



Universidad Autónoma del Estado de México
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales



Conflictos y emociones: Narrativas en el *Roleplay* en *Twitter*

Ensayo

Que, para optar por el título de
Licenciada en Comunicación

Presenta:

Yoselin López García

Directora:

Dra. Natalia Ix-Chel Vázquez González

Toluca, Estado de México. Noviembre de 2020

INTRODUCCIÓN

Jugar y narrar son acciones que todos practicamos desde la infancia, a través de las cuales adquirimos experiencias, incluidas las emocionales. El *roleplay* –o juego de rol– se pudo conceptualizar durante la década de los 70's del siglo XX cuando los fanáticos de historias de fantasía optaron por la búsqueda de una experiencia real. Mientras se juega, quien hace o deshace cualquiera de las acciones que se estén llevando a cabo el personaje, mismo que debe resolver la situación que se le presenta teniendo en cuenta su personalidad, su contexto, conocimientos y sus emociones.

El presente trabajo busca describir y analizar las dinámicas de interacción que se practican en el *roleplay* de *Twitter*, pues nos permitirían comprender las maneras en que éstas, a través de las narraciones y su conflictividad, permean las interacciones sociales en el juego mismo, incluyendo las emocionales.

En el primer apartado hace un recorrido por los tipos de juegos de rol:

- Frente al tablero, el cual es una pieza principal que marca posiciones, indica el movimiento o dibuja el espacio de juego; sus otras herramientas pueden ser dados, cartas, fichas o un cuadernillo de reglas. Esta clase de juego guía al participante a gestionar sus recursos para alcanzar satisfactoriamente el triunfo. Se conocen también como juegos de estrategia.

Los juegos frente al tablero fueron inspiración para crear el juego de rol de mesa, pues estos mantuvieron el uso de las mismas herramientas, resaltando que se llegan a crear libros con reglas explícitas y que los participantes deben interpretar diálogos y describir las acciones al posesionarse dentro del rol de su personaje.

- El *live action*, que se convierte en una variación del juego de rol cuando los jugadores buscan profundizar en la representación de su personaje. Para este, el

tablero y el resto de las herramientas sobra, a pesar de que se siguen basando en libros o cuadernillos que contienen las reglas o la trama a través de la cual van desarrollando su historia; además, cambian el espacio por lugares más abiertos, pues se llegan a representar físicamente cualquiera de las atractivas y épicas batallas, pues las aventuras fantásticas y medievales son las más comunes en esta clase de juego.

- El *cosplay*, que no solo se explica, sino que se complementa el que los participantes del *live action* llegan a usar disfraces para entrar de lleno a su interpretación; los jugadores se sienten cómodos con la fidelidad de su disfraz y la representación del personaje que han elegido.
- Los videojuegos, que junto con sus consolas se vuelven populares por la innovación y tecnología que representan. A través de estos se juegan tramas complejas o simples, pero que han conservado la atención de sus jugadores a través de los años, abriéndose un gran mercado y largas horas de consumo.
- Juegos de rol multijugador masivos *online*, pues los videojuegos provocan que se cruce esa línea, donde el internet toma cierto protagonismo al volver a hacer posible la interacción entre los jugadores, quienes se muestran representados por un avatar.
- El *fanfiction*, pues las historias dentro de los juegos del rol van cambiando, donde los fans pueden modificar la narrativa, los personajes o contextos de otra obra, además de ser la misma estructura que se plantea al hacer juegos de rol en plataformas digitales.

Sin embargo, no son el único medio a través de los cuales se puede hacer *roleplay*, pues también se han colocado en las actuales redes sociales; razón por la cual, en el segundo apartado se describe la red social *Twitter* tras introducir el rol en foros de internet, pues son sitios que tienen dinámicas similares, facilitan al tiempo que complejizan la interacción entre los personajes y la forma en que se comunican; la estructura original de *Twitter* podría formar parte de las reglas que se orientan para comodidad del usuario y de la dinámica.

