esto es juego" y coordinan cambios de marco durante la interacción. En términos epistemológicos, este bloque determina qué cuenta como información relevante dentro del juego, cómo se distingue lo diegético de



lo extradiegético y bajo qué condiciones los enunciados de los participantes son interpretados como movimientos de juego y no como comentarios ordinarios.

(1) Niveles de abstracción en el juego de rol de mesa: El juego de rol de mesa opera mediante niveles de abstracción que permiten a los participantes distinguir entre acciones reales y acciones ficcionales. Siguiendo la lógica de Bateson, las señales emitidas no describen acciones literales, sino qué tipo de acciones deben interpretarse como parte del marco lúdico. En el juego de rol de mesa, el tránsito entre niveles se vuelve evidente: una declaración como “ataco” no corresponde a un acto físico, sino a una acción diegética atribuida al personaje en el mundo secundario. Este desplazamiento exige una capacidad cognitiva para operar simultáneamente en varios planos, manteniendo la coherencia interna del juego sin perder la referencia al mundo primario.

(2) Señales lúdicas vs. señales sociales: La práctica del juego de rol de mesa requiere diferenciar las señales del ámbito lúdico de las que regulan la interacción social cotidiana. Mientras que las señales sociales organizan normas, turnos y cortesía, las señales lúdicas indican la pertenencia a un marco ficcional. Esta diferenciación es fundamental para evitar rupturas en la inmersión y coordinar adecuadamente la interpretación de la acción. La coexistencia de ambos tipos de señales genera un sistema híbrido en el que lo lúdico y lo social se interpenetran.

(3) “Esto es juego de rol de mesa” (condiciones cognitivas): Para que una sesión de juego funcione, los jugadores deben ser capaces de decodificar la señal meta comunicativa “esto es un juego de rol de mesa”. Esta señal implica tres niveles de comprensión: a) entender qué es el juego; b) entender qué es el juego de rol; y c) entender qué constituye el juego de rol de mesa como práctica específica. Además, los jugadores deben reconocer si se trata del mismo juego, de la misma edición y del mismo marco narrativo. Por ejemplo, las diferencias entre *Dungeons and Dragons* 2014 y 2024 afectan directamente la semántica del sistema y, por extensión, la interpretación de la acción (Crawford et al., 2014; Perkins et al., 2024).

(4) La paradoja de Epiménides en la práctica lúdica: La señal “esto es juego” introduce una paradoja semejante a la de Epiménides: para operar dentro del juego, el marco debe afirmar simultáneamente que las acciones son reales y no lo son. En el juego de rol de mesa, esta paradoja se intensifica, dado que las acciones diegéticas (“salto”, “vuelo”, “lanzo un hechizo”) carecen de correlato físico, pero producen efectos reales en la estructura narrativa y emocional de la sesión. El marco lúdico funciona como un regulador que permite sostener esta contradicción sin que el significado colapse.

(5) Mapa/territorio en mundos diegéticos: El juego de rol de mesa distingue entre el mapa (representación simbólica) y el territorio (acción ficcional). Esta distinción opera en múltiples niveles: reglas, fichas de personaje, descripciones del director de juego y recursos materiales. Los jugadores deben navegar con fluidez entre ambos niveles para sostener el mundo secundario. La tradición semiótica



sugiere que toda representación implica una reducción, pero en el juego de rol de mesa esta reducción es negociada colectivamente, creando una forma compartida de ver el territorio ficcional.

Ejemplo práctico. La aplicabilidad de este bloque puede apreciarse en una escena típica de juego. La sesión se interrumpe para revisar una regla o una mecánica. El director de juego declara “volvemos a la ficción” después de aclarar la duda, lo que marca un cambio de marco entre el meta juego y la escena diegética. Minutos después, una persona jugadora hace un comentario humorístico sobre su día laboral, lo que vuelve a interrumpir la ficción, y el grupo responde con risas. El director de juego no se suma al chiste y pregunta: “¿estamos hablando como jugadores o como personajes?”. Esta secuencia de enunciados y gestos permite observar cómo expresiones como “en mesa”, “en personaje” o “pausa” funcionan como señales que delimitan qué tipo de intervención cuenta como parte del juego y cuál se interpreta como conversación ordinaria.

4.2 BLOQUE B. SIMULACIÓN, AMENAZA Y FICCIÓN

Este segundo bloque examina cómo el juego de rol organiza la simulación de riesgos, conflictos y amenazas en un marco ficcional. Retoma la paradoja batesoniana del “esto es juego” para describir actos que representan agresión, peligro o daño sin producir consecuencias directas en el mundo ordinario. En términos epistemológicos, este bloque precisa bajo qué condiciones los enunciados y las acciones se interpretan como “amenazas ficticias”, cómo se configuran los umbrales entre seguridad real y peligro simulado, y de qué manera los participantes negocian la validez de lo que “ocurre” en el mundo diegético frente a lo que permanece como mera posibilidad lúdica.

(6) Amenaza, simulacro e intimidación por dados: la noción de amenaza¹⁰ presenta una complejidad semántica en español que oscila entre “amenaza”, “peligro” y “truco”. En el juego de rol de mesa, la amenaza se reconfigura como simulacro: un personaje puede ser intimidado sin que exista una amenaza real contra el participante. Ejemplo: el facilitador tira un dado públicamente y obtiene un fallo; los jugadores decodifican la señal como un fracaso diegético y ajustan su interpretación. Cuando la tirada es oculta, los jugadores dependen de la coherencia narrativa para evaluar la amenaza, lo que genera un espacio de incertidumbre creativa.

(7) Histrionismo, engaño y personajes no jugadores como operadores narrativos: La simulación del engaño o la actuación exagerada (“histrionismo”) observada en animales encuentra un paralelo estructural en la ficción del juego de rol de mesa. Los personajes no jugadores¹¹ actúan como mecanismos

¹⁰ En inglés, el término equivalente es *threat*.

¹¹ En inglés, el término equivalente es *non-player character* (NPC), abreviatura de uso común en la literatura especializada.



narrativos que requieren interpretación contextual: su posición puede ser aliada o adversaria, y esta debe negociarse narrativamente por el facilitador del juego y los jugadores. Estas negociaciones influyen directamente en el mapa/territorio ficcional.

(8) Diferencias entre amenaza real y amenaza lúdica: El juego de rol de mesa es un espacio en el que la amenaza lúdica se distingue explícitamente de la amenaza real. Las emociones pueden ser auténticas, pero carecen de consecuencias físicas. Esta separación permite explorar conflictos, traiciones o tensiones dramáticas sin comprometer la seguridad emocional del grupo. Sin embargo, esta distinción depende de un marco claro que regule la interpretación de las señales.

(9) Juego complejo, ritual, liminalidad y “entrar en personaje”: El juego de rol de mesa se realiza mediante rituales de entrada, de permanencia y de salida. La liminalidad descrita por Turner (2008) se manifiesta en el tránsito entre persona y personaje: los jugadores cruzan un umbral simbólico al “entrar en personaje”, adoptando temporalmente otra identidad. La intensidad de esta transición varía según el estilo de mesa, pero el marco ritual sigue siendo fundamental para organizar el significado.

(10) Paradojas en la acción diegética y resolución narrativa: El juego de rol de mesa permite que los jugadores experimenten paradojas estructurales sin comprometer la validez del marco. Ejemplo: un personaje puede actuar contra sus compañeros bajo la influencia de un hechizo, pero los jugadores saben que esa acción no refleja la identidad personal del personaje. Esta capacidad de separar niveles permite sostener mundos secundarios complejos.

Ejemplo práctico. En una campaña de fantasía, el grupo se enfrenta a una criatura que amenaza con “arrancarles el alma” si fracasan en una tirada de resistencia. La descripción enfatiza el horror de la situación, pero la advertencia del director de juego siempre se formula en futuro condicional y en tercera persona del personaje (“si tu maga falla la tirada de salvación, perderá su alma”) y no como amenaza directa a la persona jugadora. Cuando la persona jugadora expresa incomodidad, la mesa negocia con el director de juego un ajuste de la escena y se reformula la consecuencia (“es posible que pierda el conocimiento y quede marcada, en lugar de perder el alma”) sin abandonar el conflicto narrativo. Este tipo de ajustes muestra cómo la simulación del peligro opera en un marco en el que la amenaza es real para el personaje, pero permanece acotada y negociable para las personas que juegan.

4.3 BLOQUE C. VERDAD, FICCIÓN Y MARCOS DIEGÉTICOS

Este tercer bloque se ocupa de cómo los participantes producen y mantienen criterios de verdad dentro del mundo ficcional. Atiende a la forma en que los marcos diegéticos fijan qué enunciados se aceptan como “lo que realmente ocurrió” o como el canon en la partida, qué afirmaciones se descartan como errores o malentendidos y cómo se resuelven disputas sobre coherencia interna. En términos



epistemológicos, este bloque delimita los procedimientos mediante los cuales el grupo estabiliza hechos, eventos y consecuencias dentro de la ficción, distinguiendo entre lo posible, lo canónico y lo inadmisibles en el universo de juego (Bruner, 2017).

(11) dentro y fuera del personaje como dispositivos epistemológicos: La distinción entre el dentro del personaje “in character” (IC) y el fuera del personaje “out of character” (OOC) es un mecanismo epistémico que permite distinguir niveles de significado. La comunicación dentro del personaje regula la ficción; la comunicación fuera del personaje regula la interacción social. Esta diferenciación permite analizar la comunicación y evitar colisiones entre el mundo primario y el secundario.

(12) Lo no denotado no existe (implicaciones lúdicas): En el juego de rol de mesa, aquello que no se enuncia ni se representa no existe en el mundo diegético. Esta regla deriva de la teoría semiótica del signo y tiene implicaciones profundas para la construcción del mundo: lo no dicho no puede ser interpretado (McNabb, 2019).

(13) “Esto es un juego” (marco auto contradictorio): El marco “esto es un juego” es auto contradictorio porque desactiva la literalidad de la acción al mismo tiempo que la afirma en un nivel simbólico. El juego de rol de mesa intensifica esta contradicción al introducir reglas, mecánicas y sistemas que deben interpretarse como reales en el mundo secundario.

(14) Procesos primarios y secundarios en la identidad lúdica: Los jugadores operan simultáneamente con procesos primarios (emociones, afecto, intuición) y con procesos secundarios (estrategia, lógica, análisis). Esta simultaneidad genera una experiencia híbrida en la que el jugador siente, planifica y representa al mismo tiempo.

(15) Igualación y discriminación entre mundos: El juego de rol de mesa combina procesos de igualación (el mapa-territorio se alinea mediante reglas) y de discriminación (los jugadores distinguen entre los mundos primario y secundario). Este doble movimiento sostiene la coherencia narrativa y evita colapsos en el marco.

