

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

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

DOI: 10.34140/bjbv5n4-003

Recebimento dos originais: 05/08/2023

Aceitação para publicação: 30/09/2023

#### **Cristo Ernesto Yáñez León**

Doctorante

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

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

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

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

Correo electrónico: leonc@njit.edu

#### **Marcos O. Cabobianco**

Puesto: Jefe de trabajos prácticos (Historia)

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

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

Dirección: Ayacucho 1245 (C1111AAI) - Buenos Aires, Argentina

Correo electrónico: marcoscabobianco@gmail.com

#### **RESUMEN**

Los autores analizan las ideas encontradas en la revisión de la literatura referentes al diseño de experiencias lúdicas, la narratología y los mundos ficcionales dentro del contexto de los Juegos de Rol (JdR). El estudio exploratorio tiene el objetivo de clarificar el estado actual de la conversación académica, sus áreas disciplinarias y los temas comunes implementando un protocolo para la revisión, así como un modelo Inter-Disciplinario (ID) de colaboración convergente desarrollado por los autores: el Modelo GPE. En primera instancia, procedieron a identificar las dimensiones, características y elementos de la morfología de los JdR. El segundo paso consistió en ponderar el dialogo entre las narrativas ficcionales, emergentes y experienciales co-creadas en los JdR. Esto último en consonancia con las teorías más amplias sobre ficcionalidad e intertextualidad, así como los avances de las últimas décadas en la teoría de la narratología y el enfoque de la ludología construccionista.

**Palabras clave:** Juego de Rol (JdR), Revisión Sistemática de la Literatura (RSL), Narratología, Elementos Constitutivos, Método Mixto.

#### **RESUMO**

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

ficcionalidade e intertextualidade, bem como com os avanços das últimas décadas na teoria da narratologia e na abordagem da ludologia construcionista.

**Palavras-chave:** Jogo de interpretação de papéis, Revisão Sistemática da Literatura (RSL), Narratologia, Elementos Constitutivos, Método Misto.

## 1 INTRODUCCIÓN

Las discusiones acerca de los elementos constitutivos del (para nosotros elusivo) objeto *juego de rol* (en el sentido más amplio del término), en confluencia con las de la *praxis* lúdica de quienes se reconocen como jugadores de rol, necesitan encontrar un campo de intervención teórico común. Este artículo busca responder a las siguientes preguntas de investigación: ¿Cuáles son los elementos fundamentales que definen a los juegos de rol? ¿Cómo se diferencian estos elementos entre las diferentes disciplinas académicas? Sin embargo, no es posible hacer esto de modo automático. No es posible porque no existe una tradición de discusión que otorgue la ilusión de que todos entienden lo mismo cuando se habla del objeto “juego de rol (JdR)”, y menos aún cuando se intentan distinguir elementos y nociones básicas que son insoslayables para definirlo. Por tal razón, revisar la literatura académica contemporánea afín al objeto elusivo es una actividad de suma importancia; sobre todo cuando se reconoce que un solo ángulo de aproximación erra en el blanco. Sospechamos que aquí no solo conviene, sino es absolutamente necesario, el investigador Multi, Inter y/o Trans-Disciplinario. Necesitamos que este investigador ideal encuentre la complejidad de que se trata de un objeto de investigación que solo recientemente ha suscitado la atención sistemática propia de los estudios académicos. Aunque los elementos constitutivos del objeto-problema sí han sido tratados monográficamente en algunas ocasiones, tales estudios provienen de una parte ora mayor ora menor de teorías de la ficción literaria, de una antropología que toca a los mitos y a la formación de comunidades, así como de una larga tradición de filosofías de la representación (Aristóteles, 2004; Frye, 2000; Iser, 2000; Murray, 1998; Tzvetan, 1973), entre otras. Este trabajo se diferencia de estudios previos al intentar sintetizar estos enfoques diversos en un marco teórico unificado. Para facilitar el acceso y la comprensión de este estudio, incluimos un reporte de resultados y gráficos que sintetizan puntos clave. Recordemos, por ejemplo, el estudio pionero de Fine, G.A. (2002) donde se discute el entonces recién emergente hobby aplicando métodos antropológicos. Tal tradición fue continuada por Nicholas J. Mizer (2019), Fine (Fine, 2002), Zagal y Deterding (Zagal & Deterding, 2018).

