

COORDINADORES

Edgar Ávila González

Romano Ponce Díaz

Interculturalidad: enfoques críticos desde la educación, el arte y los estudios culturales

Directorio

Universidad de la Guajira Colombia

Carlos Arturo Robles Julio
Rector

Carmen Luisa Maya Pacheco
Secretaria privada

Tatiana Martínez Gómez
Secretaría General

Kellys Rodríguez Escobar
Directora de Investigación

Cuerpo Académico Consolidado 219-UMSNH-
Estudios de literatura, arte y cultura:

Juan Carlos González Vidal
Edgar Ávila González
Romano Ponce Díaz
Arturo Morales Campos
Rodrigo Pardo Fernández (Líder del CA-219)
Iván Ávila González

**INTERCULTURALIDAD: ENFOQUES
CRÍTICOS DESDE LA EDUCACIÓN,
EL ARTE Y LOS ESTUDIOS
CULTURALES**

Coordinadores

**EDGAR ÁVILA GONZÁLEZ Y
ROMANO PONCE DÍAZ.**

Este libro fue arbitrado por especialistas en el área de humanidades, pertenecientes al Sistema Nacional de Investigadores e Investigadoras de la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (Secihti), mediante dictamen doble ciego entre los meses octubre de 2025 y enero de 2026. La obra cuenta con el aval de la Editorial de Uniguajira, autoridad que resguarda los dictámenes correspondientes, quedando a disposición de indagatoria legal.

INTERCULTURALIDAD: ENFOQUES CRÍTICOS DESDE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LOS ESTUDIOS CULTURALES.

Edgar Ávila González y Romano Ponce Díaz [Coordinadores].

La Universidad de La Guajira es un ente universitario autónomo de carácter estatal, de servicio público cultural, abierto, participativo, pluralista y humanista. La Guajira, Colombia, 2026.

Portada y diseño editorial: Karla Rodríguez

Revisión editorial: Edgar Ávila González

Primera Edición, 2026.

ISBN: 978-607-69540-5-8



Atribución-NoComercial-SinDerivadas. El contenido de esta obra es propiedad y responsabilidad de los autores. Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente. Impreso en México / Printed in Mexico

Índice

Cultura y producción de semiosis.....	9
EDGAR ÁVILA GONZÁLEZ ROMANO PONCE DÍAZ.	
LA ESCUELA ETNOEDUCATIVA Y LA ARMONIZACIÓN INTERCULTURAL	13
EMILCE BEATRIZ SÁNCHEZ CASTELLÓN LIGIA MARÍA SÁNCHEZ CASTELLÓN	
El Mentor del Juego: Mediador Intercultural en las Mesas de Juegos de Rol	33
CRISTO LEON EDGAR MERITANO	
CONVERGENCIA DE CAMPOS SUPRARREGULADOS DE PRODUCCIÓN SEMIÓSICA EN LA CONSTRUCCIÓN Y PERMANENCIA DE MODELOS COGNITIVOS TRANSHISTÓRICOS	71
JUAN CARLOS GONZÁLEZ VIDAL	
Escritura creativa y proyecto de existencia. La didáctica como una herramienta de generación de sentido para las personas privadas de su libertad.....	89
DIANA ESTEFANÍA MARTÍNEZ DAGNINO IVÁN ÁVILA GONZÁLEZ RODRIGO PARDO FERNÁNDEZ	
Metáfora, signo y modelo cognitivo. El contacto con la realidad	109
ARTURO MORALES CAMPOS	
El cine como modelador de la memoria colectiva	131
XIMENA DÍAZ SANTILLÁN	

Hacia una didáctica de la biopolítica: imperio, multitud
e hipótesis revolución en la saga *The Hunger Games* 145

DIANA ESPERANZA ÁLVAREZ CAMPOS

Agüeros, castigos y sueños entre la sociedad
indígena Tarasca-purépecha163

MARIBEL RAMOS RODRÍGUEZ

Conveniencias didáctico-pedagógicas del cine
en la enseñanza de la literatura. Aspectos teoréticos
del cine: imagen – movimiento183

JOSÉ ANTONIO FRAGA VILICAÑA

Educación y discapacidad en la apertura
de los filmes: *El libro de piedra* (1969)
y *El libro de piedra* (2009) 197

JOSÉ RICARDO CHÁVEZ MENDOZA

El Mentor del Juego: Mediador Intercultural en las Mesas de Juegos de Rol

CRISTO LEON

EDGAR MERITANO

Introducción

Las mesas de rol son espacios donde se cruzan historias imaginadas, reglas compartidas y relaciones humanas. Más allá de la ficción, funcionan como pequeños entornos sociales en los que se expresan valores, expectativas y tensiones culturales. En ellas, el metajuego, entendido como las prácticas conscientes que atraviesan las reglas, la narrativa y la interacción social, muestra no solo estilos de juego distintos, sino auténticas culturas lúdicas que conviven, se negocian y a veces entran en conflicto.

Este capítulo parte de una premisa socio-crítica: las tres dimensiones del metajuego identificadas por Lickteig (2025), mecánica, social y narrativa, pueden entenderse como códigos culturales diferentes que organizan las expectativas y comportamientos de quienes participan. Estas ideas continúan reflexiones previas desarrolladas en investigaciones académicas (Bastarrachea Magnani et al., 2024; Leon et al., 2025; Leon & Lipuma, 2021).

Siguiendo la metáfora inspirada en Conan el Bárbaro, se identifican tres culturas lúdicas: el código civilizado, orientado a las reglas y la eficiencia técnica; el código salvaje, centrado en la cohesión social y el disfrute colectivo; y el código bárbaro, que privilegia la narrativa y el drama sobre la optimización mecánica. Estas culturas no siempre tienen el mismo peso según el contexto social, nacional o institucional, lo que genera tensiones sobre cómo facilitar la experiencia y abrir espacios de diálogo en la mesa.

Para comprender mejor cómo las personas jugadoras interpretan y encuadran estas experiencias, retomamos el concepto de Análisis del

Marco (o *Frame Analysis*)¹ de Erving Goffman (1986), que ayuda a explicar cómo las personas construyen marcos de referencia para dar sentido a las interacciones sociales y a los contextos simbólicos del juego.

Después de más de treinta y cinco años de práctica acumulada, como jugadores y facilitadores de juegos de rol en México, Estados Unidos, Argentina y Francia, hemos observado cómo estas tensiones reflejan lo que Hofstede, Hofstede y Minkov (2010) llaman el *Software of the Mind*² de cada cultura. Algunas comunidades fomentan la libertad narrativa, otras desconfían del metajuego social y otras privilegian el orden mecánico casi como una burocracia. Estas diferencias nos llevan a plantear la pregunta central de este trabajo:

¿Cómo puede el Mentor del Juego actuar como mediador intercultural para promover el diálogo entre las culturas del metajuego, respetando la pluralidad sin borrarla?

Responder a esta pregunta exige ampliar el marco de análisis más allá de la práctica lúdica. El Mentor del Juego no solo se presenta como alternativa a la autoridad vertical del Dungeon Master, sino también como una figura aplicable a la educación formal, a las experiencias de aprendizaje transformadoras y a la mediación intercultural. Esta propuesta busca repensar el rol del facilitador lúdico y pedagógico desde una perspectiva decolonizadora, reconociendo que los procesos de transmisión y co-creación de conocimiento son también procesos de poder, negociación y agencia.

El juego de rol, en consecuencia, puede entenderse como un laboratorio cultural y educativo. Permite ensayar nuevas perspectivas, intercambiar roles y experimentar la mirada del otro. Esta lección la hemos constatado al dirigir una misma aventura con grupos de distintos países: *Deep Horizon* (Williams, 2001) que ha sido jugada en más de cuatro ocasiones y *The Black Stones of Kovag-Re* (Nash, 2004), dirigida en más de veinte sesiones. Cada experiencia, al jugar

¹ *Frame Analysis* o Análisis del Marco es un concepto desarrollado por Erving Goffman para describir cómo las personas organizan su experiencia y perciben situaciones sociales a través de “marcos” interpretativos. Estos marcos ayudan a los individuos a identificar “qué está pasando aquí” y a orientar su comportamiento de acuerdo con las expectativas del contexto.

² El concepto de *software of the mind* fue acuñado por Geert Hofstede para referirse a los patrones culturales que moldean la manera en que las personas perciben, piensan y actúan. Se trata de programas mentales adquiridos a través de la socialización que explican las diferencias de valores y comportamientos entre culturas nacionales y organizacionales.

desde otra perspectiva, enriqueció no solo a los grupos, sino también nuestra propia comprensión de lo que significa compartir una historia, lo cual será presentado en la subsección del caso de análisis.

Por esta razón, el capítulo adopta una metodología exploratoria, en el sentido planteado por Hernández Sampieri et al. (2014, pp. 90–91), adecuada para temas poco estudiados y con vacíos investigativos. Este enfoque permite abrir nuevas perspectivas, servir de base para investigaciones futuras y establecer conexiones entre prácticas lúdicas, educativas y decolonizadoras.

El texto se organiza en siete secciones principales: Enfoque histórico que revisa cincuenta años de definiciones y funciones del *Dungeon Master*; Marco conceptual que presenta las dimensiones del metajuego y la figura del *Mentor de Juego*; Juegos transformadores donde se exploran categorías aplicables a la terapia, la educación y el ocio recreativo; Caso de análisis basado en experiencias multiculturales con grupos en México, Estados Unidos y Francia; Mediación intercultural con estrategias prácticas para la facilitación de tensiones lúdicas; El Mentor de Juego como facilitador andragógico que conecta la metáfora lúdica con la educación formal y la transferencia de conocimiento; Reflexiones socio-críticas conclusión que sintetizan hallazgos, proponen líneas futuras y consolidan al *Mentor de Juego* como figura decolonizadora e intercultural.

200. Enfoque histórico: 50 años de definiciones del Dungeon Master

Desde la primera edición de *Dungeons & Dragons* en 1974, la figura del *Dungeon Master* (DM) se ha mantenido como un rol fundamental en la estructura del juego. Sin embargo, su definición y sus funciones han evolucionado a lo largo de las distintas ediciones, reflejando cambios en la filosofía del diseño, en la relación entre jugadores y director, y en la concepción del juego de rol como práctica cultural.

Este corpus busca documentar, edición por edición, cómo ha sido descrito y definido el rol del DM,³ identificando tanto las constantes como las transformaciones en sus funciones (ver Apéndice Cajas 1 a 8).