Ejemplo práctico. Un caso frecuente de este bloque se da cuando dos personas jugadoras recuerdan de manera distinta un evento anterior. Una sostiene que un personaje no jugador murió en una sesión pasada, mientras que otra afirma que solo quedó inconsciente. Para resolver la discrepancia, la mesa recurre a notas de campaña, grabaciones de la sesión o al recuerdo del director de juego y, a partir de esa información, entra en una breve discusión sobre el canon de la campaña. Finalmente, el director de juego fija una versión que pasa a considerarse “lo que realmente ocurrió” en el mundo del juego. Propuestas narrativas posteriores que contradigan esta decisión suelen ser rechazadas o reinterpretadas. El proceso ilustra cómo el grupo produce y estabiliza criterios de verdad ficcional a partir de fuentes, jerarquías de memoria y acuerdos situados.



4.4 BLOQUE D. RELACIONES LÓGICAS, TIPOS DE JUEGO Y TRANSICIONES

Este cuarto bloque analiza cómo el grupo organiza las relaciones lógicas entre acciones, escenas y modos de juego (exploración, combate, interacción social, gestión táctica, entre otros) y cómo transita entre ellos. Se ocupa de los criterios mediante los cuales ciertas consecuencias se consideran necesarias, probables o contingentes, así como de las reglas que autorizan cambios de modo (por ejemplo, pasar de la conversación libre a la resolución por tiradas). En términos epistemológicos, este bloque describe la gramática de conexiones que vinculan las situaciones, las decisiones y los resultados, mostrando cómo las transiciones entre tipos de juego reconfiguran lo que se cuenta como movimiento válido, evidencia aceptable o justificación suficiente dentro de la partida.

(16) Intransitividad lúdica (juego de rol > juego de rol de mesa): El juego de rol de mesa pertenece a un sistema jerárquico no transitivo: todo juego de rol de mesa es un juego de rol, pero no todo juego de rol es de mesa. Esta distinción epistemológica evita confusiones analíticas entre prácticas distintas, como videojuegos de rol,¹² juegos de rol en vivo,¹³ o juegos de rol educativos¹⁴ y simulaciones educativas digitales.

(17) Marcos vs. Contextos (tiempo real vs. tiempo diegético): El juego de rol de mesa opera simultáneamente en un tiempo real (duración física de la sesión) y un tiempo diegético (tiempo narrativo), que pueden avanzar de manera divergente. Esta dislocación temporal es fundamental para comprender la creatividad del fenómeno.

(18) Funciones del marco lúdico más allá de lo psicológico: Los marcos lúdicos no son solo psicológicos; también lo son social, cultural y semiótico. Funcionan como acuerdos colectivos que permiten una interpretación coherente del mundo secundario.

(19) Meta juego, metacomunicación y economía de decisiones: El meta juego aparece cuando los jugadores utilizan conocimiento extra personal para orientar sus decisiones dentro de la ficción, por ejemplo, mediante reglas, experiencia previa o información externa a la escena. Este fenómeno es inevitable y forma parte de una economía cognitiva del juego de rol de mesa, en la que los participantes equilibran el cálculo estratégico, la coherencia narrativa y la fluidez de la experiencia. Dentro de este meta juego se articulan las meta acciones y la metacomunicación, que permiten negociar el curso de la partida sin abandonar por completo el marco lúdico ficcional.

¹² En inglés, el término equivalente es *computer role-playing game* (CRPG), abreviatura de uso común en la literatura especializada.

¹³ En inglés, el término equivalente es *live action role play* (LARP), abreviatura de uso común en la literatura especializada.

¹⁴ En inglés, el término equivalente es *education role-playing game* (ERPG), abreviatura de uso común en la literatura especializada.



(20) Palimpsestos narrativos y mitopoiesis colectiva: Las campañas de rol operan como palimpsestos: narrativas que se reescriben continuamente. La comunidad crea mitos colectivos a partir de experiencias compartidas, transformando la ficción en una memoria cultural del grupo.

Ejemplo práctico. En una partida de investigación, la mesa pasa de una fase de exploración abierta a una de combate reglado con mapa cuando el director de juego anuncia "tiren iniciativa". Esta fórmula, junto con el despliegue de un mapa táctico y la consulta intensiva de hojas de personaje, señala un cambio en el modo de juego: las conversaciones libres se reducen, las acciones se declaran por turnos y las consecuencias se calculan mediante tiradas y modificadores. Una vez resuelto el combate, el grupo vuelve a la narración abierta y retoma escenas de diálogo entre los personajes. Esta alternancia muestra cómo las transiciones entre modos de juego reorganizan las relaciones lógicas entre acciones, resultados y justificaciones aceptables.

4.5. BLOQUE E. TRÍADAS COMUNICATIVAS Y AGENCIA MÚLTIPLE

Este quinto bloque aborda la distribución de la agencia entre al menos tres polos comunicativos: la persona jugadora, el personaje ficcional y las instancias de autoría o diseño que organizan la partida (director de juego, módulos, sistemas de reglas). Analiza cómo se reparten y se reagrupan las capacidades de actuar, decidir y narrar entre estas posiciones, así como las oscilaciones entre hablar "como jugador", "como personaje" o "como autor". En términos epistemológicos, este bloque precisa quién puede producir qué tipo de enunciados con efectos en la ficción, cómo se negocian los cambios de foco entre capas de autoridad narrativa y de qué modo la agencia múltiple constituye una condición estructural del juego de rol de mesa.

(21) Mensajes tipo A/B/C en el juego de rol de mesa: La comunicación en el juego de rol de mesa puede organizarse como una tríada de mensajes: A) mensajes de personaje, que se sitúan en el nivel diegético y expresan acciones, pensamientos y diálogos dentro del mundo ficcional; B) mensajes de jugador, que operan en el nivel lúdico y se refieren a reglas, estrategias, organización de la escena y decisiones sobre cómo se construye la partida; y C) mensajes de persona, que pertenecen al nivel extra lúdico y comunican necesidades, emociones y límites de quienes participan en su vida real. Distinguir explícitamente entre estos tres tipos de mensajes permite reducir colisiones semánticas, proteger los vínculos interpersonales y gestionar de manera más consciente la agencia, la seguridad y la co-creación narrativa en la mesa.

(22) Quién habla: persona, máscara, personaje, identidad: El juego de rol de mesa opera mediante capas identitarias imbricadas. La persona, la máscara social (por ejemplo, el colega o amigo de los participantes), el jugador (quien asume el rol lúdico de facilitador o de participante) y el personaje (la



entidad ficcional en el mundo de juego) se superponen y alternan, produciendo una agencia múltiple. Las transiciones entre estas capas configuran un nivel meta-lúdico en el que se negocian expectativas, normas y significados sobre cómo se va a jugar. A su vez, en el plano lúdico-narrativo, esas decisiones se traducen en acciones del personaje que reconfiguran la trama, las escenas y el mundo ficcional. Este vaivén entre lo meta-lúdico y lo lúdico-narrativo es constitutivo de la experiencia del juego de rol de mesa.

(23) Señales diegéticas vs. Extradiegéticas: La distinción entre señales diegéticas (propias del mundo ficcional) y extradiegéticas (propias de la conversación social) es esencial para sostener el marco. Estas señales deben mantenerse diferenciadas para evitar colapsos narrativos.

(24) Marcos lúdicos acordados como infraestructura cultural: Los marcos del juego de rol de mesa deben entenderse como infraestructura cultural: acuerdos colectivos que permiten la creatividad, regulan la ficción y sostienen la interacción. Esta infraestructura es el fundamento epistemológico sobre el cual se construyen mundos, narrativas y comunidades.

La articulación de los cinco bloques epistemológicos permite observar que el juego de rol de mesa no solo es una actividad lúdica, sino también un sistema complejo de producción cultural sostenido por marcos comunicativos, niveles de abstracción, procesos identitarios y estructuras narrativas compartidas. Al integrar metacomunicación, simulación, performatividad y creatividad distribuida, esta práctica revela una arquitectura cognitiva y social capaz de generar mundos secundarios coherentes y de transformar la interacción en un espacio de innovación cultural. Los mecanismos identificados en los bloques anteriores muestran cómo los jugadores construyen, interpretan y sostienen la ficción mediante acuerdos implícitos y explícitos, configurando un entorno en el que emergen relatos, emociones, memorias y formas de agencia colectiva (ver Tabla 1).

Ejemplo práctico. La tríada de agencia se observa con claridad en una escena de combate cooperativo. La persona jugadora declara: "Quiero atacar a este enemigo con mi maniobra especial para que John aproveche el movimiento de su caballo, como en la película X". El director de juego responde: "Tu guerrera se lanza contra el adversario y trata de abrirle la defensa; vamos a ver si el sistema te lo permite: haz una tirada de Fuerza y, si tienes éxito, Sir Draken (el personaje de John) obtendrá ventaja en su siguiente ataque montado". La tirada determina el alcance del efecto y, a partir del resultado, el director describe la reacción del enemigo y las nuevas posiciones en el campo de batalla. En este punto entra en escena un nuevo actante: el dado. Si la tirada tiene éxito, la narrativa cambia a favor de la táctica propuesta; si fracasa, la guerrera incluso puede llegar a estorbar en el combate. En pocos segundos se suceden al menos tres posiciones: la persona jugadora que formula la intención táctica, el personaje ficcional que actúa en el mundo de juego y el sistema de reglas que condiciona el resultado, mediado por el director. La negociación posterior ("¿puedo gastar un recurso para asegurar la maniobra?", "Si lo



derribo, ¿John puede cargar de inmediato?") vuelve a redistribuir la agencia entre la jugadora, el personaje y el diseño. Este tipo de intercambios ejemplifica cómo el modelo concibe la acción como resultado de una agencia múltiple, más que como una decisión individual aislada.

4.6. ARTICULACIÓN Y LÍMITES ENTRE LOS BLOQUES ANALÍTICOS

Aunque los cinco bloques analíticos están interrelacionados, cada uno responde a un tipo de pregunta distinto y cumple una función específica dentro del modelo. Las siguientes preguntas ilustran su uso práctico en el análisis de sesiones, transcripciones o materiales producidos por las comunidades de juego.

El Bloque A, centrado en la comunicación, la señalización y los meta-marcos, se ocupa de las condiciones de encuadre: cómo se marca que "esto es juego", cómo se indican las entradas y salidas de escena y cómo se distinguen los niveles de realidad. Preguntas orientadoras serían, por ejemplo:

- a. ¿Qué expresiones, gestos o convenciones indican explícitamente que el grupo está "en juego" o "fuera de juego"?
- b. ¿Cómo se señala un cambio de marco cuando se pasa de la conversación cotidiana a la interacción ficcional o a la discusión de reglas?

El Bloque B, dedicado a simulación, amenaza y ficción, parte de esos encuadres para analizar de qué manera se representan riesgos y conflictos dentro de un espacio protegido, y cómo se negocian los umbrales entre seguridad real y peligro simulado. Algunas preguntas posibles son:

- a. ¿Cómo se formulan las amenazas y los conflictos para que resulten intensos en la ficción sin convertirse en agresión interpersonal?
- b. ¿Qué recursos utiliza el grupo para recalibrar la simulación cuando alguien expresa incomodidad o cuando una escena se percibe como demasiado cercana a experiencias reales?