Otros investigadores han probado diversas perspectivas tanto o más enriquecedoras. Mackay (2017) acercándose al JdR como arte performático, Cover (2010) en cambio virando hacia los estudios narratológicos. En cambio Bowman, desde una perspectiva afín a la psicología profunda (2010), hace hincapié en los beneficios de creación de comunidad y las posibilidades de sondeo personal, mientras que Tresca (2011) rescata la dimensión historizante en un estudio de los periodos de la “evolución” de los JdR a lo largo de sus décadas de vida. Las perspectivas más alentadoras aparecen como colaboraciones

puntuales en los primeros números editados de *The International Journal of Role-Playing*<sup>1</sup> y el aporte latinoamericano encontrado en “*Lanzando los dados*” (Jiménez, 2021).

Nuestra tarea es encontrar el denominador común que pondera diferentes puntos de partida generales, define particularidades y ahonda en lo específico. Ahora bien: ¿cómo proceder para encontrar el conjunto de términos pertinentes al sondeo académico?

Para evitar que la revisión se torne demasiado compleja y potencialmente inabarcable se vuelve necesario establecer un lenguaje común de lo que se pretende investigar en base a la visión compartida de las experiencias de los investigadores. Los autores acotaron los términos de búsqueda en base a discusiones preliminares desplegadas en la red de investigación académica “Red de investigadores de juegos de rol”, de la cual ambos son coordinadores de grupos afines “Ontología del JdR” y “Narrativa, diseño y arte”. Ambas mesas de investigación realizaron una recolección de materiales académicos que de manera intuitiva consideraron relevantes para los temas en cuestión. Sin embargo, la disparidad del acervo bibliográfico reunido produjo la necesidad de ordenar y jerarquizar los criterios. Los autores están de acuerdo con las ideas de Dowd y Johnson (2020) con respecto a la importancia de responder las preguntas acerca del “qué”, “cómo” “dónde” y “cuándo”. El presente artículo presenta una revisión sistemática de la literatura teórica acerca de los juegos de rol justificando el resaltar de uno u otro aspecto según emerge de un sondeo cuantitativo y cualitativo de las fuentes disponibles, en un enfoque de métodos mixtos. Por lo pronto, podemos afirmar que es posible comenzar por listar una serie de términos de búsqueda y observar los resultados cuantitativos de artículos que los contienen. Tras algunas intuiciones y decisiones basadas en nuestra experiencia previa, procederemos de forma sistemática de la manera que se detalla a continuación.

## 2 REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA LITERATURA

Para la realización de la revisión de la literatura, se adoptó la definición general de Frey “The term literature review can be viewed as both what is read and the process that has been undertaken to produce the work in question” (Frey, 2018, p. 983). De manera concreta, se utilizó el Método de mapeo que “implica elaborar un mapa conceptual y, con base en éste, profundizar en la revisión de la literatura y el desarrollo del marco teórico” (Hernández Sampieri et al., 2014, p. 76). Este método sirvió para construir el Mapa Conceptual del marco teórico según Novak & Cañas (2006). Además, se llevó a cabo una revisión sistemática de la literatura en inglés, denominada “Systematic Review of the Literature (SRL)” (Bedenlier et al., 2020; Higgins et al., 2019; Pullin & Stewart, 2006) , siguiendo la definición de Gough et al., “a review of existing research using explicit, accountable rigorous research methods” (2021, p. 4). Para concluir, se aplicó el “Modelo GPE” (Yáñez León et al., 2021) con el objetivo de identificar las lecturas

---

<sup>1</sup> Disponible en línea en: <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue3/IJRPissue3.pdf>

seleccionadas en una matriz.

## 2.1 MÉTODO DE MAPEO PARA CONSTRUIR EL MARCO TEÓRICO

Para la realización del presente trabajo se siguió la metodología del mapeo para construir el marco teórico (Hernández Sampieri et al., 2014, p. 76). Del cual se usarán las primeras dos partes: “Mapa Conceptual” y “Mapa de la literatura desplegado con temas y subtemas”. El mapa inicial fue estructurado en los conceptos clave (ver figura 1), creando con ello el mapa conceptual (Hernández Sampieri et al., 2014, p. 77).

Figura 1.- Mapa conceptual de la literatura sobre Convergencia Inter-Disciplinaria.



Nuestra primera tarea es encontrar los denominadores comunes que otorgan sentido, un confluir temático que justifica las propuestas del conjunto de autores que han abordado puntualmente los JdR. Notamos que un punto crucial aparece en la forma de caracterizar la ficcionalidad de las narrativas emergentes en el cruce con la práctica lúdica y los elementos que habilitan la posibilidad de que su conjunción se considere JdR<sup>2</sup> así como como su ordenación temporal-práctica en campañas.