Le sigue el apartado que explica el *Roleplay* en *Twitter* y cómo funciona al no conserva la misma estructura que el juego de rol “tradicional”, pues los personajes y los jugadores no tienen como base las reglas ni objetivos de dicho juego; por el contrario, la dinámica está determinada por los elementos emocionales que el usuario toma en cuenta al momento de la elección de su personaje y avatar, así como el modo en que se comunica a través de la limitante de los 280 caracteres en la plataforma virtual (140 hasta hace tres años)

Por esa razón, el apartado posterior se centra en cómo funcionan los conflictos y la razón por la que éstos se relacionan con la forma en que se cuenta la historia. El *roleplay* contiene elementos como la trama, las reglas, un administrador del juego, y los personajes que propician las interacciones; sin embargo, la práctica del *roleplay* en las redes sociales digitales tiene una dinámica que hace ver como si los jugadores fueran articulando la trama en directo, sin necesidad de reglas estrictas de interacción y convivencia; la inmediatez, improvisación y creatividad generar reacciones emocionales.

Finalmente, en el último apartado se puede ver lo que es “rolear” y representar, en una trama de rol de *Twitter*, la conjunción entre la dinámica de los juegos de rol, el uso que se le da a cada herramienta propia de la plataforma y cómo la narración de dicha trama va impactando en las emociones del personaje, orillándolo a tomar decisiones para moverse dentro del conflicto.

El usuario elige tal o cual personaje basándose en el conocimiento previo del mismo, situación que va a facilitar los movimientos posteriores como la empatía, la continuidad o no de una trama, y el seguimiento o contradicción de las reglas. El usuario inicia cualquier clase de interacción (a través de su personaje, con los otros) con base en los elementos emocionales que forman parte previa a la elección del personaje.

Es un fenómeno de relación social virtual que ha pasado desapercibido para un considerable porcentaje de la población mundial, a pesar de los miles de cuentas de personajes activos de *roleplay* existentes en *Twitter*.

ROLEPLAY / JUEGOS DE ROL

El *roleplay*, o juego de rol, consiste en jugar con la identidad de un personaje que cuenta con un rol ya establecido, sus características personales, límites corporales y contexto en el que se desarrolla. El más conocido y jugado a nivel mundial es *Dungeons & Dragons* (*Calabozos y Dragones*), un juego que tiene como base la fantasía medieval, a la cual se le añaden criaturas, lugares y la magia; consiste en fingir ser personajes imaginarios, que serán los héroes de la historia, guiados a través de aventuras en un mundo donde todo (lo que imaginen los participantes) está conectado (*cfr.* D&D: Reglas Básicas, 2014).

En un principio es “un juego, con todo lo que esto conlleva: libertad, diversión, entretenimiento, *no realidad*, reglas propias; por otro lado, es de rol: modelo de comportamiento social” (Brell, 2006: 105).

En un juego de rol, el jugador desempeña, asume o interpreta un rol —sistema de rasgos físicos, de personalidad y contextuales, adoptados en este caso temporalmente y de manera consciente— a través de un personaje o alter-ego del jugador dentro del ambiente de juego; el personaje posee una descripción más o menos exhaustiva que incluye su personalidad, físico, historia, atributos y poderes (Amézquita y Moreno, 2001: 33).

Amézquita y Moreno (2001) rescatan de Saegesser (1991) que existen tres clases de juegos: el juego *game*, descrito como aquel que se lleva a la práctica las reglas que regulan el comportamiento de los jugadores; el juego *gambling*, visto como el que crea una situación de incertidumbre, relacionado con la toma de decisiones, angustias o esperanzas, con el azar; y el juego *play*, que engloba la actitud y comportamiento, debido a que tiene como características la libertad y la creatividad, relacionado entonces con la satisfacción que supone para el jugador, lo que le motiva a jugar. El juego de rol contiene los tres.

De acuerdo con la teoría de juegos con la que trabajan Irma Amézquita y Manuel Moreno, y con relación al juego *game*, “todo análisis de un juego debería responder a dos

preguntas básicas: ¿cómo deberían comportarse los jugadores? y ¿cuál debería ser el último resultado del juego? Estas preguntas conducen a otras: ¿cuál es el “poder” de un jugador?, o más bien, ¿hasta qué punto puede un individuo determinar el resultado del juego?, ¿los otros jugadores serán cooperativos u hostiles?” (Amézquita y Moreno, 2001: 22).