El Bloque C, sobre verdad, ficción y marcos diegéticos, no describe amenazas en sí, sino los procedimientos mediante los cuales el grupo estabiliza qué hechos son "verdaderos" en el mundo de juego y cuáles se descartan como errores, inconsistencias o posibilidades no realizadas. Preguntas típicas incluyen:

- a. ¿Cómo decide la mesa qué versión de un evento es la "que cuenta" cuando hay interpretaciones divergentes?
- b. ¿Qué criterios se invocan para aceptar o rechazar propuestas narrativas en nombre de la coherencia del mundo ficcional?

El Bloque D, centrado en relaciones lógicas, tipos de juego y transiciones, se centra en la organización secuencial de la experiencia: cómo se conectan las escenas, cómo se articulan distintos modos de juego



y cómo se justifican lógicamente las consecuencias, los cambios de ritmo y los desplazamientos entre actividades. Preguntas posibles serían:

- a. ¿En qué momentos la mesa cambia de un modo de juego a otro y qué señales acompañan ese cambio (por ejemplo, de la conversación libre al combate reglado)?
- b. ¿Cómo se justifican las consecuencias de una acción dentro de la lógica del sistema y de la narrativa, y qué ocurre cuando alguien cuestiona esa lógica?

Por último, el Bloque E, sobre tríadas comunicativas y agencia múltiple, se centra en la distribución de la capacidad de actuar y decidir entre la persona jugadora, el personaje ficcional y los dispositivos de diseño, sin repetir el análisis de encuadres (Bloque A), de contenidos amenazantes (Bloque B), de criterios de verdad ficcional (Bloque C) ni de conexiones secuenciales (Bloque D). Entre las preguntas posibles se encuentran:

- a. ¿En qué momentos habla la persona jugadora, en cuáles habla el personaje y cuándo se invoca la autoridad del sistema o del director de juego?
- b. ¿Cómo se negocian los desplazamientos de agencia cuando, por ejemplo, un jugador propone modificar una regla o intervenir en la ficción desde su posición de coautor y no solo desde la de personaje?

De este modo, los cinco bloques no son una taxonomía exhaustiva de temas posibles, sino un conjunto mínimo de dimensiones necesarias para dar cuenta de cómo el juego de rol de mesa se organiza como práctica comunicativa y culturalmente reconocible como "juego".

Con este fundamento epistemológico establecido, la siguiente sección examina las implicaciones del modelo para los estudios del juego, el diseño de sistemas narrativos y, en general, para las industrias creativas.

La discusión analiza cómo los cinco bloques permiten comprender el juego de rol de mesa como un proceso de creatividad estructurada, cuáles son sus aportes teóricos al estudio de los juegos y cómo este enfoque puede informar prácticas contemporáneas de diseño, facilitación, producción cultural y análisis de comunidades. Esta transición abre el espacio para interpretar los hallazgos desde una perspectiva crítica y proponer líneas de investigación que contribuyan a una teoría cultural integral del juego de rol de mesa.

La arquitectura epistemológica del juego de rol de mesa, como práctica cultural integrada en las industrias creativas, se sintetiza en la Figura 3. En la parte superior se sitúa el contexto macro-cultural, que enmarca los marcos comunicativos que organizan la interpretación del juego. A partir de estos marcos se despliegan los cinco bloques analíticos: comunicación, señalización y meta-marcos (A); simulación, amenaza y ficción (B); verdad, ficción y marcos diegéticos (C); relaciones lógicas, tipos



de juego y transiciones (D); y tríadas comunicativas y agencia múltiple (E). La convergencia de estos bloques no añade marcos de forma acumulativa, sino que reorganiza recursos teóricos dispersos en un esquema común orientado a explicar cómo el juego de rol de mesa produce creatividad distribuida. Esta creatividad se traduce en procesos de producción cultural que incluyen narrativas colaborativas, mundos secundarios, diseño de sistemas, comunidades de práctica (Catana et al., 2021), propiedad intelectual y circulación simbólica.

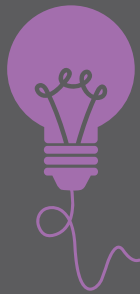
5. APLICACIÓN ILUSTRATIVA DEL MODELO

Para mostrar cómo el modelo puede aplicarse a datos empíricos, esta sección presenta una aplicación ilustrativa a partir de una caja de transcripción tomada de una campaña en curso en la que las personas participantes, que a la vez son investigadoras, registran sus sesiones de juego con fines analíticos. El material forma parte de un corpus más amplio de once cajas analíticas disponible en el Open Science Framework (Leon, 2025), desarrollado en un manuscrito actualmente en preparación y vinculado a la ponencia *Jugar, observarse y transformarse*, presentada en el 9º Coloquio de Estudios de Juegos de Rol (León, Cinanni, et al., 2025). Aquí se incluye únicamente la Caja 8 (“Las máscaras de Penélope”), seleccionada por condensar de manera especialmente clara los cinco bloques epistemológicos propuestos (véase Caja 8).

Las cajas de análisis se construyen como unidades multimodales que combinan marcas temporales, la identificación de participantes, la distinción entre registros en personaje (in character) y fuera de personaje (out of character), y la absorción (engrossment), abreviadas, respectivamente, como IC, OOC y EN, así como anotaciones sobre tono, simultaneidad y solapamiento de voces. Esta descomposición estructurada permite rastrear cambios de marco, momentos de inmersión y de absorción, transiciones ontológicas entre niveles de realidad y negociaciones de significado en la interacción. La distinción entre capas contribuye a evitar el colapso categorial que se produce cuando la partida se transcribe como un diálogo unificado y habilita la triangulación entre marcos, posiciones y tipos de enunciado.

5.1. LECTURA DE LA CAJA 8 DESDE LOS CINCO BLOQUES

La Caja 8 (“Las máscaras de Penélope”) condensa, en pocos minutos de interacción, las cinco dimensiones epistemológicas propuestas. La alternancia entre turnos IC, OOC y EN, las dudas de la jugadora sobre “quién es” Penélope y las intervenciones de la dirección de juego sobre lo que el personaje “no quiere ver” ofrecen un terreno fértil para observar cómo se articulan marcos, riesgo simbólico, verdad ficcional, secuencialidad y agencia múltiple.



En relación con el Bloque A (comunicación, señalización y meta-marcos), la Caja 8 muestra un trabajo constante de encuadre. Las entradas y salidas de la voz de Penélope y Eridani, seguidas de aclaraciones en OOC ("en realidad Penélope es la que está en su casa, entonces capaz por eso me confundo"), hacen visible que las personas jugadoras no solo "actúan" como personajes, sino que comentan y corrigen de manera explícita desde fuera de la ficción. Las marcas "usando la voz de..." y el paso a explicaciones meta diegéticas funcionan como señales que diferencian niveles de realidad y sostienen la paradoja de jugar a ser otra persona sin perder de vista quién habla en cada momento.

Desde el Bloque B (simulación, amenaza y ficción), la escena desplaza el riesgo físico hacia un riesgo identitario. La intervención de C en OOC, al afirmar que "hay algo que hizo el cuervo que tú NO QUIERES ver", introduce una amenaza ligada a la confrontación con aspectos no deseados del pasado del personaje. El dispositivo lúdico de las máscaras sitúa a Penélope entre versiones posibles de sí misma y la resistencia de A ("yo no soy eso") muestra cómo la simulación de peligro puede referirse a la autoimagen. El juego sigue siendo seguro en términos materiales, pero intensifica la exposición emocional mediante una ficción que obliga a mirar aquello que se ha borrado u olvidado.

El Bloque C (verdad, ficción y marcos diegéticos) se hace evidente en la manera en que C y A fijan el estatuto de ciertas decisiones. Cuando C formula que elegir ser el gato implicó "borrando el rostro de tu padre, borrando lo que has hecho, olvidando todo lo que hiciste", propone una lectura canónica de la biografía ficcional de Penélope. La respuesta de A ("en realidad yo sí elegí ser el gato") convalida esa interpretación e instala esa versión como la verdad de la campaña. A partir de ese momento, cualquier reconstrucción del personaje debe hacerse cargo de ese pasado negado: la Caja 8 documenta, así, cómo se estabilizan hechos y consecuencias dentro del mundo de juego mediante acuerdos situados y jerarquías interpretativas.

En el plano del Bloque D (relaciones lógicas, tipos de juego y transiciones), la conversación revela una lógica condicional subyacente. Cuando A concluye en OOC "entonces yo tendría que elegir el cuervo para que se desbloquee", explicita que la elección de máscara se ha convertido en una condición para acceder a información oculta o a un cambio en el estado del personaje. La escena funciona como transición entre un momento de exploración simbólica y un umbral de transformación mecánica y narrativa: elegir el cuervo activa una cadena de consecuencias futuras. La Caja 8 muestra que la progresión de la campaña no es una suma de escenas aisladas, sino una secuencia organizada de relaciones "si/entonces" (if/then) que vinculan decisiones pasadas, revelaciones presentes y posibilidades de juego posteriores.

Por último, el Bloque E (tríadas comunicativas y agencia múltiple) se manifiesta en la distribución de la iniciativa entre la jugadora, los personajes y el diseño. A oscila entre hablar como Penélope y hablar de Penélope, mientras C y D, alternando entre IC, OOC y EN, orientan la escena hacia una confrontación



con el pasado negado. La sugerencia de que “elegir el cuervo” desbloquea contenidos convierte al propio dispositivo de máscaras en un actante de diseño que condiciona lo que puede o no puede hacerse con el personaje. La agencia no reside en una sola instancia: se reparte entre la intención de la jugadora, las voces ficcionales, las reglas narrativas implícitas de la campaña y las propuestas de la dirección de juego.

En conjunto, la lectura de la Caja 8 a partir de los cinco bloques muestra que estos no operan como compartimentos estancos, sino como dimensiones simultáneas de una misma secuencia de juego. El encuadre, el riesgo simbólico, la verdad ficcional, la secuencialidad y la agencia múltiple se entrelazan en la negociación de quién es Penélope, qué ha hecho, qué está dispuesta a reconocer y bajo qué condiciones puede transformarse. Este caso ilustrativo no pretende agotar la variabilidad de las prácticas de los juegos de rol de mesa, pero sí demuestra la plausibilidad analítica del modelo y su capacidad para organizar la observación de partidas concretas como prácticas comunicativas estratificadas.