³ Las definiciones citadas fueron extraídas textualmente de los manuales oficiales de *Dungeons & Dragons* en su idioma original (inglés). La traducción presentada en este capítulo es una versión propia realizada por los autores con fines académicos y de análisis comparativo, sin intención de sustituir las ediciones oficiales.

210. Análisis comparativo

El análisis histórico de las funciones del *Dungeon Master* (DM) permite observar tanto las continuidades como los cambios en la manera en que el rol ha sido definido a lo largo de cincuenta años de publicaciones oficiales. El corpus construido con citas textuales de los manuales básicos revela tres dimensiones clave para el estudio comparativo: la autoridad del DM, las responsabilidades de gestión y diseño, y la función pedagógica hacia quienes juegan (ver Tablas 1 y 2).

Tabla 1. *Funciones del DM en D&D*

Edición	Año	Funciones
1ra ed.	1974	Arbitrar reglas y organizar; Controlar elementos de juego; Diseñar mazmorras; Mantener en secreto la información.
1ra ed. Rev. (1.5)	1979	Actuar (Interpretación y ritmo); Arbitrar reglas y organizar; Controlar elementos de juego; Narrar y Diseñar escenarios; Sostener la experiencia.
2da ed.	1989	Arbitrar reglas; Controlar información reservada; Narrar entornos y desafíos; Organizar campañas.
3ra ed.	2000	Arbitrar reglas; Crear mundos; Definir estilo de juego; Enseñar el juego; Equilibrar el juego; Impulsar el ritmo; Proporcionar aventuras.
3ra ed. Rev. (3.5)	2003	Arbitrar reglas; Crear mundos; Definir estilo de juego (menos prioritaria); Enseñar el juego; Equilibrar el juego; Impulsar el ritmo; Proporcionar aventuras.
4ta ed.	2008	Arbitrar reglas; Cerrar aventuras; Definir estilo de juego; Distribuir información; Enseñar el juego; Facilitar recursos; Improvisar; Narrar; Preparar el juego; Regular el ritmo.
5ta ed.	2014	Arbitrar reglas; Crear mundos; Enseñar y facilitar; Improvisar; Narrar; Proporcionar aventuras.
5ta ed. Rev. (5.5)	2024	Actuar (monstruos y PNJs); Arbitrar reglas; Crear mundos; Dirigir encuentros y ritmo; Enseñar; Improvisar; Narrar historias.

Nota. Elaboración personal

220. Funciones del *Dungeon Master*

El estudio de las funciones del *Dungeon Master* (DM) a lo largo de cincuenta años revela una tensión constante entre continuidad y cambio en la definición de su autoridad, responsabilidades y rol pedagógico (ver Tabla 2).

Tabla 2. *Matriz de funciones del DM*

Ediciones	1ra ed.	1ra ed. Rev. (1.5)	2da ed.	3ra ed.	3ra ed. Rev. (3.5)	4ta ed.	5ta ed.	5ta ed. Rev. (5.5)
Año	1974	1979	1989	2000	2003	2008	2014	2024
Arbitrar	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
Controlar	Si	Si	Si	No	No	No	No	No
Diseñar	Si	Si	Si	No	No	No	No	No
Narrar	No	Si	Si	No	No	Si	Si	Si
Mantener	Si	No	No	No	No	No	No	No
Sostener	No	Si	No	No	No	No	No	No
Actuar	No	Si	No	No	No	No	No	Si
Organizar	No	No	Si	No	No	No	No	No
Crear	No	No	No	Si	Si	No	Si	Si
Definir	No	No	No	Si	Si	Si	No	No
Enseñar	No	No	No	Si	Si	Si	Si	Si
Equilibrar	No	No	No	Si	Si	No	No	No
Impulsar	No	No	No	Si	Si	No	No	No
Proporcionar	No	No	No	Si	Si	No	Si	No
Cerrar	No	No	No	No	No	Si	No	No
Distribuir	No	No	No	No	No	Si	No	No
Facilitar	No	No	No	No	No	Si	No	No
Improvisar	No	No	No	No	No	Si	Si	Si
Preparar	No	No	No	No	No	Si	No	No
Regular	No	No	No	No	No	Si	No	No
Dirigir	No	No	No	No	No	No	No	Si

Nota. Elaboración personal

Analizando estas tablas comparativas de funciones (1974–2024), se pueden identificar tres grandes fases en la evolución del rol del *Dungeon Master*, lo que nos proporcionó una base sólida para reconceptualizar al *Mentor del Juego*.

230. Fase fundacional (1974–1989): El árbitro y guardián del secreto

Funciones centrales: arbitrar, controlar, diseñar, mantener el misterio.

El DM aparece como figura de poder vertical, que controla toda la información y estructura la experiencia.

El secreto y la asimetría de conocimiento son fundamentales para mantener la tensión narrativa.

La autoridad está en manos de un solo individuo que diseña, arbitra y sostiene la campaña.

Claves para el Mentor: aquí surge la noción del DM como mediador de reglas y diseñador, pero también la distancia de poder alta, que el Mentor del Juego deberá problematizar.

240. Fase de expansión (2000–2008) – El gestor multifuncional

- Funciones centrales: arbitrar, crear, definir, enseñar, equilibrar, impulsar.
- Aparece una multiplicación de roles: el DM no solo arbitra y diseña, sino que también enseña, equilibra y marca estilo.
- En 3ª y 3,5 se refuerza la idea de que el DM es autoridad absoluta, pero se introduce la exigencia de responsabilidad pedagógica (enseñar y facilitar).
- En 4ª edición la lista de funciones se amplía: preparar, narrar, distribuir, improvisar, cerrar.

Esto refleja un modelo más corporativo y estandarizado, que convierte al DM en un gestor de experiencias complejas.

Claves para el Mentor: se abre la puerta al rol pedagógico y de facilitador, que permite pensar en un modelo más horizontal.

250. Fase de diversificación (2014–2024) – El actor, director y docente

- Funciones centrales: narrar, improvisar, enseñar, crear, actuar, dirigir.
- El DM es conceptualizado como maestro de mundos, de aventuras y de reglas, pero también como actor, improvisador y director.
- Se explicita que el rol puede ser compartido (5,5 menciona la posibilidad de múltiples DMs y critica el problema del “forever DM”).

- El discurso oficial se desplaza de la autoridad absoluta a la facilitación de experiencias compartidas, aunque en la práctica la distancia de poder sigue siendo alta.

Claves para el Mentor: aquí se reconoce la carga cultural y pedagógica del DM, abriendo camino a la figura del *Mentor del Juego* como facilitador intercultural y andragógico, que enseña, acompaña y co-crea, en lugar de controlar.

260. Las culturas lúdicas y los tres códigos

Esta evolución se conecta directamente con lo que hemos denominado culturas lúdicas (ver Tabla 3):

- **Código civilizado:** orientado a reglas y eficiencia técnica.
- **Código salvaje:** centrado en cohesión social y disfrute colectivo.
- **Código bárbaro:** privilegia narrativa y dramatismo por encima de la optimización mecánica.

Tabla 3. Evolución de las Culturas Lúdicas

Continuidades	Cambios	Culturas lúdicas en la evolución
<p>Arbitrar reglas se mantiene en todas las ediciones: núcleo del código civilizado, donde la legitimidad del DM proviene de su capacidad de garantizar justicia técnica y consistencia del sistema.</p> <p>Crear y proporcionar mundos o aventuras se mantiene desde las primeras hasta las últimas ediciones: conecta con el código bárbaro, pues se orienta a ofrecer experiencias narrativas y dramáticas.</p> <p>Controlar la información es central en las primeras ediciones: aquí domina el código civilizado (asimetría de conocimiento), aunque se convierte también en una herramienta para sostener el misterio narrativo del código bárbaro.</p>	<p>De controlador a facilitador. Las primeras ediciones (1974–1989) refuerzan la distancia de poder: el DM es guardián del conocimiento código civilizado. En la expansión (2000–2008) se diversifican las funciones, introduciendo enseñar, equilibrar, definir estilo (mezcla entre códigos civilizado y salvaje). Finalmente, en la diversificación (2014–2024) aparece la dimensión pedagógica y estética: improvisar, actuar, dirigir (códigos bárbaro y salvaje).</p> <p>De árbitro a docente. El énfasis en <i>enseñar y facilitar</i> refleja una transición hacia el código salvaje, donde el DM ya no es solo juez de reglas, sino acompañante de aprendizaje y cohesión grupal.</p> <p>De autoridad única a rol compartido. En 5.5 se sugiere compartir el rol del DM. Este gesto reduce la centralidad civilizada de la autoridad vertical, acercándose a un modelo salvaje de horizontalidad y rotación de poder.</p>	<p>Primera y segunda ediciones (1974–1989): Predominio del código civilizado. El DM como árbitro absoluto, diseñador y guardián del secreto.</p> <p>Tercera y 3.5 (2000–2003): Expansión del rol con equilibrio entre códigos. El DM debe sostener reglas (código civilizado), equilibrar y enseñar (código salvaje), y crear mundos (código bárbaro).</p> <p>Cuarta edición (2008): Multiplicación de funciones, pero con fuerte énfasis en preparación técnica y control del ritmo → refuerzo de código civilizado con matices de código salvaje (enseñar, resolver problemas).</p> <p>Quinta y 5.5 (2014–2024): Diversificación narrativa y pedagógica: improvisar, actuar, narrar historias, enseñar. Aquí ganan peso el código bárbaro (narrativa y dramatismo) y el código salvaje (enseñanza y cohesión), aunque el código civilizado se mantiene en arbitrar reglas.</p>

Nota metodológica. El corpus comparativo permite visualizar cómo cada edición articula de manera distinta los tres códigos. En lugar de sustituirse, los códigos se acumulan: el civilizado nunca desaparece, pero progresivamente se complementa con prácticas salvajes (enseñar, cohesión) y bárbaras (narrar, dramatismo).

Este marco metodológico ofrece una base para repensar al DM como *Mentor del Juego*, una figura que reconoce las tensiones en-

tre códigos y busca equilibrarlas a través de prácticas interculturales y andragógicas.

270. Síntesis de evolución

1974–1989: Control y arbitraje → DM como guardián.

Predomina el código civilizado, centrado en la autoridad vertical, el control de reglas y el mantenimiento del secreto. El DM concentra el conocimiento y arbitra las interacciones como garante de la coherencia técnica.

2000–2008: Expansión de responsabilidades → DM como gestor.