Por esa razón, dividen a su vez a esta clase de juego en tres grupos: los juegos unipersonales, permeados por el lugar que lleguen a ocupar el azar y la información del jugador; los juegos bipersonales, que tiene elementos competitivos y de cooperación al mismo tiempo; y los juegos de n-personas, en los que los jugadores tienen que hacer alianzas y trabajar en equipo para concluir el juego de forma exitosa.

La definición de “juego de rol” viene acompañada con ciertas características importantes: un director de juego, los personajes y jugadores, la trama y las reglas.

- A) Director de juego: es diferente al jugador común, pues el único papel con el que debe cumplir es el de conocedor de las reglas del juego y hacer que éstas se cumplan, así como guiar a los personajes a través del ambiente creado, detalla cómo se ve, oye o huele dentro del juego, además de que es trabajo suyo el interpretar a los “personajes no-jugadores”, aquellos que forman parte y están dentro del juego.
- B) Personajes y jugadores: interactúan a partir de asumir una identidad previamente establecida, donde se espera un desempeño o actuación según la trama general que los personajes “deben cubrir”.
- C) Trama: podría estar prediseñada o irse desarrollando al momento de la interacción, guiada por el director de juego y determinada por la historia previa del personaje, dentro de un ambiente o contexto específico, va construyéndose con la participación de los personajes.
- D) Reglas: son fundamentales para el juego de rol, pues ellas median la interacción, la intervención y la actuación de los personajes que se han puesto en juego. El director de juego se encarga de hacer que se cumplan, basándose en ellas para

determinar el éxito o fracaso que tienen los personajes al desarrollar determinadas acciones. A pesar de su existencia, da a los jugadores más libertad que otros juegos, están solo para mantener el orden sin limitar a los personajes, la creatividad y las habilidades.

(*cfr.* Amézquita y Moreno, 2001).

Según Darwin Bromley (en Amézquita y Moreno, 2001), el juego de rol consiste en un proceso interactivo cuya finalidad es la narración, pues su objetivo sería contar historias, la del personaje que es adoptado, así como todos quienes le rodean, donde las decisiones de cada jugador son las que van escribiendo el relato, por lo que el final puede variar al depender de las respuestas de los participantes.

Ya que el propósito es la narración e interpretar el rol que se asume, las reglas no permiten que el avance se vuelva un caos, asignan una estructura a la toma de decisiones y a la resolución de las acciones. De hecho, la historia puede prolongarse tanto como los jugadores o el destino de sus personajes lo permitan, de sesión en sesión.

El *roleplay* funciona a través de la dimensión pragmática, la incertidumbre y la improvisación: con la primera vemos la complejidad del juego y la abstracción que requieren los participantes, quienes se proyectan de forma subjetiva en lo que representan; la incertidumbre viene con el azar, que permite que la historia siga avanzando a través de sus conflictos y las resoluciones a las que llegue cada jugador para su personaje; y el último, que funciona a través de la lógica de sus acciones, respetando las reglas, dentro de las habilidades descritas por su personaje, con las infinitas posibilidades que ofrece cada visión del mundo, incluso dentro de una misma trama, todo lo que se pueda describir.

El juego visto así se vuelve complejo y lleno de posibilidades sin límite, en el que el azar genera curiosidad e incertidumbre ante la respuesta del otro, pues en todo momento se está colaborando con los otros jugadores, provocando la sensación de que hay cosas importantes en juego y comienza a tomarse en serio, a “desplegar del mejor modo posible

las propias habilidades y tratar de mejorarlas, en una palabra, aprender; que ofrece un ambiente de improvisación que provee el campo para generar las dos condiciones del crecimiento y auténtico aprendizaje humanos: la libertad y la creatividad” (Amézquita y Moreno, 2001: 31).

Este juego provoca que los participantes se involucren por completo, ya que cualquier situación estará pasándole a él, a través de su personaje, y todo el desarrollo depende de su toma de decisiones, estimulando su capacidad de análisis y la imaginación, así como la resolución de conflictos. Los participantes deben tener en cuenta las situaciones que sus acciones van a desatar, provocando que consideren respuestas dentro de contextos sociales, históricos y culturales, además de practicar su empatía, porque el escenario va a cambiar también para el resto de los jugadores.

La trama permite también espacios muy amplios para desarrollar cualquier tipo de historias, pero al mismo tiempo limita las acciones a la realidad específica con la que se esté jugando; es decir, no es lo mismo hacer magia en una trama del universo de *Harry Potter* que en una trama ambientada en el año 1500, en medio de la Inquisición.