6. DISCUSIÓN

La epistemología presentada permite reinterpretar el **juego de rol de mesa** como una práctica cultural sostenida por marcos comunicativos complejos, creatividad distribuida y procesos identitarios superpuestos. Desde esta perspectiva, el **juego de rol de mesa** no se limita a un conjunto de reglas ni a una ficción compartida, sino que opera como un sistema de organización simbólica en el que los participantes negocian significados, estabilizan mundos secundarios y mantienen la coherencia narrativa. Esta sección sintetiza cómo el enfoque dialoga con investigaciones previas y qué implicaciones tiene para los estudios de juegos, el diseño de sistemas y la comprensión cultural de las comunidades de juego.

6.1 APORTES A LOS ESTUDIOS DE JUEGOS

La epistemología propuesta introduce una visión estructural del **juego de rol de mesa** como un sistema comunicativo organizado en torno a marcos interpretativos compartidos. Esto permite explicar cómo los jugadores distinguen niveles de realidad y coordinan emociones, intenciones y acciones narrativas sin confundir la ficción con la vida cotidiana.

Los estudios sobre metacomunicación han mostrado que los humanos interpretan señales complejas en situaciones ambiguas (Mitchell, 1991, 2017). Esta dinámica es fundamental en el **juego de rol de mesa**, donde los participantes deben discernir si un mensaje pertenece al nivel diegético o a la interacción social extradiegética. Al integrar estas observaciones, la epistemología explica cómo se gestionan las transiciones entre identidades —persona, jugador y personaje— sin colisión semántica.



La noción de “múltiples realidades” (Schutz, 1945) permite comprender el mundo secundario como un territorio experiencial sostenido por acuerdos colectivos. Zerubavel (2024) complementa esta visión al mostrar cómo los marcos definen qué interpretaciones son válidas en cada situación social. Estos aportes permiten comprender por qué los jugadores alternan entre identidades y niveles de significado sin perder coherencia narrativa.

Asimismo, las perspectivas sociológicas sobre el encuadre y la coordinación simbólica (Goffman, 2013; Scheff, 2011) muestran que la estabilidad del marco depende de supuestos compartidos. En el **juego de rol de mesa**, esto se manifiesta en la continuidad de reglas narrativas, expectativas emocionales y convenciones tácticas sin necesidad de explicitación continua. Esta epistemología formaliza ese proceso y explica la coherencia de los mundos secundarios, incluso cuando la ficción incorpora tensiones o paradojas.

Investigaciones sobre narrativas en juegos híbridos (Lindley & Eladhari, 2005) destacan que los mundos secundarios se construyen mediante reglas, improvisación y negociación. La propuesta aquí presentada explica cómo la estabilidad del marco permite que estas narrativas se sostengan de manera colaborativa. De forma similar, estudios sobre temporalidad social (Staudacher, 2023) permiten comprender la coordinación entre el tiempo real y el tiempo diegético, un elemento que la epistemología integra como producto del marco lúdico.

6.2 IMPLICACIONES PARA DISEÑO DE SISTEMAS Y MECÁNICAS

La epistemología tiene efectos directos en el diseño de juegos y mecánicas. Primero, refuerza la importancia de una señalización meta comunicativa clara, de modo que los jugadores identifiquen cuándo una acción pertenece al nivel diegético o al extradiegético. Las mecánicas que distinguen modos narrativos, tácticos o sociales, como en *Dungeons & Dragons 2024* (Crawford et al., 2024) facilitan esta interpretación.

Segundo, explica cómo manejar paradojas narrativas, como el control mental o el engaño, evitando colisiones entre niveles identitarios. Esto resulta útil en sistemas en los que la magia o los efectos ficcionales pueden generar ambigüedades (Goodall, 2021).

Tercero, ofrece criterios para equilibrar la abstracción y la representación en el mapa/territorio lúdico, manteniendo la fluidez narrativa y la precisión mecánica.

Cuarto, justifica un diseño centrado en la creatividad distribuida, que promueva co-diseño, agencia compartida y autoría colectiva.



6.3 IMPLICACIONES PARA FACILITACIÓN, Y COMUNIDADES

El enfoque también ilumina la práctica de la facilitación y la cultura de mesa. El facilitador gestiona marcos: regula la transición dentro y fuera del personaje, modula la intensidad emocional, resuelve ambigüedades y preserva la coherencia. Esto coincide con la visión performativa de Bowman (2018b).

Las comunidades de juego de rol de mesa funcionan como sistemas culturales que desarrollan repertorios propios de señalización e interpretación. La epistemología permite comprender por qué los grupos consolidan estilos, convenciones y expectativas estables.

Además, las prácticas de seguridad, sesión cero, líneas y velos, consentimiento, se interpretan como extensiones explícitas del sistema meta comunicativo (Stavropoulos, 2013). Su función es estabilizar los marcos y evitar colisiones entre niveles de experiencia.

Las campañas producen mitopoiesis colectiva: un palimpsesto narrativo en el que historias, decisiones y afectos se reescriben continuamente. La epistemología explica cómo la estabilidad del marco permite sostener esta memoria cultural compartida (León et al., 2024).

6.4 CÓMO ESTA PERSPECTIVA EVITA PARADOJAS LÓGICAS

El juego de rol de mesa contiene paradojas inherentes (mapa/territorio, dentro y fuera de personaje, verdad/ficción, identidades múltiples, capas semánticas) que pueden dificultar su análisis si no se distinguen claramente los niveles en juego. La teoría de marcos ofrece herramientas para evitar estos colapsos. En primer lugar, las señalizaciones regulan las aparentes contradicciones, pues el marco indica cómo interpretar acciones que serían incoherentes en el mundo primario: un personaje puede "morir" sin que la muerte tenga consecuencias reales para la persona jugadora. En segundo lugar, la diferenciación entre niveles comunicativos (persona, jugador, máscara, personaje) evita confundir intenciones o emociones y evita atribuciones erróneas a sujetos equivocados. En tercer lugar, la separación sistemática entre lo que ocurre dentro del personaje y lo que ocurre fuera de él preserva la coherencia narrativa y ética, ya que las acciones diegéticas no se leen automáticamente como posturas personales, y la epistemología propuesta clarifica esa distinción. Finalmente, los marcos funcionan como contenedores semánticos: al concebirlos como infraestructuras culturales, las posibles contradicciones se interpretan en el nivel adecuado, sin extrapolar indebidamente entre capas de la realidad. Esta estructura permite analizar fenómenos complejos con consistencia y sin confusiones lógicas (véase Figura 2).



7. CONCLUSIONES

El análisis presentado en este artículo permite comprender el juego de rol de mesa como una práctica cultural altamente estructurada, sostenida por marcos comunicativos complejos y por una arquitectura de creatividad distribuida. A partir de la integración de la teoría de marcos de Bateson con aportes de los estudios de juegos, los estudios performativos y los estudios de industrias creativas, se construyó un modelo epistemológico capaz de describir cómo se articulan la ficción, la identidad, la comunicación y la co-creación en la mesa de juego. Este modelo ofrece una base teórica sólida para analizar fenómenos que, en la literatura previa, se encontraban dispersos en aproximaciones psicológicas, sociológicas o narratológicas.

7.1 APORTE TEÓRICOS

El principal aporte teórico de este estudio es la formulación de una epistemología del juego de rol de mesa que explica cómo los jugadores distinguen y coordinan niveles de abstracción, interpretan y producen señales lúdicas y sociales, sostienen mundos secundarios mediante marcos diegéticos, operan con identidades múltiples de manera simultánea y generan procesos de mitopoiesis colectiva en contextos de creatividad distribuida.

Este enfoque complementa y amplía los trabajos de Bowman (2010), Caillois (1942), Fine (1981), Huizinga (1980), Montola (2009), y Turner (2008) al ofrecer un modelo integrado que explica *cómo* la ficción se convierte en una realidad social organizada. La epistemología presentada también aborda y resuelve paradojas lógicas inherentes al análisis del juego de rol, tales como la relación mapa/territorio, la performatividad emocional y la coexistencia de procesos primarios y secundarios en diálogo con las formulaciones de Bateson (2000), Kuntz (2024) y Fine (1983).

Además, el modelo propuesto ofrece una herramienta conceptual para estudiar las dinámicas culturales del juego, permitiendo analizar fenómenos como el contrato social de la mesa, la agencia múltiple, las tensiones entre IC y OOC, y la circulación simbólica dentro de las comunidades lúdicas.

7.2. LIMITACIONES, ALCANCES Y RIESGOS DE SOBREGENERALIZACIÓN

El modelo propuesto tiene un alcance deliberadamente acotado. En primer lugar, se trata de una arquitectura epistemológica construida a partir de un corpus teórico específico, centrado en Bateson y ampliado con marcos socio comunicativos y de las industrias creativas. No constituye una teoría general del juego ni una descripción exhaustiva de todas las formas de juego de rol existentes. Su poder explicativo es mayor en campañas de juegos de rol de mesa con dirección de juego estable, negociación explícita de marcos y continuidad narrativa, y disminuye en formatos muy distintos, como juegos sin



dirección, experiencias fuertemente guionadas o dispositivos de rol en solitario, que requieren ajustes conceptuales adicionales.

En segundo lugar, el modelo está marcado por una posición situada. La selección de ejemplos, la centralidad otorgada a ciertas prácticas comunitarias y la lectura de los juegos de rol de mesa dentro de las industrias creativas reflejan una perspectiva latinoamericana en diálogo con circuitos académicos y lúdicos transnacionales. Esta localización implica puntos ciegos respecto de escenas de juego con otras historias, instituciones y regímenes de poder. Comparaciones sistemáticas entre culturas de juego, géneros de los juegos de rol de mesa y distintas configuraciones industriales permitirán identificar qué elementos del modelo se sostienen como núcleos relativamente estables y cuáles requieren reformulación.

En tercer lugar, existe el riesgo de que los bloques analíticos se utilicen de manera simplificadora, como una lista de verificación descontextualizada o como criterio normativo sobre cómo "debería" ser el juego de rol de mesa. El propósito del modelo es analítico y descriptivo, no prescriptivo. Su aplicación empírica exige atender a dinámicas de poder, exclusión y conflicto que pueden alterar significativamente la manera en que se enmarcan el juego, la simulación del riesgo, la verdad ficcional, la secuencialidad y la agencia múltiple. Futuras investigaciones empíricas, tanto cualitativas como cuantitativas, son necesarias para poner a prueba, matizar o cuestionar las dimensiones aquí propuestas y evitar que la epistemología resultante se convierta en un esquema cerrado y sobre generalizado.