## 2.2 PROTOCOLOS

El proceso para el análisis<sup>3</sup> se basó en el “Cochrane Handbook for Systematic Reviews of Interventions” (Higgins et al., 2019) , así como en “Systematic Reviews in Educational Research: Methodology, Perspectives, and Application” (Newman & Gough, 2020). Utilizando un “protocolo de investigación detallado con criterios de inclusión y exclusión para asegurar un proceso comprensible y repetible de revisión de la literatura objetivo” (Pullin & Stewart, 2006) para identificar definiciones preliminares, determinar los términos de inclusión-exclusión de la búsqueda y la selección general de documentos. El protocolo en cuestión genera varias tablas de información, las cuales están detalladas en el Apéndice 1 y pueden ser descargadas desde la red 'Trans-Disciplinary Communication to Disseminate, Divulge, and Discuss (TDC3D) Network' (Leon & Cabobianco, 2023). En particular, la Tabla 1 muestra los términos de búsqueda generales, utilizando operadores booleanos tales como *AND*, *OR*, *IS NOT*, *CONTAINS*, *NOT CONTAINS* y *IS NOT CONTAINS*.

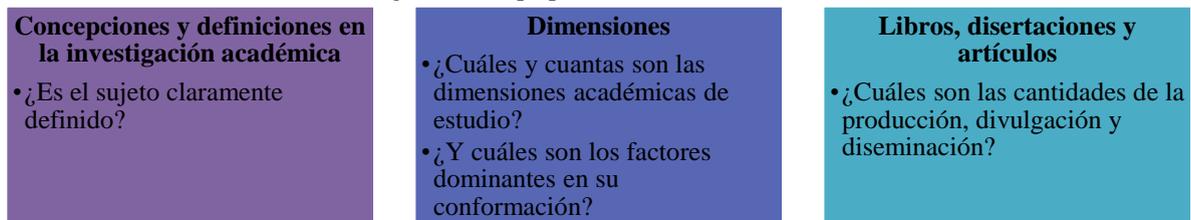
<sup>2</sup> Por otro lado, analizaremos luego de pensar en las categorías aristotélicas, la forma de contar historias que han surgido de jugar Rol. Así pueden verificarse los distintos modos de la ficción.

<sup>3</sup> Una gráfica del proceso se puede encontrar en la página web <https://www.cristoleon.com/project/proceso-del-protocolo-de-revision-de-la-literatura/>

## 2.3 MAPA DE LA LITERATURA

El proceso arrojó los datos para crear el mapa de la literatura (ver Figura 2):

Figura 2.- Mapa preliminar de la literatura.



## 3 FASES DE LA REVISIÓN

La SRL se integró en tres fases: Planificación, Gestión y Reporte de resultados.

### 3.1 FASE DE PLANIFICACIÓN

En la fase de planificación los autores acordaron realizar el acercamiento de la exploración de la literatura con las siguientes categorías agrupadas en el modelo general particular específico dado que “El modelo GPE nos permite integrar un mapa de la literatura donde se identifican las fuentes más adecuadas para explicar las dimensiones originalmente identificadas por lo que el modelo sirve como una herramienta de planeación y de evaluación” (Yáñez León et al., 2021). Los autores encontraron que el uso del modelo GPE facilitó la comunicación y colaboración al permitirles establecer un lenguaje común (ver Tablas 2 y 3).

El objetivo de la revisión se centró en dar respuesta a las siguientes preguntas de investigación:

- **P1.** – ¿Cuántos documentos se encuentran en las bases de datos académicas Eric, Scopus, JSOTR, EBSCO, ProQuest, Wiley, DOAJ, CSIC y SciELO?
- **P2.** – ¿Cuáles son los contextos de estudio (académicos, sociales, culturales)?
- **P3.** – ¿En qué momento histórico se incrementó la discusión académica?

El protocolo para la revisión creó las siguientes líneas y guías para seleccionar y evaluar los artículos relevantes encontrados en la búsqueda.

### 3.2 BASE DE DATOS

Los autores tienen acceso a las bases de datos de dos universidades; principalmente se realizaron búsquedas en las bases de datos de: ProQuest Ebook Central, EBSCO, Education Resources Information Center, JSTOR, Research Library Business Applications, Scopus, Wiley Online Library, DOAJ Directory of Open Access Journals, Ciencias Sociales y Humanidades, y SciELO

Las búsquedas preliminares se realizaron entre el 5 al 10 de mayo de 2022. La combinación las búsquedas arrojaron 12,727 documentos únicos. Se realizaron búsquedas adicionales para actualizar los primeros resultados agregando Google Scholar (GS) como la revisión secundaria entre el 11 al 15 de mayo del 2022. Se buscó por separado por dos revisores durante cada período de búsqueda implementando el protocolo de revisión. La búsqueda del primer revisor se realizó el 10 de mayo de 2022 la cual agrego 35 documentos a la revisión preliminar.