En el juego de rol se generan alianzas y competencia a la vez, pues es trabajo en equipo llevar el final de cada historia a buen puerto, “el factor competitivo por lo general se desplaza a los personajes antagónicos, no representados por ningún jugador” (Amézquita y Moreno, 2001: 25). Sin embargo, ningún jugador juega en contra del otro, desarrollan su historia individual sin alejarse del equipo; el Director de Juego no es el antagónico, a pesar de que algunos de los personajes que le pueda tocar representar sí lo sean.

Lawrence Schick (citado en Amézquita y Moreno, 2001), afirma que el *roleplay* es algo nuevo en el arte de improvisación por tratarse de una forma de referirse y explicar la vida, pues de eso trata el arte; agrega puntualmente que el juego de rol no ha sido considerado como tal, a pesar de los millones de personas que han jugado a lo largo de los años, porque es un arte efímero, es decir, solo existe mientras se está jugando, además de que la audiencia está compuesta por los propios artistas: aquellos que estén participando en el juego mismo.

JUEGOS DE ROL DE MESA

A pesar de que no se tienen fechas exactas de cuándo pudo haber nacido el juego de rol como tal, Amézquita y Moreno (2001) afirman que nació en Estados Unidos durante los 60's, gracias a Dave Wesely, un entusiasta de los juegos, interesado en las dinámicas de los juegos de estrategia y en la teoría de juegos, quien acercó el concepto de "Director de Juego". El juego que este hombre creó es de los primeros antecedentes del *roleplay*, y contiene los conceptos que se mantienen vigentes hasta la actualidad: elegir a un personaje, seguir las reglas, construir una historia y poner como meta una posibilidad abierta e infinita que depende por completo de los jugadores.

Los juegos frente al tablero siempre han sido populares y no se tiene una fecha aproximada sobre su creación, más que el reconocimiento como juegos de estrategia o "juegos matemáticos", gracias a que la destreza que requieren para poder desenvolverse aporta en el desarrollo del pensamiento matemático (*cf.* Gómez, 1990). Los jugadores representan un papel de forma más general; el ejemplo moderno es el *Monopoly*, basado en la compraventa de bienes raíces, donde cada jugador se ve representado en el tablero gracias a una pequeña pieza de plástico o metal.

Inspirado en los juegos de estrategia, el *roleplay* tiene su origen en los juegos de rol de mesa como *Dungeons & Dragons (D&D)* a partir de aquí), el cual fue diseñado, durante años, por los norteamericanos Gary Gygax –dueño de la compañía *Tactical Studies Rules*– y Dave Arneson, fue publicado en 1974.

Este juego se compone por tableros, dados, figuras de plástico para guiar el juego y su propio glosario, todo gracias a lo más destacable que posee: el "manual del jugador" y la "Guía del Amo del Calabozo", dos extensos libros dentro del juego que contienen numerosas páginas para ubicar al jugador en la trama dan a conocer a todos los personajes –sus características, aspecto y posición en el juego– y, sobre todo, establece las reglas. Además, Arneson introdujo el concepto de "desarrollo del personaje", pues ahora abría más las historias para que cada personaje pudiera desarrollar sus habilidades a través del mismo juego y todas sus aventuras (*cf.* Amézquita y Moreno, 2001).

El personaje/jugador más importante en *D&D* es el Director del Juego, llamado "Amo del

Calabozo”, a quien va dirigido casi todo el material, de hecho, la descripción total del juego está contenida dentro de la “Guía del Amo del Calabozo”, así como las reglas, las cuales tiene que conocer y casi memorizar, pues él se encarga de guiar el juego y su trabajo implica que todos se diviertan, aunque solo haya un ganador; en este sentido, el director de este juego debe ser justo, pues es su responsabilidad decidir el resultado con ayuda de las reglas (*cfr.* Amézquita y Moreno, 2001).

El “manual del jugador” introduce a los personajes jugadores, así como sus habilidades básicas que les dan personalidad; contiene únicamente las reglas básicas del juego, tales como la forma correcta de tirar los dados, el manejo del tiempo dentro del juego, concepto de turno, peleas, ataques, hechizos, habilidades, equipos, experiencia de los personajes y puntuación (*cfr.* Amézquita y Moreno, 2001).