7.3 LÍNEAS FUTURAS DE INVESTIGACIÓN

A partir de este trabajo se abren varias líneas de investigación que pueden profundizar y expandir la comprensión del juego de rol de mesa como práctica cultural. Una primera línea contempla estudios empíricos sobre la comunicación en la mesa de juego, que combinen análisis micro interaccionales, estudios del discurso y observación etnográfica, incluyendo la autoetnografía colaborativa (Chang et al., 2013). Una segunda línea apunta a la creatividad distribuida y la economía narrativa, examinando cómo campañas, reglas y mundos se transforman en contenidos culturales que circulan en las industrias creativas. Una tercera línea se orienta a modelos comparativos entre el juego de rol de mesa y otras modalidades afines, como CRPG, LARP, experiencias educativas basadas en simulación o narrativas transmedia, con el fin de precisar similitudes estructurales y diferencias epistemológicas. Una cuarta línea de trabajo se centra en el impacto emocional y performativo de la experiencia, en particular en la articulación entre persona, máscara, jugador y personaje en contextos de aprendizaje, bienestar y construcción de identidades colectivas. Finalmente, resulta necesario avanzar en estudios sobre accesibilidad, inclusión y procesos de culturalización del juego de rol de mesa, analizando cómo distintas comunidades adaptan sistemas y prácticas a contextos culturales, educativos y de diversidad identitaria específicos. En conjunto, estas



líneas permiten tratar la epistemología aquí propuesta no como un marco cerrado, sino como un programa de investigación abierto a contrastación empírica y comparación intercultural.

7.4 IMPORTANCIA PARA INDUSTRIA, EDUCACIÓN Y DISEÑO

La epistemología desarrollada tiene implicaciones directas en tres campos fundamentales:

- **Industrias creativas:** el juego de rol de mesa se revela como un **sistema de producción cultural** capaz de generar propiedad intelectual, mundos narrativos expansibles, estilos estéticos, comunidades de práctica y procesos de innovación distribuida. Esta perspectiva permite estudiar el juego de rol de mesa no solo como entretenimiento, sino también como infraestructura cultural que contribuye al ecosistema creativo global (Beard, 2021).
- **Educación:** la estructura comunicativa del juego de rol de mesa facilita prácticas de aprendizaje activo, pensamiento crítico, negociación social y expresión narrativa. Su capacidad para sostener mundos secundarios ofrece un entorno pedagógico en el que los estudiantes pueden experimentar situaciones complejas con seguridad emocional. Esta epistemología aclara por qué el juego de rol de mesa es eficaz en contextos de educación inclusiva, alfabetización narrativa y mediación cultural.
- **Diseño narrativo y de sistemas:** los diseñadores pueden utilizar este modelo para crear mecánicas que gestionen transiciones IC/OOC, manejen paradojas narrativas, refuercen la coherencia diegética y fomenten la co-creación. Además, permite comprender cómo las reglas actúan como mapas que deben representar adecuadamente el territorio ficcional sin limitar la creatividad de los jugadores.

Este estudio demuestra que el juego de rol de mesa es una práctica cultural sofisticada que articula comunicación, ficción, performance y creatividad en un sistema coherente. La epistemología presentada no solo contribuye a los estudios de juego, sino que también abre nuevas posibilidades para investigar el juego de rol de mesa en el marco más amplio de las industrias creativas contemporáneas. Su potencial para generar valor cultural, educativo y narrativo confirma la necesidad de un enfoque teórico que reconozca su complejidad y su importancia en el paisaje cultural del siglo veintiuno.

8. FUENTES

Angermuller, J., Maingueneau, D., & Wodak, R. (Eds.). (2014). *The Discourse Studies Reader: Main Currents in Theory and Analysis*. John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/z.184>



Arribas Lozano, A. (2020). Saberes en movimiento. Reciprocidad, copresencia, análisis colectivo y autoridad compartida en investigación. *Revista de antropología iberoamericana*, 15(2), 331–356. <https://doi.org/10.11156/aibr.150207>

Art. (2025, March 15). Worldwide TTRPG Market in 2024 – Industry Analysis. *RPG Drop - TTRPGs & Crowdfunding*. <https://www.rpgdrop.com/worldwide-ttrpg-market-in-2024-industry-analysis/>

Bastarrachea Magnani, M. Á. (2017). Hacia una Estética de lo Simbólico en los Juegos de Rol. 46–53.

Bastarrachea Magnani, M. A., Meritano Corrales, E., & León, C. (2024). A Tri-Heuristic Ontological Approximation of Tabletop RPGs. *Analog Game Studies*, 11(3), 23. /Research/Cultural and Social Studies.

Bateson, G. (1941). Conditioning and Learning. Ernest R. Hilgard, Donald G. Marquis. *American Anthropologist*, 43(1), 115–116. <https://doi.org/10.1525/aa.1941.43.1.02a00270>

Bateson, G. (1955). A theory of play and fantasy; a report on theoretical aspects of the project of study of the role of the paradoxes of abstraction in communication. *Psychiatric Research Reports*. <https://www.semanticscholar.org/paper/A-theory-of-play-and-fantasy%3B-a-report-on-aspects-Bateson/d776d33b19a4a55d092f8a63b1a993baa9d0209b>

Bateson, G. (2000). *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*.

Beard, L. H., David. (2021). The Critical Role of New Media in Transforming Gamers Into Remixers. In *The Routledge Handbook of Remix Studies and Digital Humanities*. Routledge.

Beat Suter, M. K. (with Kocher, M., Bauer, R., Suter, B., Suter, B., Kocher, M., Bauer, R., Bauer, R., Suter, B., & Kocher, M.). (2019). *Games and Rules: Game Mechanics for the »Magic Circle (1st ed., Vol. 53)*. transcript Verlag. <http://library.oapen.org/handle/20.500.12657/25374>

Betancourt, J. G., Reginald, R., Tondro, J., & Peterson, J. (2024). *Dungeons & Dragons—The Making of Original D&D: 1970–1977 Hardcover (1st ed.)*. Wizards of the Coast. <https://www.amazon.com/Dungeons-Dragons-Making-Original-1970-1977/dp/0786969857>

Boss, E. C. (2008). Key Concepts in Forge Theory. In J. Stenros & M. Montola (Eds.), *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games (1st ed., pp. 232–247)*. Ropecon ry. <http://www.ropecon.fi/pw/>

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



Bowman, S. L. (2018a). 22. Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games. In S. Deterding & J. P. Zagal (Eds.), *Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach* (pp. 379–394). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637532-22>

Bowman, S. L. (2018b). Immersion and Shared Imagination. In *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (1st ed., pp. 379–394). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637532-22>

Bowman, S. L., Diakolambrianou, E., & Brind, S. (Eds.). (2025). *Transformative Role-playing Game Design*. *Acta Universitatis Upsaliensis*. <https://doi.org/10.33063/23xd2197>

Brata Winardy, G. C., & Septiana, E. (2023). Role, Play, and Games: Comparison Between Role-Playing Games and Role-Play in Education. *Social Sciences & Humanities Open*, 8(1), 100527. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100527>

Brown, E., & Cairns, P. (2004). A Grounded Investigation of Game Immersion. *CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 1297–1300. <https://doi.org/10.1145/985921.986048>

Bruner, S. M. (2017). *Constructing a Canon for "Dungeons & Dragons": A Generative Analysis of Gary Gygax's Appendix N* [MA English]. San Diego State University.

Bryant, A., & Charmaz, K. (Eds.). (2007). *The SAGE Handbook of Grounded Theory, First Edition* (1ra Edición). SAGE Publications Ltd.

Cabobianco, M., & Van Houtte, M. (2022). Imaginar la historia: El juego de rol leyenda como punto de contacto entre el análisis historiográfico y el narratológico en la conquista del imperio azteca. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 1(1), Art. 4, pp. 50–69.

Caillois, R. (1942). *El hombre y lo sagrado* (J. J. Domenchina, Trans.; 1st edition). Fondo de Cultura Económica.

Camelo, D. (2025). Narrativas transmedia, fandom y convergencia mediática: La reconfiguración contemporánea de la industria de los juegos de rol en Brasil. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 4(1), Art. 3, pp. 80–100.

Canul-Noh, L.-E. (2023). El juego de rol una propuesta lúdica para favorecer la identidad cultural yucateca en la educación preescolar. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 2(2), Art. 2, pp. 38–52.



Catana, C., Debremaeker, I., Szkola, S., & Williquet, F. (2021). *The Communities of Practice Playbook: A Playbook to Collectively Run and Develop Communities of Practice*. Publications Office. https://op.europa.eu/publication/manifestation_identifier/PUB_KJNA30466ENN

Chang, H., Ngunjiri, F., & Hernandez, K.-A. C. (2013). *Collaborative Autoethnography*. Routledge.

Charmaz, K. (2000). Grounded theory: Objectivist and constructivist methods. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of Qualitative Research 2nd Edition* (2nd ed., pp. 509–535). SAGE Publications.

Charmaz, K. (2017). The Power of Constructivist Grounded Theory for Critical Inquiry. *Qualitative Inquiry*, 23(1), 34–45. <https://doi.org/10.1177/1077800416657105>

Chen, L., Dowling, D., & Goetz, C. (2023). At the Nexus of Ludology and Narratology: Advances in Reality-Based Story-Driven Games. *F1000Research*, 12, 45. <https://doi.org/10.12688/f1000research.129113.1>

Cinanni, A., & Leon, C. (2024). Memo Metodológico: Aproximación a la Revisión de Literatura Usando el Modelo General, Particular, Específico (GPE) [Avance de tesis]. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 3(2), Memorandum, pp. 85–110. /Research/Cultural and Social Studies.

Consalvo, M. (2009). There is No Magic Circle. *Games and Culture*, 4(4), 408–417. <https://doi.org/10.1177/1555412009343575>

Copier, M. (2005). Connecting Worlds. *Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle*. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, 1–13. <http://summit.sfu.ca/item/215>

Crawford, J., De Armas, M., Petrisor, B., Perkins, C., Schneider, F. W., Winninger, R., & Wyatt, J. (2024). *Dungeons & Dragons 2024 Player's Handbook (D&D Core Rulebook)* (J. Carter, J. Bauer, & A. Ng, Eds.; 5.5). Wizards of the Coast. <https://www.dndbeyond.com/sources/dnd/phb-2024>

Crawford, J., Perkins, C., & Wyatt, J. (2014). *Dungeons & Dragons Dungeon Master's Guide, Fifth Edition* (S. Fitzgerald Gray, M. Carter, C. Sims, & J. C. Wilkes, Eds.; 5th ed.). Wizards of the Coast.

Davies, B., & Harré, R. (1990). Positioning: The Discursive Production of Selves. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 20(1), 43–63. <https://doi.org/10.1111/j.1468-5914.1990.tb00174.x>

Díaz de la Torre, J.-M. (2022). Narración colectiva, horizontes de interpretación y subjetividad: Los juegos de rol como mecanismos de construcción de subjetividades. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 1(1), Art. 2, pp. 19–35.



Echeverría Barrios, A. (2025). El fandom de BTS y su apropiación de la significación; un estudio de los roles simbólicos y la reinterpretación en el Bangtan Universe. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 4(1), Art. 2, pp. 61–79.

Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005, January 1). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views: Worlds in Play*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2005i1.119>

Espinosa Chueca, M. J. (2022). ¿Cuál es la potencial influencia de los juegos de rol en la construcción de relaciones interpersonales en niños y niñas? *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 1(1), Art. 3, pp. 36–49.