Una segunda búsqueda realizada el 15 de mayo de 2022 por el segundo revisor produjo 2 títulos nuevos. Los revisores encontraron una alta redundancia entre las búsquedas en las bases de datos y las búsquedas GS, sin embargo, se identificó que las revistas académicas especializadas en los juegos de rol aun no tienen una indexación adecuada en las bases de datos utilizadas por lo que se recomienda crear un sistema de indexación a futuro que incluya las revistas académicas más prominentes en el campo de estudio.

### 3.3 FASE DE GESTIÓN

Para iniciar el segundo paso, “gestión de la información”, enfocamos nuestra investigación en el nivel específico de la planificación y utilizamos las siguientes categorías: Diseño de experiencias, Narrativas lúdicas y Mundos ficcionales. A medida que comenzó la revisión de la literatura, identificamos las siguientes subcategorías preliminares: Diseño de experiencias, Narrativas lúdicas y Mundos ficcionales. Las cuales sirvieron para crear los criterios generales de búsqueda. Para realizar la búsqueda preliminar los autores acordaron la exclusión de los términos “Transmedia” y “Video juego”. Tales dimensiones hubieran agregado una cantidad masiva de documentos ajenos a el objeto de estudio del presente escrito. Estos términos se agregaron a los términos con gran cantidad de documentos.

Para los criterios de inclusión y exclusión se segmentaron los documentos por tipo de documento donde se identificaron los contextos académicos con mayor incidencia Antropología (590), Historia (475), Educación (449) y Comunicación (360) lo que permite dar respuesta la pregunta **P2**. La búsqueda identificó 12,727 documentos desde 1955 a la fecha los cuales se presentan por tipo de documento de los cuales el 93% son artículos, 3% son capítulos en libros, 1% son libros, 1% disertaciones académicas, 1% son reseñas y 1% son varios (ver Tablas 4 y 5). Lo cual permite dar respuesta a la **P3**. A continuación, se identificaron las bases de datos (ver Tabla 6) siendo el DOAJ el que apporto más del 53% de documentos, ISOC (25%), SciELO (13%), Scopus (9%) y otros (1%) con lo que se da respuesta a la **P1**.

Los autores decidieron agrupar la información en tres segmentos o periodos debido a la distribución de la cantidad de documentos. Asegurándose de incluir los documentos más relevantes (de acuerdo al ranking de las bases de datos) de cada periodo (59) a esta lista se agregaron varios documentos adicionales recomendados por un grupo de expertos (24) con lo que se consolido la revisión preliminar con 83 documentos (ver Tabla 7). Es importante notar que solamente dos libros recomendados por los

expertos ya figuraban en nuestra selección, por lo que la base de datos final se compone de 81 documentos con los que se realizará la siguiente fase.

### 3.4 FASE DE REPORTE DE RESULTADOS

Esta revisión preliminar abordó y respondió a las dos primeras preguntas planteadas en el estudio. De la muestra total de 12,727 documentos, los autores seleccionaron 81 de ellos como punto de partida para el proceso de refinamiento. El objetivo era identificar los términos clave más significativos, que en este caso resultaron ser: 'Literatura', 'Game', 'Juego de Rol' y 'Narrativa'. Cada uno de estos términos se mencionó en más del 6% de los documentos seleccionados (para más detalles, véase la Tabla 8). Con base en estos hallazgos, se actualizó el mapa conceptual de la revisión y se identificaron ciertas diferencias a tener en cuenta en investigaciones futuras.

#### **Concepciones y definiciones en la investigación académica**

Las definiciones son muy amplias y diversas, el termino juego de rol se aproxima con metáforas y analogías, el termino Mega-Campaña no se menciona en relación al juego de rol.

#### **Dimensiones**

Son muchas y muy variadas, las dimensiones provienen de áreas disciplinarias diversas, video juego y Trans-Media agregan confusión y divergencia a la conversación.

#### **Libros, disertaciones y artículos**

Se identificaron 186 libros con tendencia positiva a partir del 2000, se identificaron 91 disertaciones con tendencia positiva desde el 2010, existen una gran cantidad de artículos científicos identificados (93% del total 12,727).