Se diversifican funciones que combinan los tres códigos: el civilizado se mantiene en el arbitraje y la gestión de reglas, el salvaje aparece en la enseñanza y la organización del grupo, y el bárbaro gana espacio en la creación de mundos y aventuras. El DM se convierte en un gestor multifuncional.

2014–2024: Diversificación y flexibilización → DM como facilitador, actor y docente.

Los códigos se reequilibran: el bárbaro domina en la narrativa, la improvisación y el dramatismo; el salvaje se fortalece en la enseñanza, la cooperación y la posibilidad de compartir el rol; mientras que el civilizado persiste en el arbitraje de reglas, aunque ya no como única función central. El DM se redefine como facilitador pedagógico y cultural.

300. Marco conceptual

Para abordar la figura del Mentor del Juego como mediador intercultural, es necesario primero comprender los elementos conceptuales que configuran el fenómeno que se analiza. Este marco conceptual desarrolla tres ideas clave: las dimensiones del metajuego, la metáfora de las culturas lúdicas inspiradas en *Conan el Bárbaro*, y la propuesta del Mentor del Juego como figura homérica y decolonizadora (Andrade Guevara, 2020).

310. *El metajuego como campo cultural*

El metajuego se refiere a todo aquello que los participantes piensan, deciden o acuerdan desde fuera del personaje o de las reglas inmediatas. Es una capa de reflexión y acción consciente que atraviesa la narrativa, las mecánicas y las relaciones sociales. Siguiendo la clasificación propuesta por Lickteig (2025), el metajuego tiene tres dimensiones:

- **Metajuego mecánico:** se centra en el sistema de reglas, la optimización técnica y las decisiones estratégicas. Los participantes, quienes priorizan esta dimensión, calculan, planean y maximizan sus posibilidades dentro del marco formal del juego.
- **Metajuego social:** pone el énfasis en la dinámica grupal, la cooperación, el ambiente en la mesa y el disfrute colectivo. Aquí el valor está en cuidar las relaciones y en garantizar que todos se sientan cómodos y escuchados.
- **Metajuego narrativo:** privilegia la historia, el drama y el desarrollo de los personajes y la trama. Este enfoque permite decisiones que no necesariamente son “eficaces” en el sistema, pero que enriquecen la narrativa y profundizan la experiencia ficcional.

Estas tres dimensiones existen simultáneamente en toda sesión de rol. Lo que cambia es el equilibrio entre ellas, que depende tanto de las preferencias de los participantes como del contexto cultural en el que se juega.

Para ilustrar cómo estas dimensiones del metajuego se manifiestan como códigos culturales, proponemos la metáfora de las culturas lúdicas (civilizado, salvaje, bárbaro) inspirada en *Conan el Bárbaro* de Robert E. Howard (1906–1936). En sus historias conviven tres tipos de códigos sociales, cada uno con sus valores, prioridades y tensiones (Howard, 1975, 1977, 2015):

- El **código civilizado**, asociado al *metajuego mecánico*, refleja la búsqueda de orden, estructura y eficacia. Es el territorio de quienes valoran el control y el dominio de las reglas como signo de maestría.
- El **código salvaje**, relacionado con el *metajuego social*, se centra en la tribu, en la cohesión y en el respeto a las relaciones dentro del grupo, incluso por encima de las reglas.
- El **código bárbaro**, ligado al *metajuego narrativo*, encarna el

ímpetu, la pasión y la voluntad de hacer avanzar la historia aunque se rompan convenciones o se asuman riesgos.

Estas tres culturas coexisten en cada mesa, pero a menudo entran en tensión cuando una trata de imponerse sobre las otras, generando conflictos que pueden comprometer la experiencia colectiva.

320. *El Mentor del Juego como alternativa decolonizadora*

En los estudios contemporáneos sobre juegos de rol resulta pertinente problematizar la figura del facilitador de la experiencia narrativa. Tradicionalmente denominado *Dungeon Master* (DM) o *Amo del Calabozo*, este rol se ha concebido desde un marco de autoridad centralizada: quien controla el mundo de juego, regula las reglas y arbitra las decisiones. Sin embargo, estos términos cargan con la idea de un árbitro con poder absoluto, lo que puede reforzar jerarquías implícitas y restar agencia a las demás personas participantes. Tal configuración responde a un paradigma jerárquico en el que el poder narrativo se concentra en una sola instancia, reproduciendo dinámicas que, aunque funcionales para ciertos estilos de juego, limitan la agencia colectiva y refuerzan la lógica de verticalidad propia de estructuras culturales hegemónicas.

En contraste, consideramos necesario atender propuestas que desestabilicen este modelo a partir de enfoques más horizontales, inclusivos, pedagógicos e incluso andragógicos. En esta dirección, proponemos la figura del *Mentor del Juego*, inspirada en la *Odisea* de Homero (2014 II. Líneas 268-319).

La noción de *Mentor del Juego* desplaza el énfasis desde la autoridad hacia la facilitación dialógica del proceso lúdico. Inspirada en tradiciones narrativas y mitológicas, esta figura no se erige como árbitro supremo, sino como acompañante en la construcción de sentido compartido. De este modo, la discusión trasciende la mera técnica de dirección de partidas y se inscribe en debates más amplios sobre epistemologías decoloniales, pedagogías críticas y modelos de co-creación cultural, que buscan redistribuir la voz y el poder dentro de la mesa de juego. Consideramos que el “Mentor homérico” encarna una andragogía indirecta: no dicta respuestas finales, sino que facilita preguntas, decisiones y aprendizajes situados (Shea, 1997; Zachary, 2011).

En la obra de Homero, ‘*Mentor*’ es el anciano en quien ‘*Ulises*’ confía la educación y guía de su hijo ‘*Telémaco*’ mientras él se encuentra ausente. En algunos pasajes, incluso la diosa Atenea adopta la apariencia de *Mentor* para aconsejar y orientar al joven, lo que

revela que esta figura combina experiencia terrenal y sabiduría trascendente. Del mismo modo, entendemos al *Mentor del Juego* como alguien con experiencia que acompaña, orienta y facilita la travesía lúdica de las demás personas que participan. Este rol no impone su visión, sino que ayuda a las y los “*Telémacos*” de la mesa a explorar, aprender y encontrar su propio camino.

Nuestra propuesta también es decolonizadora en el sentido de que rompe con la lógica jerárquica y hegemónica que privilegia un único estilo de juego. En línea con lo planteado por Alexander Ortiz Ocaña, buscamos continuar “avanzando desde una mirada configurativa, sistémica, compleja y holística, con reconocimiento de los demás enfoques y paradigmas existentes” (2022, p. 2).

330. Contraste entre DM y Mentor del Juego según culturas lúdicas

Dungeon Master (modelo tradicional):

- Predominio del **código civilizado**, donde la autoridad se centra en el dominio de reglas y en el control de la información.
- La narrativa se articula desde una jerarquía vertical: el DM crea, arbitra y decide.
- El rol pedagógico se reduce a enseñar las reglas de manera instrumental.

Mentor del Juego (modelo propuesto):

- Equilibra los tres códigos lúdicos:
 - **Civilizado:** mantiene arbitraje y coherencia técnica, pero de manera negociada.
 - **Salvaje:** fomenta cohesión social, disfrute colectivo y co-responsabilidad en la experiencia.
 - **Bárbaro:** otorga centralidad a la narrativa y al dramatismo compartido.
- La narrativa se entiende como co-creación horizontal, donde la agencia de las personas participantes es reconocida. El Mentor del Juego está abierto a que otros participantes tomen el rol de Mentor del Juego.
- El rol pedagógico se amplía hacia un acompañamiento andragógico e intercultural, donde se aprende jugando y se enseña co-jugando.

En síntesis, el paso de *Dungeon Master* a *Mentor del Juego* no implica la desaparición de la autoridad, sino su redistribución y reconfiguración para abrir espacios de pluralidad, agencia y construcción colectiva de significado.

400. Juegos transformadores

Los juegos de rol no solo producen narrativas compartidas, sino que también pueden generar procesos de transformación en quienes participan. Llamamos juegos transformadores a aquellas experiencias lúdicas que, repetidas a lo largo del tiempo, provocan cambios sostenidos en la forma de pensar, sentir y relacionarse de las personas. A diferencia de una sesión aislada, este tipo de juego implica continuidad, práctica acumulada y un horizonte pedagógico o terapéutico.

410. Definición y analogía con ciclos educativos

Podemos entender los juegos transformadores en analogía con los ciclos educativos. Así como la educación preuniversitaria prepara al estudiantado para ingresar a la universidad, los juegos transformadores proveen a las personas de herramientas que trascienden la mesa de juego. La meta no es únicamente sobrevivir o resolver una aventura concreta, sino adquirir capacidades transferibles: narrar, dialogar, tomar decisiones colectivas, resolver conflictos o aprender a convivir con la incertidumbre.

De igual manera, la educación de pregrado prepara para el grado, y el grado para el posgrado. Cada ciclo contiene aprendizajes que se vuelven cimientos para el siguiente. En los juegos de rol, esta lógica se expresa en campañas largas donde se acumulan experiencias narrativas, habilidades sociales y conocimientos que permiten a los grupos afrontar desafíos cada vez más complejos. Así, la práctica lúdica se convierte en una pedagogía de largo aliento que refleja la progresión de los procesos educativos formales.

420. Tipología de juegos transformadores

Proponemos tres categorías principales de juegos transformadores:

Juegos de rol terapéuticos. Requieren la presencia de un terapeuta o especialista. Sus objetivos están claramente delimitados en

un contrato económico y clínico. Se busca acompañar procesos de salud mental, rehabilitación emocional o desarrollo personal.

Juegos de rol educativos. Implican a docentes, facilitadores o maestros que, de manera pedagógica, utilizan el rol para transmitir conocimiento. Aquí, el aprendizaje está orientado hacia contenidos curriculares o competencias específicas.

Juegos de rol recreativos con función transformadora. Siguiendo la propuesta de Kuntz (2024, p. 11) sobre los “sistemas conceptuales para el juego de personas adultas”⁴, esta categoría reconoce que incluso los juegos recreativos pueden tener efectos transformadores cuando el *Dungeon Master* (o Mentor del Juego) facilita experiencias que promueven reflexión, creatividad y colaboración. La clave está en que las sesiones no se limitan a la diversión inmediata, sino que dejan huellas duraderas en la memoria y en las dinámicas sociales del grupo.