Fernández Vilches, S. A. (2024). Performatividad, Perspectiva Lúdica y Ciborgs Políticos en Monsterhearts. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 3(1), Art. 3, pp. 40–52.

Fine, G. A. (1981). Fantasy Games and Social Worlds: Simulation as Leisure. *Simulation & Games*, 12(3), 251–279. <https://doi.org/10.1177/104687818101200301>

Fine, G. A. (1983). *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds* (1st ed.). University of Chicago Press.

Gade, M., Thorup, L., & Sander, M. (Eds.). (2003). *As Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp* (1st ed.). Projektgruppen KPO3. <https://nordiclarp.org/w/images/c/c2/2003-As.Larp.Grows.Up.pdf>

Galindo Núñez, M. Á., & Quintana Villarreal, V. E. (2024). Arquetipos & Aventuras: La identificación de jugadores de rol con personajes de cultura de masas. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 3(2), Art. 1, pp. 5–18. /Research/Cultural and Social Studies.

García Soriano, F., Faret Moreno, F., & Gonzalez Cohens, D. (2023). Juegos de Rol para el trabajo en equipo: Pilotaje de una metodología de desarrollo de habilidades socioemocionales. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 2(1), Art. 1, pp. 5–24.

Goffman, E. (1961). *Encounters; Two Studies in the Sociology of Interaction*. The Bobbs-Merrill Company Inc. Penguin Books Ltd.

Goffman, E. (2013). Fun in Games. In *Encounters; Two Studies in the Sociology of Interaction* (pp. 15–81). Bobbs-Merrill.



Gómez Hernández, J. A., Orozco Ospina, C. C., & Restrepo Henao, N. (2024). Juegos de rol en el desarrollo de Projectpipe: Una inmersión en el uso de metodologías de diseño. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 3(2), Art. 2, pp. 19–43. /Research/Cultural and Social Studies.

Goodall, A. M. (2021). Magic, Adventure & Social Participation: Tabletop Role-Playing Games and Their Potential to Promote Social Inclusion and Citizenship [Master of Arts degree in Criminology, Université d'Ottawa / University of Ottawa]. <https://doi.org/10.20381/ruor-26001>

Haraway, D. (1988). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575–599. <https://doi.org/10.2307/3178066>

Harré, R. (1991). The Discursive Production of Selves. *Theory & Psychology*, 1(1), 51–63. <https://doi.org/10.1177/0959354391011004>

Harré, R. (2012). Positioning theory: Moral dimensions of social-cultural psychology. In *The Oxford handbook of culture and psychology* (pp. 191–206). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195396430.001.0001>

Harré, R., & Langenhove, L. V. (1991). Varieties of Positioning. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 21(4), 393–407. <https://doi.org/10.1111/j.1468-5914.1991.tb00203.x>

Harré, R., Moghaddam, F. M., Cairnie, T. P., Rothbart, D., & Sabat, S. R. (2009). Recent Advances in Positioning Theory. *Theory & Psychology*, 19(1), 5–31. <https://doi.org/10.1177/0959354308101417>

Hernández Mendo, R. D. (2023). El dado de las mil caras: Retos en el modelado de RPGs educativos. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 2(1), Art. 4, pp. 64–77.

Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* (Reprint from the German edition 1944). Routledge and Kegan Paul.

Huynh, K.-P., Lim, S.-W., & Skoric, M. M. (2013). Stepping out of the Magic Circle: Regulation of Play/Life Boundary in MMO-Mediated Romantic Relationship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18(3), 251–264. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12011>

Jones, S. (2021). *Watch Us Roll: Essays on Actual Play and Performance in Tabletop Role-Playing Games*. McFarland & Company, Incorporated Publishers.

Jones, S. (2024). 18. Documented and Actual Play in Role-Playing Games. In *The Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies* (1st edition, pp. 352–364). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003298045>



Juul, J. (2001). Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives. *The International Journal of Computer Game Research*, 1(1). <https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Juul, J. (2010, May 1). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. *DiGRA Conference*. <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/65/65>

Kankainen, V. (2024). Curating the Self-Identity: Tabletop Game Hobbyist Online Practices as an Extended Leisure Experience. *Leisure Sciences*, 0(0), 1–20. <https://doi.org/10.1080/01490400.2024.2305666>

Kuntz, R. J. (with Singleton, M.). (2024). *The 4th Category* (N. Hachet-Kuntz, Ed.; 1st ed.). Three Line Studio Store. <https://www.threelinestudio.com/2024/02/15/latest-release-the-4th-category/>

León, C. (2025). Narrativas y Convergencias Transdisciplinarias: Contribuciones Académicas Relevantes, Desafíos y Horizonte Editorial [Editorial]. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 4(1), Editorial 2, pp. 6–34.

León, C. (2025, November 23). 5 Protocolo Multimodal León (PML) 11 Cajas de Transcripción. OSF. <https://osf.io/wbv2x>

León, C., Arroyo, A., & Lipuma, J. (2025). Playing by Feel: Gender, Emotion, and Social Norms in Overwatch Role Choice. *Journal of Systemics, Cybernetics and Informatics*, 23(7), 152–163. /Research/Cultural and Social Studies. <https://doi.org/10.54808/JSCI.23.07.152>

León, C., Cinanni, A., Cabobianco, M. O., & Ponce-Díaz, R. (2025, September 11). Presentación de la ponencia: Jugar, Observarse y Transformarse [Virtual Presentation via Zoom]. 9o Coloquio de Estudios de Juegos de Rol, Universidad de Buenos Aires (UBA), Facultad de Filosofía y Letras, y en el Centro Cultural Paco Urondo. <https://digitalcommons.njit.edu/stemresources/116>

León, C., Lipuma, J., & Cabobianco, M. O. (2024). Constitutive Factors of Mega-Campaigns in TTRPGs: A Systematic Literature Review. *Analog Game Studies*, 11(3), 30. /Research/Cultural and Social Studies.

Lickteig, S. J. (2019). Metagaming in Tabletop Role-Playing Games. *PhD&D Journal*, 1(1), 26–35.

Liebe, M. (2008). There Is No Magic Circle: On the Difference Between Computer Games and Traditional Games. <https://publishup.uni-potsdam.de/frontdoor/index/index/docId/2558>

Lin, L.-M., & LEE, T.-D. (2023). Symbolic Economy and Creative Management: Cultural and Creative Industries Urging for New Approaches. *ENCATC Journal of Cultural and Policy*, 4(1), 57–67. <https://doi.org/10.3389/ejcmp.2023.v4iss1-article-6>



Lynd, H. M. (2014). *On Shame And The Search For Identity* (1st ed.). Routledge.

Manuel Díaz, J. (2024). Estética relacional de los juegos de rol. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 3(1), Art. 4, pp. 53–69.

Matthys Knoetze, F. W. (2025). Developing the Integrated Analysis Matrix (I-AM): A Data-Minding Approach for Better Ludonarrative Design-Based Research in Education. *International Journal of Qualitative Methods*, 24, 16094069251390161. <https://doi.org/10.1177/16094069251390161>

McNabb, D. (2019). *Hombre, Signo y Cosmos. La Filosofía de Charles S. Peirce* (1st ed.). Fondo de Cultura Económica.

Mead, G. H. (1912). The Mechanism of Social Consciousness. *The Journal of Philosophy, Psychology and Scientific Methods*, 9(15), 401–406. <https://doi.org/10.2307/2012643>

Mead, G. H. (1913). The Social Self. *The Journal of Philosophy, Psychology and Scientific Methods*, 10(14), 374–380. <https://doi.org/10.2307/2012910>

Mead, G. H. (1925). The Genesis of the Self and Social Control. *International Journal of Ethics*, 35(3), 251–277.

Mead, G. H. (2009). *Mind, Self, and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist* (C. W. Morris, Ed.). The University of Chicago Press.

Mitchell, R. W. (1991). Bateson's concept of "metacommunication" in play. *New Ideas in Psychology*, 9(1), 73–87. [https://doi.org/10.1016/0732-118X\(91\)90042-K](https://doi.org/10.1016/0732-118X(91)90042-K)

Mitchell, R. W. (2017). Metacommunication. In J. Vonk & T. Shackelford (Eds.), *Encyclopedia of Animal Cognition and Behavior* (pp. 1–2). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-47829-6_1648-1

Montola, M. (with Stenros, J., & Wærn, A.). (2009). *Pervasive games: Theory and design*. Morgan Kaufmann Publishers is an imprint of Elsevier.

Moyzhes, L. (2025). Of modern monsters and scientific magic: The design challenges of simulating an enchanted world in *Dungeons and Dragons 5th Edition* [De monstruos modernos y magia científica: los desafíos de diseño de simular un mundo encantado en *Dungeons and Dragons 5.a Edición*]. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 4(1), Art. 1, pp. 35–60.

Murray, J. H. (1998). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.



- Pando-Tamayo, D. (2025). Transmedialidad e intertextualidad en el caso de Five Nights at Freddy's desde la semiótica de la cultura. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 4(1), Art. 5, pp. 121–136.
- Peirce, C. S. (1932). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce, Volumes I and II: Principles of Philosophy and Elements of Logic* (C. Hartshorne & P. Weiss, Eds.). Belknap Press.
- Peralta, J., & Miranda, A. (2021). Los mundos virtuales: Una reflexión más allá de lo digital. *Journal de Ciencias Sociales*, 9(17), 70–91. <https://doi.org/10.18682/jcs.vi17.4994>
- Perkins, C., Wyatt, J., Crawford, J., Schneider, F. W., Winninger, R., De Armas, M., & Petrisor, B. (2024). *Dungeons & Dragons 2024 Dungeon Master's Guide (D&D Core Rulebook)* (A. Ng, J. Bauer, & J. Carter, Eds.; 5.5). Wizards of the Coast. <https://www.dndbeyond.com/sources/dnd/dmg-2024>
- Peterson, J. (2021, October). How a pending lawsuit changed the original Dungeons & Dragons Basic Set. In Polygon. <https://www.polygon.com/2021/10/12/22722602/dungeons-dragons-game-wizards-book-excerpt-jon-peterson-arneson-lawsuit>
- Ponce Díaz, R. (2022). Hacia la preservación de los relatos de las comunidades digitales de los MMORPG mediante etnografías digitales: Una mirada desde los estudios visuales al caso Futuro Server [2005-2012] de Ragnarok Online. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 1(1), Art. 5, pp. 70–90.
- Quiroz, L. (2023). Encuentros y variaciones performáticas entre el LARP y el cosplay. Algunas claves desde las teorías de consumo (no)narrativo. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 2(2), Art. 4, pp. 79–94.
- Rangel Jiménez, M. (2020). La narrativa experiencial como propuesta teórico-metodológica al campo de la comunicación y su aplicación en dos grupos de juego de Calabozos y Dragones. *Global Media Journal México*, 16(31). <https://doi.org/10.29105/gmjmx16.31-6>
- Rincón-Vaquero, A., & Ávila-González, E. (2025). La representación del Sistema Nocional de la estructura bélica en videojuegos de multiplataforma: Una discusión semiótica. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 4(1), Art. 4, pp. 101–120.
- Robles Bastida, N., & Victoria-Urbe, R. (2024). *Dungeons & Dragons in Times of Transmedia*. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 3(2), Art. 4, pp. 67–84. /Research/Cultural and Social Studies.
- Rock, P. (1979). The Self. In P. Rock (Ed.), *The Making of Symbolic Interactionism* (pp. 102–146). Palgrave Macmillan UK. https://doi.org/10.1007/978-1-349-04084-1_4



Ryan, M.-L. (2006). Computer Games as Narrative: The Ludology versus Narrativism Controversy. <https://doi.org/10.25969/MEDIAREP/17696>

Sacksteder, W. (1991). Least Parts and Greatest Wholes Variations on a Theme in Spinoza. *International Studies in Philosophy*, 23(1), 75–87. <https://doi.org/10.5840/intstudphil19912316>

Scheff, T. (2011). Parts and Wholes: Goffman and Cooley. *Sociological Forum*, 26(3), 694–704.