Es posible notar que existe una expansión de los esfuerzos académicos, aunque la falta de discusión sobre el criterio unificador sirve como justificación al presente artículo. Si bien es cierto que los libros, capítulos de libros y tesis muestran una tendencia positiva aun representan menos de 5% de los documentos identificados. Esto apoya la suposición inicial de que el campo es complejo y Multi-Disciplinario. Además, encontramos que, a diferencia de los primeros números, en las publicaciones recientes de la “International Journal of Role-Playing” (Torner et al., 2021, p. 11) se presentan preferentemente artículos con un enfoque en temas de violencia, género y dinámicas sociales. Sin desmerecer el gesto epocal, tal cosa podría dejar sin saldar discusiones en torno a las definiciones de lo que constituye el JdR tanto en el plano ontológico como en el morfológico. Tras un análisis preliminar se revisaron las categorías y subcategorías pertinentes afinándolas con los términos claves e incluyendo los términos de exclusión (ver la figura 3).

Figura 3.- Categorías y subcategorías finales II.



#### 4 BIBLIOGRAFÍA FINAL

Los autores seleccionaron la bibliografía que consideraron más pertinente para abordar la elaboración del presente escrito en la matriz del modelo GPE se agrupan por dimensiones (ver Tabla 3).

- 1) Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace
- 2) The book of literary terms : the genres of fiction, drama, nonfiction, literary criticism, and scholarship
- 3) The Cambridge Introduction to Narrative
- 4) Pervasive games: theory and design
- 5) Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach
- 6) The Gameful World: Approaches, Issues, Applications
- 7) Mitología, cultura popular y juegos de rol
- 8) Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games
- 9) Calabozos y Dragones: medio que articula narrativa experiencial mediante sus interacciones
- 10) La narrativa experiencial como propuesta teórico-metodológica al campo de la comunicación y su aplicación en dos grupos de juego de Calabozos y Dragones
- 11) Rol y Literatura: ampliando los límites de la narración
- 12) Los mundos virtuales: una reflexión más allá de lo digital
- 13) Analyzing the meta dimensions in TRPGs: Meta-action, metacognition, and metagaming
- 14) Role-playing game studies: transmedia foundations

#### 5 CONCLUSIONES

Tras evidenciar el amplio espectro de perspectivas que se entrecruzan a la hora de intervenir en el objeto que otorga el título del presente artículo (los JdR), los autores consideran que resulta cierto lo que dice Todorov: “la homogeneidad del objeto no es empírica, sino teórica” (1973, p. 19). Nos encontramos con que fue necesario atender a los puntos de partida teóricos, las definiciones y sus implicaciones acerca de las cuales no había una reflexión académica sólida. Si bien es verdad que es posible reparar en trabajos escritos que últimamente matizan tal afirmación, la ausencia de estudios que aborden la problemática relativa a las (teorías de JdR) constituye evidencia de que la ausencia señalada aún persiste. Una ausencia

que, redimida, permitiría pensar los aspectos cualitativos que convergen en la definición acotada del problema. En este relevo cuantitativo de primeros resultados del encuentro de diversas perspectivas disciplinares se establecieron las bases necesarias para un estado de la cuestión provisto de un imprescindible (y aún por realizar) balance crítico.

Ha sido clave pergeniar y probar un método en el que es insoslayable la colaboración convergente Inter-Disciplinaria. El único lenguaje teórico que penetra naturalmente en la literatura 'profana' cada vez que ella evoca un fenómeno o una inspiración que se expresa normalmente en contexto actual de los JdR es por fuerza Trans-Disciplinario. Toda vez que los juegos son muchas cosas diferentes para sus practicantes como dice Aarseth “Los juegos son muchas cosas diferentes para diferentes personas y sus sociedades y prácticas y, por lo tanto, para diferentes disciplinas y prácticas académicas” (2003, p. 50). El juego es un práctica (hacer) e incide sobre el rol que replica la esencia (ser), por lo que el JdR es al arte que permite explorar el lugar entre el ser-hacer. Es la intención de los autores sentar las bases para la creación de una ciencia del estudio de los JdR.