El valor de esta tipología se aprecia con mayor claridad al observar experiencias concretas. Las ferias públicas de juegos de rol, donde participan tanto comunidades expertas como personas novatas, constituyen un laboratorio privilegiado para estudiar los efectos transformadores del juego. En estos espacios, el Mentor del Juego no solo organiza la actividad, sino que media entre públicos diversos, culturas lúdicas distintas y expectativas contrapuestas. A continuación, presentamos un caso de análisis basado en estas experiencias multiculturales en entornos públicos.

500. Caso de análisis: experiencias en ferias públicas (2001–2010)

Entre los años 2001 y 2010, los autores participaron como *Dungeon Masters* en talleres de juegos de rol organizados dentro de ferias del libro abiertas al público. Estas actividades tenían un carácter introductorio y pedagógico: se ofrecía a personas asistentes, en su mayoría novatas, la oportunidad de jugar un encuentro breve de rol.

Durante dos o tres días, se repetía la misma aventura de ocho

⁴ Texto original de Kuntz: “Classic D&D spawned the first conceptual system for adult play by taking adult knowledge bases and re-animating them within ordered imaginary environments being investigated by the players” (Kuntz, 2024, p. 11). Traducción al español realizada por los autores.

a doce veces por jornada. Al final de cada día, además, se programaban una o dos sesiones especiales “1 a 4” para personas con mayor experiencia, utilizando hasta cuatro personajes pregenerados de alto nivel.

La aventura seleccionada fue *Deep Horizon* (Williams, 2001), cuyo diseño incluye encuentros con salamandras de gran poder. Sin embargo, esta elección planteó dificultades considerables. Al tratarse de un módulo de alto nivel, el *Dungeon Master* debía invertir gran parte del tiempo en explicar las reglas y mecánicas avanzadas a participantes que desconocían a fondo sus personajes. Esto reducía el tiempo efectivo de juego y obligaba a improvisar estrategias de enseñanza acelerada.

Al mismo tiempo, el carácter de “*one shot*”⁵ generaba una percepción de heroicidad extrema en quienes jugaban. La combinación de desconocimiento mecánico y entusiasmo narrativo llevó a que muchas sesiones terminaran con la eliminación total del grupo en menos de treinta minutos. Este desenlace, repetido en distintas ocasiones, puso en evidencia varios límites de la figura tradicional del *Dungeon Master*: la brevedad del tiempo, el carácter público del evento y la ausencia de un vínculo de continuidad entre las personas participantes impedían establecer la relación de poder y confianza típica de una campaña sostenida.

Estas experiencias tempranas sembraron, sin embargo, las bases de una reflexión que, con los años, conduciría a replantear el rol del facilitador. La necesidad de equilibrar enseñanza, mediación y narrativa en un entorno tan exigente abrió el camino hacia lo que más tarde denominaríamos la figura del *Mentor del Juego*.

La aventura *Deep Horizon* volvería a ser utilizada años más tarde en contextos multiculturales en tres países: México, Estados Unidos y Francia, donde la experiencia no se desarrolló en espacios públicos de feria, sino en mesas de juego más estables. Este contraste permitió comparar cómo la misma historia, al pasar de un modelo de *Dungeon Master* tradicional a un rol más cercano al *Mentor del Juego*, abrió nuevas posibilidades de mediación intercultural y co-creación narrativa.

⁵ El término *one shot* se refiere a una partida autoconclusiva de rol que se desarrolla en una única sesión o en un número muy reducido de encuentros. A diferencia de las campañas, que suponen continuidad narrativa y progresión de personajes, los *one shots* priorizan la inmediatez y la resolución rápida de una historia.

600. Caso de análisis: experiencias multiculturales

Para ilustrar cómo las culturas lúdicas del metajuego entran en tensión y cómo el Mentor del Juego puede mediar en estos conflictos, presentamos un caso de análisis basado en nuestras experiencias multiculturales al dirigir la aventura *Deep Horizon* (Williams, 2001) en mesas de diferentes países. Esta aventura propone que los aventureros viajen a las profundidades de la tierra y se enfrenten a una cultura subterránea de seres “monstruosos” que, para sorpresa de los jugadores, resulta tener leyes, costumbres y principios morales más avanzados que los de los propios aventureros (Cohen, 1996).

La premisa central desafía un patrón clásico en los juegos de rol: el de los aventureros como conquistadores que matan y saquean indiscriminadamente. La cultura subterránea de una especie llamada los *Desmodus*⁶ a pesar de su aspecto extraño y su aislamiento, representa una civilización más justa, equilibrada y armónica que la que los personajes traen consigo desde la superficie. Este giro narrativo abre un espacio para reflexionar sobre las consecuencias de las acciones de las personas jugadoras y sobre los prejuicios que proyectan tanto en los monstruos como en los encuentros.

610. Las mesas de México

En las mesas de México, las personas jugadoras (o participantes) tendieron a privilegiar el metajuego social y narrativo. Se mostraron preocupados por mantener la cohesión del grupo y por no traicionar los valores que cada personaje representaba en la historia. Al encontrarse con la cultura subterránea, surgieron conversaciones, tanto dentro como fuera del personaje, sobre la justicia y las verdaderas motivaciones de la misión original. En uno de los grupos, las personas jugadoras optaron por negociar con los líderes *desmodus* en lugar de enfrentarlos, lo que derivó en su detención y encarcelamiento. Este desenlace requirió de nuestra intervención constante como Mentores, ayudando a traducir las tensiones entre el código civilizado, centrado en cumplir la misión y seguir las reglas, y el código bárbaro, enfocado en la narra-

⁶ Los *Desmodus* son una raza de humanoides ficticios, descritos como hombres murciélago con cuerpos robustos similares al de un gorila. Suelen aparecer en algunos mundos de fantasía como criaturas inteligentes, con una cultura propia basada en la cooperación comunitaria, la ecológica y el sigilo, que desafía los estereotipos habituales de los monstruos subterráneos.

tiva y el significado de las acciones. La sesión culminó con un juicio, donde un jugador cuyo personaje era un clérigo de la justicia asumió el rol de defensor, argumentando ante el juez en favor de las intenciones del equipo y enfrentando las acusaciones por sus actos violentos.

620. *Las mesas de Estados Unidos*

En las mesas de Estados Unidos predominó el metajuego mecánico. Quienes jugaban se enfocaron en la optimización táctica y en maximizar los beneficios de cada encuentro. La cultura desmodus fue percibida como un obstáculo que debía superarse para avanzar en la expedición. Rápidamente idearon estrategias para evitar la confrontación directa y continuar con su misión. El papel del Mentor fue señalar las narrativas alternativas que ofrecía la historia y abrir la discusión sobre las implicaciones morales de sus decisiones, sin imponer un camino. Este grupo logró evitar ser capturado infiltrándose mágicamente en la sociedad desmodus, disfrazados, mientras aprendían de sus ritos y costumbres para ganar ventaja estratégica y completar su objetivo.

630. *Las mesas de Francia*

Las mesas de Francia tomaron un enfoque diferente. En este caso, las personas jugadoras también fueron capturadas por los desmodus y sometidas a juicio. Sin embargo, en lugar de buscar escapar o resistirse, aceptaron pagar su penitencia como forma de enmendar sus errores. La sesión evolucionó hacia una alianza, donde los personajes ofrecieron su ayuda a los desmodus para combatir las fuerzas combinadas de los beholders y las salamandras que amenazaban la ciudad subterránea. Esta decisión reforzó el aspecto narrativo y social del juego, permitiendo explorar la complejidad de las alianzas y la reconciliación.

640. *Reflexión comparativa*

Observar cómo distintas mesas respondieron a la misma aventura en contextos culturales diversos reafirmó el valor del Mentor del Juego como mediador intercultural. Cada grupo mostró una manera propia de interpretar los dilemas planteados por la historia, moldeada por sus prioridades culturales y su equilibrio entre las dimensiones del metajuego.

Las mesas de México privilegiaron la cohesión social y el peso moral de las acciones, aceptando incluso las consecuencias narrativas de ser juzgados y encarcelados. Las mesas de Estados Unidos destacaron por su pragmatismo táctico y su habilidad para usar las reglas a su favor, logrando infiltrarse y completar su misión sin confrontación abierta. Las mesas de Francia, por su parte, convirtieron su derrota inicial en una oportunidad de redención y alianza, explorando una narrativa más compleja y matizada.

Estos casos muestran que ninguna de las culturas lúdicas es intrínsecamente mejor o peor. Todas son necesarias para que la experiencia sea rica, y cada una refleja sensibilidades distintas sobre lo que significa “jugar”, “divertir” e “inmersión” y absorción” en un contexto determinado. También muestran cómo las tensiones entre códigos civilizados, salvajes y bárbaros pueden abrir oportunidades para el diálogo, el aprendizaje y la construcción de acuerdos en la mesa.

Como Mentores, nuestro rol fue reconocer estas dinámicas, darles espacio y ayudarlas a traducirse entre sí, evitando que una se impusiera sobre las demás. En ese sentido, el Mentor no solo arbitra reglas, sino que facilita conversaciones difíciles, sostiene la cohesión del grupo y permite que la historia siga fluyendo, incluso cuando las decisiones no se ajustan a lo que uno esperaría.

Estos casos nos recordaron que el verdadero valor de las mesas de rol no está en la victoria o la eficiencia, sino en la posibilidad de ensayar otras perspectivas, cuestionar nuestras propias certezas y co-crear narrativas donde todos encuentren su lugar. Esa es, en última instancia, la lección más importante del rol como práctica intercultural.

En síntesis, la comparación entre las mesas de México, Estados Unidos y Francia evidencia cómo el juego de rol es, ante todo, un laboratorio cultural en el que se negocian significados, valores y estilos de interacción. Más allá de los resultados narrativos o tácticos, cada grupo reveló una forma particular de entender la relación entre reglas, historia y convivencia. El papel del Mentor del Juego se muestra entonces como una figura indispensable no solo para sostener la dinámica lúdica, sino también para mediar entre marcos culturales y éticos distintos, traduciendo tensiones y generando puentes de sentido.

De este modo, el juego de rol trasciende el entretenimiento para convertirse en un espacio pedagógico e intercultural, donde se ensayan modos de justicia, cooperación y conflicto que reflejan —y a la vez cuestionan— nuestras propias realidades sociales. En la práctica, esto implica que el Mentor no impone un canon único de “buena partida”, sino que favorece la pluralidad de sensibilidades

lúdicas, permitiendo que la mesa se convierta en un terreno fértil para el diálogo y la transformación. Así, el juego de rol se revela no solo como una actividad de ficción compartida, sino como una herramienta para imaginar juntos futuros posibles y más inclusivos.