Schutz, A. (1945). On Multiple Realities. *Philosophy and Phenomenological Research*, 5(4), 533. <https://doi.org/10.2307/2102818>

Serrano Robles, D. (2023). La raza y la ancestría desde su ethos: Análisis de categorías de personajes jugables en juegos de rol fantásticos para determinar su función y percepción desde el diseño de juegos. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 2(1), Art. 2, pp. 25–45.

Shaw, K., & Bryant-Monk, L. (2021, August 12). TTRPG Safety Toolkit: A Quick Reference Guide V. 2.5. https://drive.google.com/file/d/1M3LpDnVOc2G5UV03mWsqSU2QkDvHcmWX/view?usp=drive_link

Staudacher, C. (2023). Simmel's sociology of time: On temporal coordination and acceleration. *Time & Society*, 32(2), 210–231. <https://doi.org/10.1177/0961463X231161401>

Stavropoulos, J. (2013, July 31). X-Card: Safety Tools for Simulations and Role-Playing Games. <http://tinyurl.com/x-card-rpg>

Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture* (1st ed.). The MIT Press. <https://direct.mit.edu/books/oa-monograph/2800/Play-Between-WorldsExploring-Online-Game-Culture>

Tolkien, J. R. R. (2001). *Tree and Leaf: Including 'Mythopoeia* (International Edition). HarperCollins Publishers Ltd.

Tovilla, V. (2023). Aprendizaje situado en mundos virtuales, una experiencia de participación a través de juegos de rol. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 2(2), Art. 3, pp. 53–78.

Turner, V. (2008). *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*. PAJ Publications.

Umar, N., Yuyun, Y., & Gani, H. (2022). Generating Game Immersion Features for Immersive Game Selection. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 14(3), Article 3. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v14i3.1224.264-274>



Van Houtte, M., & Fraustro, D. (2024). El Big Model Como Herramienta de Análisis y Diagnóstico. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 3(1), Art. 2, pp. 18–39.

Varea, V. (2012). Explorando el juego y el jugar [Tesis de maestría, Universidad Nacional de La Plata]. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/34770>

Victoria Uribe, R., & Robles Bastida, N. (2022). Los juegos de rol como apoyo para el desarrollo de narrativas literarias de fantasía y ciencia ficción. *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*, 1(1), Art. 1, pp. 5–18.

Wee, K. (2024). 'If It's Held Dear, It'll Get Pushed Through': Transmedia Narratives, Play Cultures, and Soft Canon in Tabletop Role-Playing Games (TTRPGs). *International Journal of Cultural Studies*, 27(5), 675–693. <https://doi.org/10.1177/13678779241244407>

Yuliawati, L., Wardhani, P. A. P., & Ng, J. H. (2024). A Scoping Review of Tabletop Role-Playing Game (TTRPG) as Psychological Intervention: Potential Benefits and Future Directions. *Psychology Research and Behavior Management*, 17, 2885–2903. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S466664>

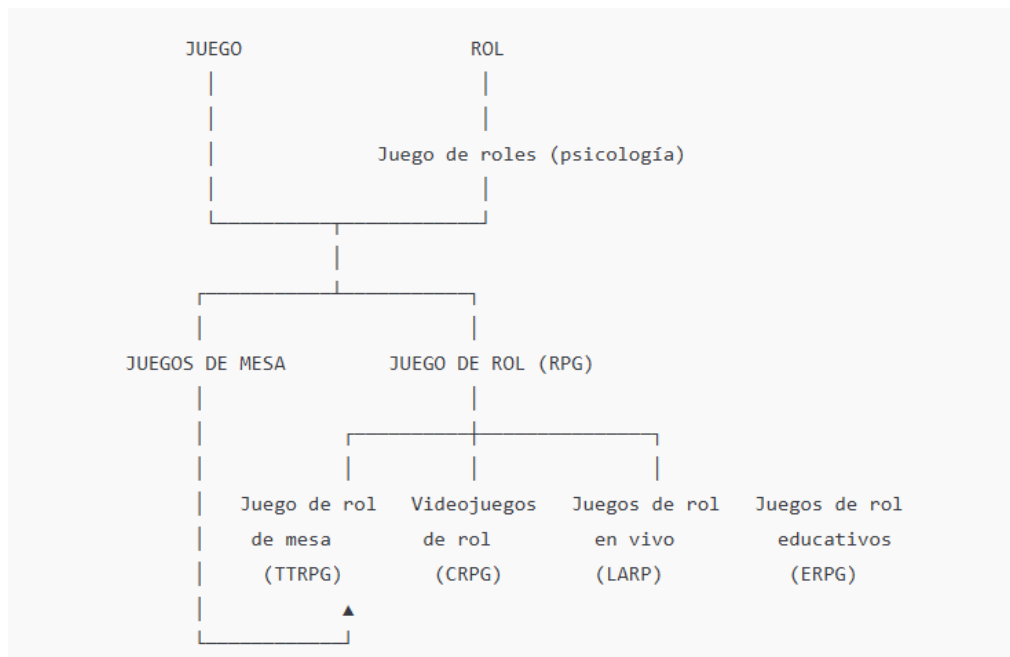
Zagal, J. P. (2009). *Ludoliteracy, First Edition: Defining, Understanding, and Supporting Games Education* (1st ed.). ETC Press. <https://press.etc.cmu.edu/books/ludoliteracy>

Zerubavel, E. (2024). Frame Analysis: Erving Goffman and the Sociocognitive Organization of Experience. *Symbolic Interaction*, 47(4), 525–537. <https://doi.org/10.1002/symb.1201>



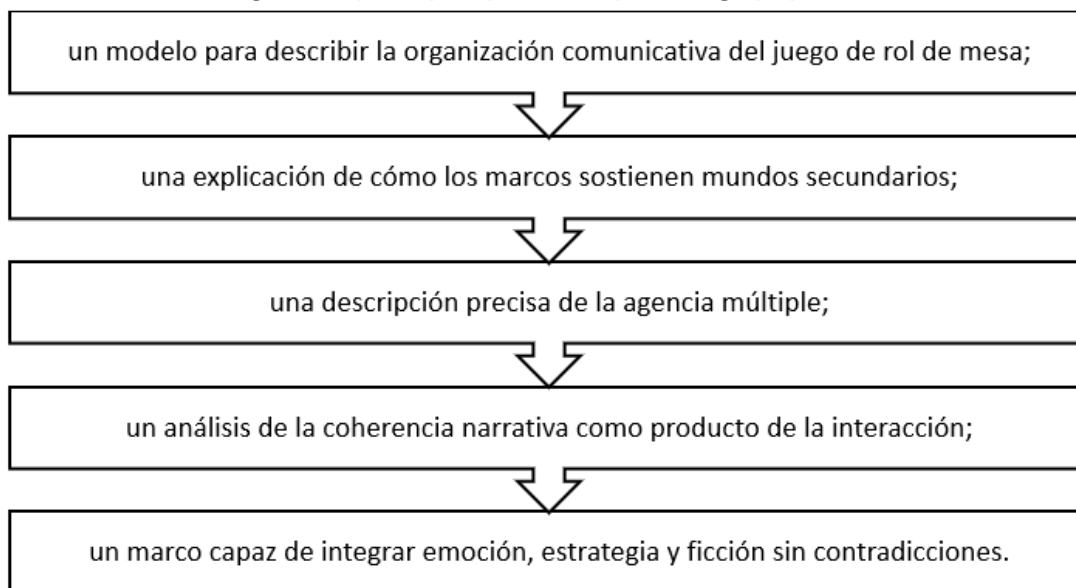
9. FIGURAS Y TABLAS

Figura 1 – Organización conceptual del juego, el rol y las principales variantes del juego de rol



Nota. Elaboración personal.

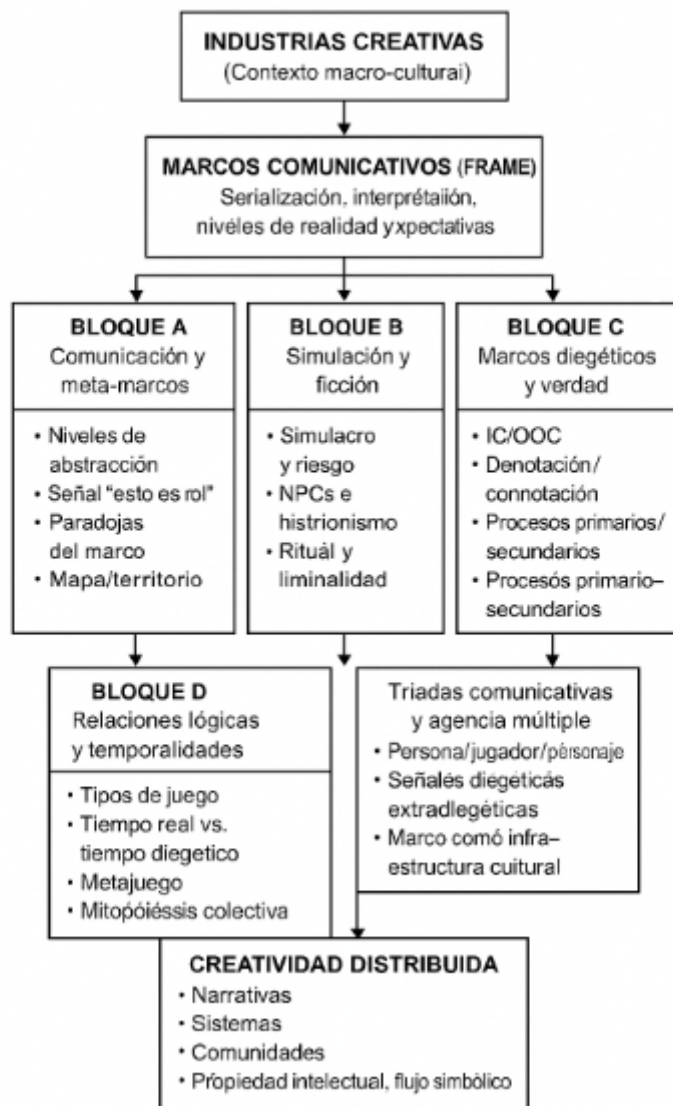
Figura 2 – Aportes principales de la epistemología propuesta.