## REFERENCIAS

- Aarseth, E. (2003). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. *Artnodes*. <https://doi.org/10.7238/a.v0i7.763>
- Aristóteles. (2004). *Poética* (E. Sinnott, Ed.). Colihue.
- Bedenlier, S., Bond, M., Buntins, K., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Learning by Doing? Reflections on Conducting a Systematic Review in the Field of Educational Technology. En O. Zawacki-Richter, M. Kerres, S. Bedenlier, M. Bond, & K. Buntins (Eds.), *Systematic Reviews in Educational Research: Methodology, Perspectives and Application* (pp. 111-127). Springer Fachmedien. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-27602-7\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-658-27602-7_7)
- Bowman, S. L. (2010). *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. McFarland & Company.
- CSIC. (2022). *Bases de Datos CSIC* [Base de datos]. Centro de Ciencias Humanas y Sociales. <http://cchs.csic.es/en/webpage/bases-datos-isoc>
- Dowd, A. C., & Johnson, R. M. (2020). Why Publish a Systematic Review: An Editor's and Reader's Perspective. En O. Zawacki-Richter, M. Kerres, S. Bedenlier, M. Bond, & K. Buntins (Eds.), *Systematic Reviews in Educational Research: Methodology, Perspectives and Application* (pp. 69-87). Springer Fachmedien. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-27602-7\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-658-27602-7_5)
- ERIC. (2020). *ERIC - Education Resources Information Center* [Home Page]. <https://eric.ed.gov/>
- Fine, G. A. (2002). *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds* (Paperback, first edition 1983). The University of Chicago Press.
- Frey, B. B. (2018). *The SAGE Encyclopedia of Educational Research, Measurement, and Evaluation, First Edition* (1st ed.). SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781506326139>
- Frye, N. (2000). *Anatomy of criticism: Four essays* (15. pr). Princeton Univ. Press.
- Gough, D., Oliver, S., & Thomas, J. (2021). *An Introduction to Systematic Reviews, Second Edition* (2nd ed.). <https://us.sagepub.com/en-us/nam/an-introduction-to-systematic-reviews/book245742>
- Grouling Cover, J. (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. McFarland & Company.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación (Sexta Edición)* (6ta ed.). McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Higgins, J., Thomas, J., Chandler, J., Cumpston, M., Li, T., Page, M., & Welch, V. (Eds.). (2019). *Cochrane Handbook for Systematic Reviews of Interventions, Second Edition* (2nd ed.). John Wiley & Sons. [www.training.cochrane.org/handbook](http://www.training.cochrane.org/handbook)
- Iser, W. (2000). *The Range of Interpretation* (p. 280 Pages). Columbia University Press.
- Jiménez, M. R. (2021). *Lanzando los dados: Aproximaciones académicas a los juegos de rol* (1.ª ed.). Universidad Iberoamericana A.C.
- Leon, C., & Cabobianco, M. (2023). *SLR\_Tablas\_JuegosDeRol.xlsx* [dataset]. OSF. <https://osf.io/3vje7>

- Mackay, D. (2017). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. McFarland.
- Mizer, N. J. (2019). *Tabletop Role-Playing Games and the Experience of Imagined Worlds* (1st ed. 2019 edition). Palgrave Macmillan.
- Murray, J. H. (1998). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.
- Newman, M., & Gough, D. (2020). Systematic Reviews in Educational Research: Methodology, perspectives, and application. En O. Zawacki-Richter, M. Kerres, S. Bedenlier, M. Bond, & K. Buntins (Eds.), *Systematic Reviews in Educational Research: Methodology, Perspectives, and Application* (pp. 3-22). Springer Fachmedien. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-27602-7\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-658-27602-7_1)
- Novak, J. D., & Cañas, A. J. (2006). *La Teoría Subyacente a los Mapas Conceptuales y a Cómo Construirlos*. Institute for Human and Machine Cognition (IHMC). <http://cmap.ihmc.us/docs/theory-of-concept-maps-spanish.php>
- Pullin, A. S., & Stewart, G. B. (2006). Guidelines for systematic review in conservation and environmental management. *Conservation Biology: The Journal of the Society for Conservation Biology*, 20(6), 1647-1656. <https://doi.org/10.1111/j.1523-1739.2006.00485.x>
- Torner, E., Bowman, S. L., & White, W. J. (2021). IJRP. Issue 11. *International Journal of Role-Playing*, 1(11), 1-131.
- Tresca, M. J. (2011). *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. McFarland & Company.
- Tzvetan, T. (1973). *Gramática Del Decamerón*. Taller de Ediciones Josefina Betancor.
- Yáñez León, C. E. (Director). (2021, octubre 24). (Video presentation) *Analyzing the meta dimensions in TRPGs: Meta-action, metacognition, and metagaming*. [https://www.youtube.com/watch?v=ZQDH\\_ZXjcnE](https://www.youtube.com/watch?v=ZQDH_ZXjcnE)
- Yáñez León, C. E., Gerónimo Ramos, P. D. C., Borjas Mayorga, Y. M., & Guzmán Zarate, V. H. (2021). Modelo GPE: Una Herramienta Convergente para la Revisión Sistemática de la Literatura. *Tomo 16 - Artículos del Congreso Internacional de Investigación Academia Journals Celaya 2021*, 13(10), 2744-2749. /Research/Business & Management.
- Zagal, J. P., & Deterding, S. (Eds.). (2018). *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (1.<sup>a</sup> ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637532>