700. El Mentor del Juego como facilitador Andragógico

El papel del Mentor del Juego puede comprenderse también desde la perspectiva de la andragogía, es decir, la educación de personas adultas. Así como en el aula el aprendizaje se construye de manera colectiva entre docentes y estudiantes, en la mesa de rol el conocimiento de las reglas, la narrativa y las dinámicas sociales se negocia de manera colaborativa. Ambos espacios comparten estructuras semejantes: un lugar físico y simbólico en el que un grupo se reúne con un objetivo común, roles distribuidos entre las personas participantes y una narrativa que organiza las acciones. En los dos casos, la interacción se sostiene en la oralidad, la toma de decisiones conjunta y el cumplimiento de un marco normativo previamente acordado.

En este sentido, el Mentor del Juego se asemeja a una figura docente que facilita la transferencia de conocimiento. No se trata de imponer contenidos, sino de generar condiciones para que el grupo explore, experimente y construya aprendizajes significativos. De manera similar a como un profesor universitario guía a su alumnado a través de proyectos, lecturas y debates, el Mentor del Juego ofrece escenarios, conflictos y recursos narrativos que invitan a la acción reflexiva.

La relación con la andragogía resulta evidente: el proceso de enseñanza-aprendizaje se entiende como bidireccional, de modo que el educador también aprende de quienes participan. Así, el Mentor del Juego se enriquece con las interpretaciones, decisiones y aportaciones creativas de las personas jugadoras. Más que mantener una distancia vertical, reconoce la agencia de los demás y asume que el aprendizaje surge de la interacción, la negociación y la co-creación.

Este enfoque abre, además, un horizonte intercultural. La diversidad de experiencias, lenguas y marcos culturales en una mesa de rol puede convertirse en un recurso pedagógico que fomente el reconocimiento del otro y la negociación de significados. En este marco, el Mentor no solo facilita el desarrollo de una aventura, sino que habilita un espacio de diálogo en el que se entrecruzan saberes, valores y perspectivas distintas.

De manera natural, esta reflexión nos conduce a la cuestión de la mediación intercultural. Si el Mentor del Juego aprende junto a las per-

sonas participantes y reconoce la pluralidad como un valor central, es necesario dotarle de estrategias prácticas para gestionar la diversidad en la mesa. En la siguiente sección exploramos cómo estas estrategias pueden aplicarse en distintos contextos, permitiendo que el Mentor actúe como mediador entre culturas lúdicas, estilos narrativos y expectativas sociales.

800. Mediación intercultural: estrategias para el Mentor del Juego

Uno de los módulos que los autores consideran más importante para afinar las habilidades de los Mentores del Juego, especialmente como mediadores interculturales, es *The Black Stones of Kovag-Re* (Nash, 2004), una aventura para *Conan: The Roleplaying Game*. La estructura del módulo propone explícitamente que los personajes tengan que elegir entre tres códigos morales, que reflejan las mismas culturas lúdicas del metajuego que hemos venido discutiendo: el civilizado, el salvaje y el bárbaro.

La mecánica del escenario refuerza este contrato social implícito: cada personaje debe declararse alineado a uno de los tres códigos o bien haberlo perdido, lo cual implica desventajas mecánicas, sociales y narrativas dentro de la partida. Este diseño permite que las personas jugadoras exploren las tensiones entre códigos tanto a nivel de personaje como a nivel de jugador. Al menos una vez cada grupo se enfrenta a la situación de ver sus creencias puestas en oposición directa a las de los demás, lo que requiere negociación, reflexión y mediación para que la aventura avance.

Después de haber dirigido esta aventura más de veinte veces en distintos contextos y con configuraciones muy variadas (grupos con mayoría de un solo código, con mezclas desbalanceadas o con un equilibrio casi perfecto), los autores pudieron desarrollar un mayor grado de sensibilidad hacia la dinámica intercultural de las mesas, reforzando así la práctica del Mentor del Juego.

La autorreflexión sobre dichas experiencias les permitió mejorar su práctica lúdica y adquirir y refinar herramientas para mediar entre culturas, tanto las de los personajes como las de las personas jugadoras mismas.

Algunas estrategias que resultaron especialmente útiles para promover la mediación intercultural en estas sesiones incluyen:

- **Nombrar las diferencias:** desde el inicio de la partida, explicar los tres códigos disponibles y qué implican mecánica, social y narrativamente. Esta claridad ayuda a que las perso-

nas jugadoras comprendan las posibles tensiones como parte esperada y enriquecedora de la experiencia.

- **Facilitar acuerdos previos:** abrir la sesión con una breve conversación para que cada jugador elija qué código es más atractivo para su personaje y cómo se espera que interactúen los distintos estilos en la mesa.
- **Dar espacio a la reflexión en juego:** cuando surgen conflictos, detener la acción brevemente para permitir que las personas jugadoras comenten fuera de personaje qué motiva sus decisiones y cómo podrían acercarse a un compromiso que respete las intenciones narrativas y sociales del grupo.
- **Modelar empatía como Mentor:** reconocer las decisiones valientes o interesantes de las personas jugadoras incluso cuando generan tensiones, y mostrar cómo esas diferencias enriquecen la historia en lugar de desvirtuarla.
- **Proponer consecuencias significativas pero no punitivas:** si un personaje pierde su código por actuar en contra de sus principios, enfatizar las oportunidades narrativas y de crecimiento que eso abre, en lugar de presentarlo solo como una penalización.

Jugar repetidamente esta aventura en distintos contextos nos enseñó que la clave no está en resolver los conflictos entre códigos, sino en sostener el espacio para que se resignifique colectivamente. La mediación intercultural en la mesa de rol no busca eliminar las diferencias, sino aprovecharlas para profundizar la inmersión, fortalecer la cohesión del grupo y fomentar la metacognición sobre nuestras propias prácticas culturales y lúdicas.

La experiencia con *The Black Stones of Kovag-Re* muestra con claridad cómo el diseño de escenarios de rol puede operar como un dispositivo pedagógico de reflexión cultural. Al estructurar la aventura en torno a códigos morales diferenciados y en tensión constante, el módulo funciona como un microcosmos donde se ensayan procesos de negociación intercultural, en los que los participantes ponen en juego tanto sus personajes como sus propios marcos de interpretación cultural y lúdica.

En este sentido, el Mentor del Juego no actúa únicamente como narrador o regulador de reglas, sino como **mediador intercultural** que ayuda a traducir y resignificar los distintos códigos que emergen en la mesa. Esta función evita que un estilo o visión se imponga sobre los demás y, en cambio, favorece un espacio de pluralidad donde las diferencias son reconocidas como recursos para enriquecer la experiencia.

De manera análoga, los tres códigos —civilizado, salvaje y bárbaro— pueden interpretarse como metáforas lúdicas de racionalidades culturales diversas. La práctica reiterada de este módulo en contextos variados evidencia que el valor del juego no está en resolver estas tensiones de manera definitiva, sino en sostenerlas y explorarlas de manera consciente y colaborativa. En este proceso, el juego de rol se convierte en un laboratorio cultural, donde las divergencias no representan un obstáculo, sino la condición que posibilita la construcción compartida de narrativas y sentidos.

En última instancia, esta dinámica reafirma la importancia del Mentor del Juego como facilitador de interculturalidad, capaz de sostener el equilibrio entre códigos, potenciar la reflexión colectiva y abrir la mesa a un aprendizaje lúdico más inclusivo y plural.

El impacto de estas prácticas en términos de experiencia, radica en que transforman la mesa de juego en un espacio de experimentación cultural y reflexiva. No se trata únicamente de una dinámica lúdica orientada al entretenimiento, sino de un entorno inmersivo donde los participantes ponen a prueba sus propios marcos de referencia, confrontan visiones divergentes y ejercitan competencias de negociación, empatía y adaptación. En este sentido, la experiencia del juego se convierte en un ejercicio de metacognición intercultural, donde las personas jugadoras no solo habitan un mundo ficticio, sino que aprenden a reconocer cómo sus elecciones narrativas y mecánicas están moldeadas por sensibilidades culturales específicas. El Mentor del Juego, al sostener y mediar estas tensiones, contribuye a que el impacto trascienda el plano de la ficción y se traduzca en un aprendizaje situado, capaz de enriquecer tanto la práctica lúdica como la comprensión crítica de la diversidad cultural.

900. Reflexiones socio-críticas

Las experiencias analizadas en este capítulo muestran que las mesas de rol pueden ser espacios para explorar tensiones entre distintas culturas lúdicas, códigos morales y formas de convivir. También evidencian el papel del Mentor del Juego como mediador intercultural y facilitador de procesos colectivos de aprendizaje, más allá de aplicar reglas o narrar la historia.

Desde un enfoque socio-crítico, las mesas de rol funcionan como microcosmos donde se reproducen y cuestionan normas culturales y jerarquías. Las decisiones de las personas jugadoras y las reacciones que provocan reflejan valores profundamente arraigados en su forma

de entender el mundo, pero también abren la posibilidad de replantearlos. Las sesiones son pequeños laboratorios sociales donde se pueden probar otras maneras de pensar, convivir y actuar, tanto dentro como fuera del personaje.

Un punto central es que, las tensiones entre las culturas lúdicas no son errores que haya que evitar, sino una parte valiosa de la experiencia. La coexistencia de los códigos civilizado, salvaje y bárbaro genera conflictos, pero también permite crear historias más complejas y grupos más fuertes. La mediación no elimina las diferencias, sino que mantiene un marco para que puedan dialogar sin que una visión se imponga sobre las demás.

Este enfoque también cuestiona las jerarquías implícitas en el concepto tradicional de *Dungeon Master*. Pensar en la figura homérica del Mentor del Juego implica reconocer que su autoridad no está en imponer la historia ni en aplicar las reglas de forma rígida, sino en ayudar a que todas las personas jugadoras puedan participar y crear juntas una experiencia inclusiva y significativa. En este sentido, el Mentor actúa como un educador que fomenta la reflexión de las personas jugadoras sobre sus propias creencias y decisiones.

Por último, es necesario reconocer que esta práctica tiene retos. La mediación intercultural en la mesa exige tiempo, sensibilidad y disposición a escuchar, incluso cuando surgen desacuerdos. También implica aceptar que no siempre habrá consenso y que algunas sesiones terminarán con más preguntas que respuestas. Pero justamente esa apertura es lo que convierte el juego de rol en una herramienta para fortalecer las comunidades y promover el crecimiento personal y colectivo.