Nota. Elaboración personal.



Figura 3 – Arquitectura epistemológica del juego de rol de mesa en las industrias creativas



Nota. Elaboración personal.



Tabla 1 – Síntesis de los cinco bloques epistemológicos del juego de rol de mesa

Bloque	Enfoque central	Conceptos clave	Aporte epistemológico al juego de rol de mesa
A. Comunicación, señalización y meta-marcos	Niveles de abstracción y señales que estructuran el marco lúdico.	Metacomunicación; señal "esto es juego"; mapas/territorios; paradoja de Epiménides; reglas de interpretación.	Explica cómo los jugadores discriminan entre acciones reales y ficticias, sosteniendo el marco que permite la existencia del mundo secundario.
B. Simulación, amenaza y ficción	Naturaleza simulada de la amenaza, el conflicto y la actuación dentro del juego.	Simulacro; intimidación lúdica; NPCs como operadores narrativos; ritual liminal; paradojas diegéticas.	Describe cómo la simulación y la actuación permiten explorar el conflicto sin riesgo real, generando una tensión dramática regulada por reglas y ficción.
C. Verdad, ficción y marcos diegéticos	Estructuras que regulan la verdad ficcional y la diferencia entre IC/OOC.	Denotación vs. connotación; nivel IC/OOC; procesos primarios y secundarios; discriminación entre mundos.	Permite analizar la arquitectura simbólica que sostiene la coherencia interna del mundo secundario y evita colisiones entre los niveles de realidad.
D. Relaciones lógicas, tipos de juego y transiciones	Jerarquías lúdicas, temporalidad divergente y funciones del meta juego.	Intransitividad lúdica; marcos vs. contextos; tiempo real vs. diegético; meta juego; mitopoiesis.	Explica cómo el juego de rol de mesa articula múltiples niveles temporales, estratégicos y narrativos, facilitando la creatividad distribuida y la construcción mítica.
E. Triadas comunicativas y agencia múltiple	Capas identitarias y tipos de mensajes en la mesa de juego.	Persona-jugador-personaje; diegético vs. extradiegético; marcos como infraestructura cultural.	Identifica cómo la agencia múltiple organiza la comunicación del grupo y permite coordinar la ficción de manera coherente y culturalmente significativa.

Nota. Elaboración personal.



Tabla 2 – Bloques analíticos, problema epistemológico y ejemplo ilustrativo

Bloque	Problema epistemológico que aborda	Ejemplo ilustrativo (frase-resumen)
A. Comunicación, señalización y meta-marcos	Problema del encuadre: bajo qué condiciones comunicativas algo se cuenta como “juego” y cómo se distinguen los niveles de realidad (juego, meta juego, conversación ordinaria).	Durante una pausa para revisar una regla, el director de juego cierra la discusión técnica con “volvemos a la ficción” y, ante un chiste sobre la vida laboral, pregunta: “¿estamos hablando como jugadores o como personajes?”, marcando explícitamente el cambio de marco.
B. Simulación, amenaza y ficción	Problema de la simulación del riesgo: cómo representar peligro, conflicto o daño intenso sin colapsar la distancia entre la amenaza ficcional y la seguridad de las personas que juegan.	Una criatura amenaza con “arrancar el alma” del personaje si falla una tirada; cuando la persona jugadora muestra incomodidad, la mesa negocia reformular la consecuencia como pérdida de consciencia y una marca mágica, manteniendo el conflicto pero ajustando su intensidad.
C. Verdad, ficción y marcos diegéticos	Problema de la verdad ficcional: cómo se estabiliza “lo que realmente ocurrió” en el mundo de juego cuando hay recuerdos o versiones divergentes.	Dos personas jugadoras discrepan sobre si un personaje no jugador murió o solo quedó inconsciente; el grupo recurre a notas, grabaciones y a la memoria del director de juego, discute el canon de la campaña y fija una versión que, a partir de entonces, se trata como el hecho “verdadero” en la ficción.
D. Relaciones lógicas, tipos de juego y transiciones	Problema de la secuencialidad lúdica: cómo se articulan las escenas, los modos de juego y las relaciones lógicas entre acciones y consecuencias.	En una escena de investigación, el director anuncia “tirad iniciativa”, despliega el mapa táctico y pasa al combate reglado; tras resolver la confrontación, la mesa regresa a la narración abierta, alternando entre modos de juego que reorganizan los turnos, las justificaciones y las consecuencias.
E. Tríadas comunicativas y agencia múltiple	Problema de la agencia múltiple: cómo se distribuye y negocia la capacidad de actuar y decidir entre las personas jugadoras, los personajes, el sistema de reglas, el dado y la dirección de juego.	Una persona jugadora declara una maniobra especial para abrir la defensa de un enemigo y dar ventaja al personaje de otro jugador; el director solicita una tirada de Fuerza, el dado determina el resultado y, según el éxito o el fracaso, se negocian recursos y consecuencias, redistribuyendo la agencia entre la jugadora, el personaje, las reglas y la narración.

Nota. La tabla sintetiza, para cada bloque analítico, el problema epistemológico que aborda y una viñeta ejemplar que muestra su aplicación en situaciones de juego de rol de mesa.



Tabla 3 – Definiciones operativas utilizadas en el artículo

Concepto	Definición operativa	Rasgos clave
Juego	Actividad lúdica voluntaria regida por marcos explícitos e implícitos que producen significado y estructura social.	Voluntariedad; marco de juego; producción de significado; organización de interacciones.
Juego de mesa	Modalidad de juego presencial en la que los participantes actúan en torno a una misma superficie y comparten materiales analógicos o híbridos.	Copresencia; uso de mesa o superficie compartida; componentes físicos o híbridos.
Juego de rol	Sistema que permite a los participantes adoptar y sostener personajes, acciones y decisiones en un mundo ficcional, mediado por reglas y por la facilitación.	Adopción de personajes; toma de decisiones ficcionales; mediación por reglas y facilitación.
Juego de rol de mesa	Forma específica de juego de rol caracterizada por interacción cara a cara, mediación verbal y simbólica, un facilitador, un marco diegético compartido, un grupo de participantes y un contrato social explícito o implícito.	Interacción cara a cara; mediación verbal/simbólica; figura de facilitación; marco diegético común; participantes o jugadores; contrato social.

Nota. Elaboración personal.



Caja 8 – Las máscaras de Penélope

Tiempo	Persona	Transcripción
(3:42:33)	D (OOC):	(en simultáneo) ¿Son dos máscaras o solo una?-
(3:42:41)	C (OOC):	Las (..) las dos hacen un rostro; la mitad es un cuervo, la mitad es un (..) un gato (..). Pero son do [¿dos?](..) físicamente son dos pedazos de máscara.
(3:42:50)	D (EN): D (IC):	Ok, Okay, los tomo y los pongo frente a frente y le-e-e (...) y me (..) y te menciono. (usando la voz de Eridani) 'Al final de cuentas (...), ganará al que le des más de comer.'
(3:43:06)	A (IC):	(usando la voz de Penélope) (con voz triste) 'Pero (..) yo no soy eso.'
(3:43:10)	D (IC):	(usando la voz de Eridani) '¿Cuál de los dos eres?'
(3:43:12)	A (IC): A (OOC):	(usando la voz de Penélope) (baja la voz) 'Ninguno (..) yo no soy eso' o sea, pues por lo menos, no, no sé, pe-pe- al menos yo no lo pienso así como que esa es una de las identidades (..) porque en realidad Penélope es la que está en su casa, entonces capaz por eso me confundo.
	C (OOC):	(en simultáneo) m-j-u- También sabes-
(3:43:29)	D (OOC):	(en simultáneo) Pero-
(3:43:30)	C (OOC):	(en simultáneo) que ahorita estamos jugando sin saber qué es lo que hizo el cuervo. Ahora Eridani te está mostrando que hay algo que hizo el cuervo que tú NO QUIERES ver.
(3:43:39)	A (OOC): C (OOC): A (OOC):	Claro, pero en realidad yo sí elegí ser el gato (..) pero- (en simultáneo) Ajá. (en simultáneo) Pero si yo le digo, si yo le digo-
(3:43:44)	C (OOC):	(en simultáneo) Pero elegiste ser el gato (..) borrando el rostro de tu padre, borrando lo que has hecho, olvidando todo lo que hiciste. Ahorita en esta confrontación Eridani te está diciendo
	C (EN):	(usando la voz de Eridani) 'ajá (XXX), pero tú eres todo.'
(3:43:59)	D (IC): A (OOC):	Tienes que (...) (en simultáneo) Entiendo-
(3:43:59)	D (IC): A (OOC): D (IC):	(en simultáneo) no es, no es (en simultáneo) o sea- (en simultáneo) no lo recuerdo, es (...) ya no lo uso, ya, decido no (..) ser eso, y para decidir no ser eso tienes que saber qué (..) fue lo que fuiste (...)
(3:44:23)	A (OOC): D (IC):	(en simultáneo) bueno pero- (en simultáneo) Y ahorita no lo sabes, lo tienes oculto.
(3:44:20)	A (OOC): C (EN): A (OOC):	Entonces yo tendría que- (en simultáneo) (Con la voz de la Vistani) CACKLE CACKLE CACKLE CACKLE- (en simultáneo) elegir el cuervo para que se desbloquee.
(3:44:26)	A (EN):	(en simultáneo) (usando la voz de Penélope) '¡Señora, por favor!'

C = Cristo; D = Diego; A = Agustina

Nota. Elaboración personal.



10. NOTAS FINALES

¹ Traducir el término self al español plantea dificultades, porque su recepción varía según la tradición académica. En psicología, sociología y filosofía se han utilizado alternativas como "yo", "sí mismo" o "sí-mismo". En este trabajo, de orientación sociológica y pragmática, se opta por "el sí mismo" o "el yo" según el contexto, siguiendo el uso consolidado en el interaccionismo simbólico de Mead (1913, 2009). La expresión "el sí mismo" permite subrayar la idea de proceso social y constructo interactivo, y evita parte de la carga terminológica que "yo" adquiere en otras corrientes. La "reflexividad" designa aquí la capacidad de la mente para funcionar como sujeto y objeto al mismo tiempo, más que una mera disposición a pensar intensamente sobre uno mismo (Rock, 1979). Cuando resulta pertinente diferenciar las dimensiones propuestas por Mead, se mantiene la convención de traducir I como "yo" y Me como "mí", pero en la mayor parte del texto se emplea "sí mismo" como forma abreviada para referirse al proceso unitario del self (Angermuller et al., 2014).