## Apéndice 1

### Tablas de la Revisión Sistemática de la Literatura para el artículo “Elementos Constitutivos de los Juegos de Rol: Una Revisión Sistemática de la Literatura”

Tabla 1: Términos de búsqueda generales

(Diseño de experiencia AND Narrativa AND Ludic\*) OR (Diseño de experiencia AND Narrativa) OR (Narrativas ludic\* AND Analogic\* AND interactiv\*) OR (Narrativa AND emergente AND "juegos de rol") OR ("juegos de rol" AND Narrativa) OR ("juegos de rol" AND campaña) OR ("Mundos ficcionales" AND "juegos de rol")

("Pervasive games" AND theory AND design NOT CONTAINS Transmedia IS NOT CONTAINS videogame)

(Ludology AND game NOT CONTAINS Transmedia IS NOT CONTAINS videogame)

Tabla 2: Matriz del Modelo GPE para la SRL

		Juegos de rol		
		General	Particular	Específico
General	Diseño de experiencias lúdicas		Teoría de la narratología	Mundos ficcionales y virtuales
	Protocolos de las ficciones sociales		Dimensiones analíticas descriptivas de las narraciones	Setting, y Manuales
Particular	Los procedimientos lúdicos narrativos		Características y elementos de las narraciones: ficcionales, emergentes y experienciales	Escenas, Aventuras y Campañas
Específico				

Campañas

Tabla 3: Matriz del Modelo GPE con la literatura

		Juegos de rol		
		General	Particular	Específico
General	5) Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach (Stenros, 2015) 6) The Gameful World: Approaches, Issues, Applications (Walz & Deterding, 2015)		3) The Cambridge Introduction to Narrative (Abbott, 2008)	12) Los mundos virtuales: una reflexión más allá de lo digital (Peralta & Miranda, 2021)
Particular	4) Pervasive games: theory and design (Montola, 2009)		1) Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace (Murray, 1998) 2) The book of literary terms : the genres of fiction, drama, nonfiction, literary criticism, and scholarship (Turco, 1999)	11) Rol y Literatura: ampliando los límites de la narración (Bassas Tiffon, 2021)
Específico	8) Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games (Bowman, 2018)		9) Calabozos y Dragones: medio que articula narrativa experiencial mediante sus interacciones (Rangel Jiménez, 2018) 10) La narrativa experiencial como propuesta teórico-metodológica al campo de la comunicación y su aplicación en dos grupos de juego de Calabozos y Dragones (Rangel Jiménez, 2020) 7) Mitología, cultura popular y juegos de rol (Pérez Miranda & Acosta Del Río, 2016)	13) Analyzing the meta dimensions in TRPGs: Meta-action, metacognition, and metagaming (Yáñez León, 2021) 14) Role-playing game studies: transmedia foundations (Zagal & Deterding, 2018)

Campañas

Tabla 4: Criterios de exclusión e inclusión: Contexto académico (Palabras de búsqueda en títulos, resúmenes y palabras clave)

1950-2022	Áreas	Cantidad
Any field that contains(Diseño de experiencia AND Narrativa AND Ludic*) OR (Diseño de experiencia AND Narrativa) OR (Narrativas ludic* AND Analogic* AND interactiv*) OR (Narrativa AND emergente AND "juegos de rol") OR ("juegos de rol" AND Narrativa) OR ("juegos de rol" AND campaña) OR ("Mundos ficcionales" AND "juegos de rol") - NOT Title contains Transmedia NOT Title contains videogame <a href="#">Link</a>	Antropología	590
	Comunicación	360
	Educación	449
	Historia	475
	Humanidades	353
	Narrativa	239
	Pedagogía	211
	Política	248
	Redes sociales	223
	Ciencias Sociales	265
	Otros	9,314
Totales		12,727

Tabla 5: Criterios de exclusión e inclusión: Contexto en el tiempo (Palabras de búsqueda en títulos, resúmenes y palabras clave)

Tipo de documentos	1950-1979	1980-1989	1990-1999	2000-2009	2010-2019	2020-2022	Total
Artículos	31	20	185	1742	7389	2474	11841
Capítulos de libros	0	0	0	4	399	13	416
Libros	0	0	4	58	113	11	186
Actas de congresos	0	0	0	2	6	0	8
Disertaciones	0	0	0	4	64	23	91
Artículo de boletín	0	0	0	0	0	0	0
Otro	0	0	0	5	6	6	17
Entradas de referencia	0	0	0	7	1	0	8
Reseñas	3	2	5	30	84	19	143
Recursos de texto	0	0	0	1	4	2	7
Recursos web	0	0	0	0	2	8	10
Totales	34	22	194	1,853	8,068	2,556	12,727