Estas reflexiones invitan a los Mentores y a las comunidades a asumir su responsabilidad en la creación de mesas donde la diversidad cultural no sea vista como un obstáculo, sino como una oportunidad para enriquecer la experiencia de juego y aprender juntos.

Si entendemos la experiencia en el sentido fenomenológico planteado por Franz Brentano (2014), como un acto intencional en el que la conciencia siempre se dirige hacia un objeto, las mesas de rol pueden leerse como espacios donde la intencionalidad de las personas jugadoras se articula colectivamente. Cada decisión tomada en el juego no solo tiene un correlato narrativo, sino que constituye una vivencia intencional en la que se ponen en juego valores, expectativas y horizontes culturales. Desde esta perspectiva, el Mentor del Juego facilita que las experiencias individuales se transformen en una experiencia compartida, donde la pluralidad de intenciones converge en una construcción común de sentido. Así, el valor pedagógico y

social del rol no reside únicamente en los relatos generados, sino en el ejercicio mismo de orientar la conciencia hacia lo colectivo, posibilitando que los participantes reconozcan cómo sus vivencias se entrelazan y se resignifican en interacción con las de los demás.

1000. Conclusión

Las mesas de rol son mucho más que un pasatiempo. Son espacios donde se cruzan valores, perspectivas y formas de entender el mundo, tanto dentro como fuera de los personajes. En este capítulo mostramos cómo las tensiones entre las culturas lúdicas (civilizada, salvaje y bárbara) no constituyen un defecto del juego, sino una oportunidad para profundizar la experiencia, ensayar formas alternativas de convivencia y construir acuerdos colectivos.

El Mentor del Juego, entendido como figura homérica y decolonizadora, se perfila como un mediador intercultural capaz de promover el diálogo entre estas culturas lúdicas sin borrar su pluralidad. Su tarea no es imponer una visión única ni resolver los conflictos de manera unilateral, sino sostener un espacio en el que las diferencias puedan expresarse y negociarse. Para ello se requiere sensibilidad, paciencia, empatía y la capacidad de escuchar y reconocer las necesidades de las demás personas participantes.

Las estrategias analizadas, apoyadas en experiencias concretas con módulos como *Deep Horizon* y *The Black Stones of Kovag-Re*, muestran que es posible mediar entre códigos culturales y fomentar una participación más reflexiva, inclusiva y sostenible. Cuando los grupos de juego comprenden y aceptan la diversidad de estilos y objetivos, las sesiones ganan en profundidad, las campañas alcanzan continuidad y las comunidades lúdicas se consolidan en el tiempo.

El tránsito desde la figura del *Dungeon Master* hacia la del Mentor del Juego transforma de manera significativa la práctica. Allí donde antes predominaba una autoridad narrativa centralizada y vertical, ahora se abre un modelo relacional basado en la mediación y la facilitación. Este desplazamiento redistribuye el poder decisional y habilita un marco de co-construcción de sentido. La experiencia deja de depender de la unidireccionalidad de la autoridad para orientarse hacia procesos más colaborativos, en los que aprendizaje, exploración y creatividad emergen de la interacción recíproca entre quienes participan.

El reto es grande, pero también lo es la recompensa. La mediación intercultural en el juego de rol no solo mejora la experiencia en la mesa, sino que enseña a reconocer al otro, a cuestionar los propios marcos de

referencia y a colaborar para crear algo que ninguna persona podría alcanzar por sí sola.

Estas reflexiones abren un campo fértil para la investigación futura en torno a la mediación lúdica e intercultural. Explorar cómo el Mentor del Juego puede aplicarse en contextos educativos, terapéuticos y comunitarios permitirá ampliar el alcance de este marco y profundizar en su potencial transformador. Porque al final, lo que más permanece no son las victorias ni las derrotas, sino las historias que contamos juntos y la manera en que esas historias nos ayudan a reconocernos en nuestra pluralidad.

Agradecimientos

A la Lic. Rosalía Leon Sánchez por su apoyo en la revisión estilística del capítulo.

Al Lic. José Ernesto Malpica Rosendo por sus notas sobre psicología.

Lecturas adicionales

El giro decolonial: reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global (Castro-Gómez & Grosfoguel, 2007)

Notas pedagógicas desde las grietas decoloniales (Walsh, 2015)

Referencias

- ANDRADE GUEVARA, V. M. (2020). La Teoría Crítica y el pensamiento decolonial: Hacia un proyecto emancipatorio post-occidental. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, 65(238), 131–154. <https://doi.org/10.22201/fcpys.2448492xe.2020.238.67363>
- 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.
- BRENTANO, F. (2014). *Psychology from An Empirical Standpoint* (1st ed.). Routledge.
- CASTRO-GÓMEZ, S., & Grosfoguel, R. (2007). *El giro decolonial: Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global*. Siglo del Hombre Editores.

- COHEN, J. J. (Ed.). (1996). *Monster Theory: Reading Culture* (NED-New edition). University of Minnesota Press. <https://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctttsq4d>
- COOK, D. Z., Winter, S., & Pickens, J. (1989). *Advanced Dungeons & Dragons, Second Edition: Player's Handbook* (M. Breault, Ed.; 2nd, revised eds.). TSR Inc.
- COOK, M. (2002). *Dungeon Master's Guide: Core Rulebook II*. Wizards of the Coast.
- 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.
- GOFFMAN, E. (with Internet Archive). (1986). *Frame Analysis*. Northeastern University Press. http://archive.org/details/frameanalysisissoogoff_1
- GYGAX, G. (1979). *Dungeon Masters Guide Advanced Dungeons and Dragons* (2nd ed.). TSR Games. <https://www.amazon.com/s?k=Dungeon+Masters+Guide+Advanced+Dungeons+and+Dragons>
- GYGAX, G., & Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons* (1st ed.). TSR Inc. [https://rpgmuseum.fandom.com/wiki/Dungeons_%26_Dragons_\(1974\)](https://rpgmuseum.fandom.com/wiki/Dungeons_%26_Dragons_(1974))
- GYGAX, G., & Arneson, D. (1978). *Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Role Playing Adventure Game Campaigns* (E. Holmes, Ed.; 2nd ed.). TSR Inc.
- GYGAX, G., & Arneson, D. (1981). *TSR Dungeons & Dragons Fantasy Adventure Game: Basic Rulebook #1* (T. Moldvay, Ed.). TSR Hobbies.
- GYGAX, G., & Arneson, D. (1983). *Dungeons & Dragons: Players Manual* (F. Menzer, Ed.; 3rd ed.). TSR Inc.
- HERNÁNDEZ SAMPIERI, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la Investigación, Sexta Edición, Impreso* (6ta Edición). McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- HOFSTEDE, G., Hofstede, G. J., & Minkov, M. (2010). *Cultures and Organizations, Third Edition: Software of the Mind* (3ra Edición). McGraw Hill.
- HOMERO. (2014). *LA ODISEA (SPANISH EDITION)*. CREATESPACE INDEPENDENT PUBLISHING PLATFORM.
- HOWARD, R. E. (1975). *The Tower of the Elephant* (First Edition). Donald M. Grant, Publisher, Inc.

- HOWARD, R. E. (1977). *The Hour of the Dragon*. Penguin Publishing Group.
- HOWARD, R. E. (2015). *The Phoenix on the Sword*. Read Books Ltd.
- JIMÉNEZ MÁRQUEZ, M. D. P., & Cantero Flores, V. (2024). Estudio sobre el descolonialismo: Impactos y consecuencias en la territorialidad. In M. D. P. Jiménez Márquez & V. Cantero Flores (Eds.), *Humanidades y ciencias sociales: De la teoría a la transformación* (1st ed., pp. 181–206). Ediciones Comunicación Científica. <https://doi.org/10.52501/cc.202.08>
- 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/>
- LEON, C., & Lipuma, J. (2021). Analyzing the meta dimensions in TRPGs: Meta-action, metacognition, and metagaming. *STEM for Success Resources*, 13. <https://digitalcommons.njit.edu/stemresources/13>
- LEON, C., Lipuma, J., Pathikonda, S., & Llaca Reyes, R. A. (2025). Role-Playing in Education: An Experiential Learning Framework for Collaborative Co-Design. In N. Callaos, J. Horne, & B. Sánchez (Eds.), *Inter-Disciplinary Communication on the Transdisciplinary Notions of Education and Research* (CLDM_Ds_Conference paper; Vol. 1, pp. 145–153). International Institute of Informatics and Systemics; /Research/Cultural and Social Studies. <https://doi.org/10.54808/IC-SIT2025.01.145>
- LICKEITEG, S. (2025). Metagaming in Tabletop Roleplaying Games. *Games in Learning and Teaching*, 1(1). <https://newprairiepress.org/gilt/vol1/iss1/3>
- NASH, M. (2004). *The Black Stones of Kovag-Re: A Scenario for Conan the Roleplaying Game* (T. Chang, Ed.; 1st ed.). Mon-goose Publishing.
- ORTIZ OCAÑA, A. (2022). Decolonizar las ciencias sociales: Alter-sofía y hacer decolonial. *Utopía y praxis latinoamericana: revista internacional de filosofía iberoamericana y teoría social*, 27(98 (julio-septiembre)), 13.
- 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>

- SHEA, G. F. (1997). *Mentoring: How to Develop Successful Mentor Behaviors*.
- TEAM, W. (2003). *Dungeon Master's Guide: Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast.
- WALSH, C. (2015). Notas pedagógicas desde las grietas decoloniales. *Clivajes. Revista de Ciencias Sociales*, 4, 1-1.
- WILLIAMS, S. (2001). *Deep Horizon*. Wizards of the Coast.
- WYATT, J., Heinsoo, R., & Collins, A. (2008). *Dungeon & Dragons: Dungeon Master's Guide - Roleplaying Game Core Rules, 4th Edition* (M. Carter, J. C. Wilkes, & J. Martin, Eds.; 4th ed.). Wizards of the Coast.
- ZACHARY, L. J. (2011). *The Mentor's Guide: Facilitating Effective Learning Relationships* (2nd ed.). Jossey-Bass. http://www.amazon.com/The-Mentors-Guide-Facilitating-Relationships/dp/047090772X/ref=pd_sim_b_1

Apéndices

Caja 1. Primera edición (1974/83)

Fuente:	<i>Dungeons & Dragons</i> (Gygax & Arneson, 1974)
Nombre usado:	<i>Dungeon Master</i> (a veces también “referee”).
Definición:	“El Dungeon Master diseña las mazmorras y hace mapas cuidadosos en papel cuadriculado. Los jugadores no saben dónde se encuentra nada en las mazmorras hasta que el juego comienza y entran en el primer pasaje o habitación. [...] El juego requiere al menos dos jugadores, uno de los cuales es el Dungeon Master” (Gygax & Arneson, 1978, p. 5).
Funciones identificadas:	Arbitrar: aplica y supervisa las reglas, organizando el desarrollo de la aventura. Controlar: Controlador del mundo de juego, gestiona monstruos, tesoros, trampas, movimientos y demás elementos que afectan a los personajes. Diseñar: planifica los escenarios y prepara mapas detallados para la exploración. Mantener: mantiene en secreto la disposición del entorno hasta que las personas jugadoras lo descubren durante el juego.
Nota de codificación:	En esta primera edición se observa una distancia de poder alta: el Dungeon Master controla el acceso a la información y las personas jugadoras no deben conocerla de antemano. El DM aparece como guardián del misterio y árbitro único del juego, reforzando una relación vertical entre autoridad y participantes.
Nota sobre variantes de la primera edición:	La llamada “primera edición” de <i>Dungeons & Dragons</i> no fue un producto único, sino que se diversificó en varias versiones básicas: Original D&D “La caja blanca” (Gygax & Arneson, 1974), la segunda edición de D&D “la caja azul” editada por Holmes también llamado ‘Holmes Basic’ (Gygax & Arneson, 1978), el libro de reglas básicas editado por Moldvay también llamado ‘Moldvay Basic’ (Gygax & Arneson, 1981) y la tercera edición de D&D “la caja roja” editada por Mentzer también llamado ‘Mentzer Basic’ (Gygax & Arneson, 1983). Cada una introdujo matices en la definición del rol del árbitro/DM. Aquí se utiliza la edición Holmes como la más representativa para el corpus de análisis, por ser la primera en sistematizar el título “Dungeon Master” y presentar claramente sus responsabilidades en la introducción del manual.

Caja 2. Primera edición revisada 1.5 (1979)

Fuente:	<i>Advanced Dungeons & Dragons Dungeon Master's Guide</i> (Gygax, 1979).
Nombre usado:	<i>Dungeon Master</i> .
Definición:	“El Dungeon Master tiene la responsabilidad principal del éxito de su campaña, y debe tomar un papel activo en guiarla. [...] Ser un buen Dungeon Master ⁷ implica mucho más que conocer las reglas; exige ingenio, imaginación y la capacidad de pensar y actuar de manera extemporánea” (Gygax, 1979, p. 1).
Funciones identificadas:	<p>Actuar: Sentido del ritmo y la interpretación</p> <p>Arbitrar: interpretar y aplicar las reglas, ajustándolas cuando sea necesario para mantener la coherencia de la campaña.</p> <p>Controlar: Controlar la información, mantener el misterio y la incertidumbre al decidir qué elementos ocultar o revelar a los jugadores, ya que “en un mundo de fantasía, como en el real, la información es poder”.</p> <p>Narrar y diseñar: preparar escenarios, encuentros y mundos de juego adaptados al estilo de sus jugadores.</p> <p>Sostener: Responsable de la experiencia y de la atmósfera de juego mediante creatividad, improvisación y juicio crítico.</p>
Nota de codificación:	La edición establece explícitamente una distancia de poder alta entre DM y jugadores. Se instruye que las personas jugadoras no deben consultar el <i>Dungeon Master's Guide</i> , reforzando así una jerarquía de acceso al conocimiento donde el DM concentra la autoridad y el control de la información.

⁷ El pasaje proviene de la sección “*Being a Good Dungeon Master*” de esta edición revisada. La traducción al español es responsabilidad de los autores. Texto original: “*Being a good Dungeon Master involves a lot more than knowing the rules. It calls for quick wit, theatrical flair, and a good sense of dramatic timing — among other things*” (Gygax, 1979, p. 1).

Caja 3. Segunda edición (1989)

Fuente:	<i>Advanced Dungeons & Dragons, Second Edition: Player's Handbook</i> (D. Z. Cook et al., 1989).
Nombre usado:	<i>Dungeon Master</i> (abreviado DM, también referido como referee) adicionalmente el <i>Dungeon Master's Guide</i> (abreviado DMG).
Definición:	“El <i>Dungeon Master's Guide</i> es esencial para el DM y es solo para el DM. Los jugadores que no sean ellos mismos DMs no tienen razón para leer el DMG. [...] Si el DM siente que los jugadores necesitan saber algo que está explicado en el DMG, él se los dirá” (D. Z. Cook et al., 1989, p. 8).
Funciones identificadas:	<p>Arbitrar: aplica las reglas, mantiene el equilibrio del juego y decide en situaciones ambiguas.</p> <p>Controlar: gestiona el acceso a conocimiento reservado en el <i>Dungeon Master's Guide</i> y el <i>Monstrous Compendium</i>.</p> <p>Narrar y diseñar: describe los entornos, presenta desafíos y construye campañas.</p> <p>Organizar: asegura la experiencia de juego, la continuidad de aventuras y campañas, estableciendo metas narrativas y lúdicas.</p>
Nota de codificación:	En esta edición se mantiene la distancia de poder alta, ya que el manual establece explícitamente que quienes juegan no deben leer el <i>Dungeon Master's Guide</i> . El DM sigue siendo guardián de la información, con autoridad vertical sobre los demás participantes. Sin embargo, el texto enfatiza también la dimensión organizativa y pedagógica: el DM debe coordinar a las personas jugadoras y facilitar que aprendan jugando, acercándose a un rol de guía más que de adversario.

Caja 4. Tercera edición (2002)

Fuente:	<i>Dungeon Master's Guide: Core Rulebook II</i> (M. Cook, 2002).
Nombre usado:	<i>Dungeon Master</i> (DM).
Definición:	“El secreto de la dirección de juego es que tú estás a cargo. [...] Decides cómo tu grupo de jugadores va a jugar este juego, cuándo y dónde tendrán lugar las aventuras, y qué sucederá. Tú decides cómo funcionan las reglas, qué reglas usar y cuán estrictamente aplicarlas. Ese tipo de estar a cargo” (M. Cook, 2002, p. 6).
Funciones identificadas:	Arbitrar: actuar como autoridad final sobre las mecánicas, incluso por encima de lo escrito en un manual, siempre con justificación lógica.
	Crear: Crear el mundo y elaborar el entorno general, incluyendo mapas, PNJs, monstruos y tesoros.
	Definir: el estilo de juego y decidir si la campaña será de “patear puertas”, de “narrativa inmersiva” o un punto intermedio.
	Enseñar: el juego a los nuevos participantes facilita el cómo jugar y apoya su integración.
	Equilibrar: asegurar que la experiencia sea justa y atractiva para todos.
	Impulsar: mantener el interés y hacer avanzar el juego a través del ritmo de la partida.
Proporcionar: aventuras, creadas o adaptadas para que los personajes de las personas jugadoras exploren.	
Nota de codificación:	La tercera edición mantiene una distancia de poder alta, al afirmar que el DM es la autoridad final incluso por encima de las reglas escritas. Sin embargo, introduce un matiz relevante: la necesidad de justificar los cambios para no generar insatisfacción en los jugadores. Aquí el poder del DM se reconoce explícitamente como absoluto, pero sujeto a una responsabilidad pedagógica y lúdica de mantener el balance, la diversión y el compromiso del grupo.
Nota institucional:	La tercera edición se publica en un contexto marcado por la reciente adquisición de Wizards of the Coast por parte de Hasbro en 1999. Este cambio corporativo consolidó a D&D como una de las principales propiedades intelectuales de la compañía, junto a Magic: The Gathering.
Nota sobre la OGL (2000):	La publicación de la tercera edición coincidió con la creación de la <i>Open Game License</i> (OGL) por parte de Wizards of the Coast en el año 2000. Este marco legal, diseñado principalmente por Ryan Dancey, permitió a editoriales externas reproducir y modificar el núcleo de reglas de Dungeons & Dragons a través del System Reference Document (SRD). La OGL marcó un cambio radical en la industria, pues descentralizó la producción de contenidos y fomentó la proliferación de aventuras, escenarios y sistemas derivados. Para la figura del Dungeon Master, esta apertura significó un aumento considerable en los recursos disponibles, pero también la necesidad de navegar entre múltiples estilos y materiales compatibles. De este modo, la OGL no solo democratizó el acceso a las reglas, sino que transformó el rol del DM en un curador y mediador de opciones en lugar de ser únicamente un ejecutor de los manuales oficiales.

Caja 5. Tercera edición revisada (3,5, 2003)

Fuente:	<i>Dungeon Master's Guide: Core Rulebook II v. 3,5</i> (Team, 2003).
Nombre usado:	<i>Dungeon Master</i> (DM).
Definición:	“Ser el Dungeon Master implica escribir, enseñar, actuar, arbitrar, juzgar (o hacer de árbitro) y facilitar. A continuación, se describen los diferentes cometidos del DM. Descubrirás que te gustan más unos que otros. Como en cualquier hobby, céntrate en lo que más disfrutas, pero recuerda que todos los demás cometidos también son importantes” (Team, 2003, p. 4).
Funciones identificadas:	<p>Arbitrar: autoridad final sobre las mecánicas, con potestad para modificar o ignorar reglas cuando sea necesario.</p> <p>Crear: construcción de mundos, entornos, mapas, PNJs y desafíos.</p> <p>Definir: el estilo de juego se mantiene de la edición previa, pero relegado al final de la lista, presentado como la responsabilidad menos prioritaria.</p> <p>Enseñar: las reglas y dinámicas a nuevos jugadores.</p> <p>Equilibrar: asegurar que la experiencia sea justa y atractiva para todos.</p> <p>Impulsar: el ritmo de la partida, mantener la atención y la fluidez narrativa de la partida.</p> <p>Proporcionar: función central, ya sea mediante creación propia de aventuras o con módulos publicados para que los personajes de las personas jugadoras exploren.</p>
Nota de codificación:	La edición 3.5 conserva una distancia de poder alta, ya que reafirma al DM como árbitro y autoridad última. Sin embargo, sistematiza las funciones en una lista explícita, reconociendo que algunas pueden disfrutarse más que otras. Se observa además un cambio en la jerarquía de responsabilidades: el estilo de juego pasa a ser secundario frente a la preparación, la enseñanza y el arbitraje.
Nota institucional:	Esta edición marca un punto de inflexión en la historia de D&D, ya que fue desarrollada colectivamente por el Wizards Team. Para entonces, Wizards of the Coast había adquirido control absoluto sobre la marca, desplazando el modelo autoral individual de las ediciones anteriores hacia una producción corporativa estandarizada. Esta centralización influyó también en la uniformidad con la que se definen las funciones del DM.