Tabla 6: Fuentes de las bases de datos

Bases de datos	Cantidad	Porcentaje
DOAJ	6618	52%
ISOC	3182	25%
SciELO	1655	13%
Scopus	1145	9%
Otros	127	1%
12727		100%

Tabla 7: Agrupación de la información

Periodo	Documentos seleccionados	Documentos recomendados por expertos	Sub Totales
Periodo A.- 1950 al 2010	16	4	20
Periodo B.- 2011 al 2019	28	18	46
Periodo C.- 2020 al 2022	15	2	17
<b>Totales</b>	<b>59</b>	<b>24</b>	<b>83</b>

Tabla 8: Revisión de 81 documentos de la selección exploratoria

Característica	Numero	Percentil
Tipo de documento		
Libros	19	23%
Sección de libro	9	11%
Artículos revisión por pares	46	57%
Artículo de conferencias académica	2	2%
Tesis	5	6%
Autores / Creadores		
Numero de autores/documento	1 a 5	(mediana: 4)
Numero de colectivos/documento	6	(mediana: 1)
Factores importantes únicos		
Literatura	56	10%
Game	37	6%
Juego de rol	34	6%
Narrativa	34	6%
Educación	19	3%
Lenguaje	16	3%
Psicología	16	3%
Aprendizaje	14	2%
Sociología	14	2%
Comunicación	13	2%
Cultura	10	2%
Creatividad	8	1%
Diseño	8	1%
Historia	8	1%
Play	8	1%
Teaching	8	1%
video game	8	1%
Cine	6	1%
Estudios	6	1%
Ludología	6	1%
Otras	243	42%
Editorial		
Privada	19	68%
Universidad	9	32%

Tabla 9: Base de datos de la SLR

ID	Categorías y palabras clave	Año	1900 to 2010										2011 to 2020										2021 to 2022										Selecciones	Search links
			Todos los documentos (Todo el tiempo)					B - Documentos (2010-2020)					C.- Documentos (2020-2022)					Tipo de recurso					Only											
			Subtotal	Artículos	Libros	Subtotal	Artículos	Libros	Subtotal	Artículos	Libros	Subtotal	Artículos	Libros	Subtotal	Artículos	Libros	Actas de conferencias	Tesis	Reseñas	Artículos revisados por pares	A	B	C										
1	Ludology AND gan	2008	11	8	0	5	4	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	Link								
2	"Mundos ficcionales"	2001	20	19	1	18	17	1	5	4	1	0	0	0	0	0	0	0	5	0	5	0	5	0	5	Link								
3	"Roleplaying Game"	1999	25	8	0	15	3	0	4	2	2	0	0	0	0	0	0	0	1	1	5	1	7	0	7	Link								
4	"Diseño de experient"	2002	48	42	1	27	22	2	17	16	0	1	0	0	0	0	0	0	12	0	4	4	8	0	8	Link								
5	"Narrativa AND eme"	1994	87	86	0	60	59	0	19	19	0	0	0	0	0	0	0	0	13	3	1	1	5	0	5	Link								
6	"Narrativas ludic" A	2000	94	87	1	56	51	0	22	22	0	0	0	0	0	0	0	0	13	2	3	0	5	0	5	Link								
7	"juegos de rol" AN	1991	130	119	3	107	99	3	37	34	2	0	0	0	1	0	0	0	21	0	4	4	8	0	8	Link								
8	"Pervasive games"	1993	343	127	12	244	90	10	23	18	3	1	0	0	0	0	0	0	19	2	2	0	4	0	4	Link								
9	"juegos de rol" AN	1979	372	341	5	258	231	3	64	61	0	2	0	1	0	0	0	0	33	4	3	10	17	0	17	Link								
10	"Diseño de experient"	1950	12,727	11,769	184	10,567	9,818	124	5,185	2,721	389	31	3	44	18	2,739	3	0	2	2,739	3	0	2	5	0	5	Link							
11	Peer AND Engager	1900	2,888	1,785	20	10,510	6,255	63	1,797	1,583	118	3	5	56	2	1,468	1	2	2	1,468	1	2	2	5	0	5	Link							
<b>Totales</b>			16,745	14,391	227	21,867	16,649	207	7,174	4,481	515	38	8	102	20	4,324	16	33	24	4,324	16	33	24	73	0	73								

Nota. Por cuestión de formato la tabla 9 se presenta como una figura pero se puede descargar en este link: <https://osf.io/3vje7>