Caja 6. Cuarta edición (2008)

Fuente:	<i>Dungeons & Dragons Dungeon Master's Guide</i> (Wyatt et al., 2008).
Nombre usado:	<i>Dungeon Master (DM)</i> .
Definición:	“El DM controla el ritmo de la historia y arbitra la acción durante el juego. No puedes jugar a D&D sin un DM. [...] El DM es el moderador de reglas, el narrador, el jugador de muchos personajes y el creador principal del mundo, la campaña y la aventura” (Wyatt et al., 2008, p. 12).
Funciones identificadas:	<p>Arbitrar: problemas, mediar en disputas y corregir fallas de reglas (troubleshooting).</p> <p>Cerrar: concluir sesiones o campañas de forma coherente.</p> <p>Definir: el estilo de juego al establecer el tipo de campaña (único DM, múltiples DMs, episódica, continua o de una sola sesión).</p> <p>Distribuir: información a los jugadores, decidir qué saben las personas jugadoras y cuándo lo descubren.</p> <p>Enseñar: apoyar a las personas nuevas en la comprensión del sistema.</p> <p>Facilitar: recursos e incorporar utilería y/o ayudas visuales (props).</p> <p>Improvisar: responder de manera creativa a lo inesperado.</p> <p>Narrar: describir ambientes, personajes y sucesos.</p> <p>Preparar: planificar encuentros, escenarios y elementos de la campaña.</p> <p>Regular: el ritmo al controlar la velocidad de la acción y la progresión narrativa.</p>
Nota de codificación:	La cuarta edición mantiene una distancia de poder alta, pero introduce mecanismos para flexibilizar la figura del DM, como la posibilidad de campañas con múltiples DMs o intercambios de rol. Esto representa un movimiento hacia la descentralización parcial de la autoridad, aunque en la práctica el DM sigue siendo el árbitro y creador central. El énfasis en el DM Style refleja un giro hacia la personalización del rol, en diálogo con las expectativas de las personas jugadoras y la variedad de tipos de juego.
Nota institucional:	La cuarta edición es también un producto plenamente corporativo de Wizards of the Coast, que había consolidado su control absoluto de la marca desde la 3.5. Esto se refleja en la estandarización de las funciones del DM y en un estilo más pedagógico y “manualizado”, alineado con la estrategia de expansión de D&D hacia un público más amplio y diverso.

Caja 7. Quinta edición (2014)

Fuente:	<i>Dungeons & Dragons Dungeon Master's Guide, Fifth Edition</i> (Crawford et al., 2014).
Nombre usado:	<i>Dungeon Master (DM).</i>
Definición:	“El Dungeon Master (DM) es la fuerza creativa detrás de una campaña de D&D. El DM crea aventuras para que los demás jugadores exploren, y también crea el mundo en el que se desarrollan esas aventuras. [...] Como árbitro, el DM interpreta las reglas y decide cuándo aplicarlas y cuándo hacer excepciones” (Crawford et al., 2014, p. 4).
Funciones identificadas:	<p>Arbitrar: las reglas, interpretar y aplicar el sistema de juego, ajustando cuando sea necesario.</p> <p>Crear: mundos, diseñar escenarios de campaña, incluyendo su geografía, sociedades y conflictos.</p> <p>Enseñar: guiar y facilitar a nuevos jugadores y mantener la cooperación en la mesa.</p> <p>Improvisar: responder de manera creativa a elecciones inesperadas de los jugadores.</p> <p>Narrar: describir escenas y dar voz a personajes no jugadores.</p> <p>Proporcionar: aventuras, elaborar o adaptar módulos originales y publicados.</p>
Nota de codificación:	Tras la mala recepción de la edición previa, la quinta edición ofreció por primera vez extensas encuestas al público consumidor, el cual dio mucha información para el diseño de la nueva edición, la cual fue muy bien recibida por la comunidad de los juegos de rol.

Caja 8. Quinta edición revisada (5,5, 2024)

Fuente:	<i>Dungeons & Dragons 2024 Dungeon Master's Guide [D&D Core Rulebook]</i> (Perkins et al., 2024).
Nombre usado:	<i>Dungeon Master</i> (DM).
Definición:	“Un jugador tiene el papel especial de Dungeon Master (Maestro del Calabozo). A algunas personas les encanta ser el DM todo el tiempo, mientras que otras pueden terminar sintiéndose atrapadas como el ‘DM eterno’ para su grupo de juego” (Perkins et al., 2024, p. 7).
Funciones identificadas:	<p>Actuar: interpretar monstruos y PNJs, eligiendo sus acciones y tiradas.</p> <p>Arbitrar: resolver dudas de reglas y decidir qué sucede cuando no está claro el desenlace.</p> <p>Crear: mundos, elaborar escenarios de campaña, adaptando incluso los entornos publicados.</p> <p>Dirigir: decidir y describir lo que encuentran los personajes jugadores, controlar el ritmo de la sesión y crear situaciones que faciliten la diversión.</p> <p>Enseñar: guiar a jugadores nuevos en el aprendizaje del juego.</p> <p>Improvisar: aplicar reglas en el momento y decidir consecuencias narrativas de las acciones de los jugadores.</p> <p>Narrar: las historias, diseñar aventuras y presentar situaciones que motiven la exploración y la interacción.</p>
Nota de codificación:	La 5,5 edición introduce una apertura notable hacia la distribución del rol de DM al mencionar explícitamente la posibilidad de compartirlo entre varias personas del grupo. Esto refleja un intento de reducir la carga de poder y responsabilidad exclusiva del DM (en contraste con ediciones anteriores donde su rol era indivisible). Aunque la distancia de poder sigue siendo alta en la práctica, se reconoce la flexibilidad y se legitima el debate sobre la figura del “ <i>forever DM</i> ” ⁸ como problema cultural en la comunidad.

⁸ El término “*Forever DM*” (DM Eterno) se refiere a un jugador en un grupo de juegos de rol de mesa (como *Dungeons & Dragons*) que siempre termina tomando el rol de Dungeon Master (DM).

Notas al final

Nota aclaratoria: En este artículo utilizamos preferentemente el término Decolonizadora reconociendo su filiación con los estudios decoloniales y la teoría crítica latinoamericana. Esta elección refleja no solamente la reversión política a prácticas coloniales, como sugiere “Decolonizadora”, sino una apuesta más amplia: una transformación epistemológica cultural y discursiva profundamente situada y situatoria, en consonancia con la reflexión de autores como Aníbal Quijano, Walter Dignolo y Catherine Walsh dentro del giro decolonial (Jiménez Márquez & Cantero Flores, 2024).

Nota institucional:

El lanzamiento de la quinta edición revisada (5,5 o “One D&D”) se vio opacado por la controversia en torno a la Open Game License (OGL). A inicios de 2023, trascendieron borradores de Wizards of the Coast que buscaban reemplazar la OGL de 2000, limitando su alcance e imponiendo nuevas restricciones económicas y legales sobre el uso de las reglas. La noticia provocó un fuerte rechazo por parte de la comunidad de jugadores, creadores independientes y editoriales, quienes consideraron que la medida traicionaba el espíritu abierto que había caracterizado a la OGL desde la tercera edición. Aunque Wizards retrocedió parcialmente y liberó parte del SRD bajo licencias más abiertas como Creative Commons, el episodio dañó la confianza institucional y enmarcó con polémica la llegada de la nueva edición. Para la figura del Dungeon Master, esta crisis resaltó la tensión entre control corporativo y creatividad comunitaria, recordando que la autoridad lúdica ya no reside únicamente en el manual, sino también en la red de creadores y comunidades que producen y sostienen el ecosistema de juego.

Directorio

Universidad de la Guajira Colombia

Carlos Arturo Robles Julio
Rector

Carmen Luisa Maya Pacheco
Secretaria privada

Tatiana Martínez Gómez
Secretaría General

Kellys Rodríguez Escobar
Directora de Investigación

Cuerpo Académico Consolidado 219-UMSNH-
Estudios de literatura, arte y cultura:

Juan Carlos González Vidal
Edgar Ávila González
Romano Ponce Díaz
Arturo Morales Campos
Rodrigo Pardo Fernández (Líder del CA-219)
Iván Ávila González

**INTERCULTURALIDAD: ENFOQUES CRÍTICOS
DESDE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LOS ESTUDIOS CULTURALES**

Se terminó de imprimir en la ciudad de Morelia, Michoacán, en julio
del año 2026, en los talleres de ImpresionArte S.A. de C.V.
La presente edición consta de 500 ejemplares

Los textos aquí reunidos son resultado de una cooperación interinstitucional entre diversos espacios de reflexión académica, como la Universidad de la Guajira (Colombia), el New Jersey Institute of Technology (Estados Unidos) y la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (México). Es necesario aclarar que varios trabajos son producto de las discusiones e intercambio de opiniones sostenidas sobre diversos fenómenos de producción semiósica al interior del Cuerpo Académico Estudios de Literatura, Arte y Cultura (CA-UMSNH-219). Uno de los aspectos más fascinantes de las actividades de investigación radica en la asociación con otros investigadores. Es en la dinámica de las discusiones y de los intercambios de ideas, que se suscitan las reflexiones más amplias y precisas sobre temas de mayor importancia.

En cualquier área del conocimiento es posible constatar estas afirmaciones; en tiempos recientes, de manera particular en el campo de las Ciencias Humanas y Sociales, hay una tendencia cada vez más pronunciada en esta dirección y los resultados no se han hecho esperar: diversas disciplinas colaboran para explicar la pluralidad de los eventos culturales.

Este volumen es una muestra más de lo que puede lograrse mediante la cooperación intersectorial.

De tal manera, este libro ofrece un mosaico de acercamientos a acontecimientos culturales. No obstante, si podemos hablar de un denominador común, éste sería la concepción de la cultura como un espacio de producción de sentido.

La complejidad del universo cultural exige acercamientos desde perspectivas interdisciplinarias, de modo que, desde esta posición, se plantean abordajes que responden a la interacción con dicha complejidad.