El juego de rol en general incentiva a la investigación y la lectura, introducido por los extensos textos de *D&D*, el cual debe ser leído y casi aprendido por cada uno de los participantes, pues mientras más sepan del juego, de las habilidades de sus personajes o de las posibilidades dentro de la trama o ambientación, más posibilidades tienen de “ganar”, de obtener a un final exitoso. Se tiene que saber construir una historia para guiar o llevar a cabo una nueva.

De alguna manera, el nuevo juego les dio a sus participantes una oportunidad que no conocían, la de sentirse libres y poder ponerse creativos en cuanto al destino de su personaje; al asumir su rol se veían inmersos en aventuras con las que solo habían estado conectando a través de novelas. El personaje está ya diseñado por la narración, misma que contiene un objetivo ya determinado, la interacción entre los participantes es guiada por esta, a ello se le suma el poder de la imaginación y lo que resulte al tirar los dados, por lo que el desarrollo y el final son impredecibles.

Los jugadores se sientan alrededor de la mesa y se mueven a través de un tablero, cuadriculado o con dibujos bien elaborados, gracias a las figuras de plástico prediseñadas de cada personaje que los representa, habiéndolos de razas diferentes – incluyendo la humana–, donde el director de juego va describiendo situaciones y los jugadores van describiendo las acciones de sus personajes (*cfr.* Brell, 2006).

El juego se lleva a cabo en un ambiente específico: el contexto ecológico-social en el que se ubican los personajes y se desarrolla la historia, aunque en *D&D* no está descrito a profundidad, solo basado de forma superficial en elementos occidentales-medievales, algunas creencias de monstruos y magia que se hace realidad gracias a las características propias de algunos de los personajes (*cfr.* Amézquita y Moreno, 2001).

A pesar de que las reglas son vastas, rigurosas y descriptivas, podrían manipularse pues se limitan a acercar al jugador a para llevar a su personaje según su conveniencia, con su imaginación y la respuesta del otro como su única restricción, misma razón por la que cada partida es totalmente diferente y su duración podría extenderse o acortarse.

La incertidumbre prolonga el juego y lo vuelve más interesante, se juega un poco con el azar porque se hace además una rutina de probabilidad con dados que le da el carácter de tensión, de imaginación y de lo que no se sepa que sucederá. Para avanzar a través del juego, se cuantifican las habilidades, características y acciones que realizan los participantes, dejando muchas de las decisiones sobre el futuro de cada personaje en manos del Director de Juego y de los números que pongan al tirar los dados.

A lo largo del tiempo, el mismo *Dungeons & Dragons* se ha ido modificando: empezó por cumplir los estándares de calidad y las exigencias de sus usuarios, hasta la creación de *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)*, que ha sido el juego de rol de mesa más famoso y extendido sus ventar por todo el mundo. A partir de ahí fue todo un fenómeno que llevó a la creación de club de fans, revistas especializadas y convenciones.

Otros juegos de rol de mesa que han sido populares –y que continúan siéndolo entre los seguidores más leales–, que también se han ido actualizando a lo largo del tiempo, conteniendo sus propios libros para guiar las aventuras, y que son:

- *Shadowrun*, que hizo su primera aparición en 1989, basado en un mundo futurista pero lleno de magia y criaturas místicas. Los jugadores asumen el rol de *Shadowrunners*, especializados en diferentes campos que guían al combate, pues están situados en una realidad terrible, gobernado por megacorporaciones, donde se tiene que secuestrar, robar e incluso asesinar para sobrevivir.
- *Vampire: The Masquerade*, desde 1991 se han desarrollado ediciones de este

juego, con una temática oscura dado que los personajes pueden únicamente ser vampiros, quienes mantienen una lucha interna de hace siglos por estar “condenados”, mientras se mantienen ocultos de los humanos, en medio de triunfos, fracasos, fechorías y “destellos de bondad”.

- *Middle-earth role playing*, fue estrenado en 1989 y está ambientado en el mundo de fantasía de J. R. R. Tolkien, en “El Hobbit” y “El Señor de los Anillos”, las aventuras guían a los héroes hacia batallas épicas contra Jinetes Negros o espías de Mordor en la eterna lucha del bien contra el mal.

Finalmente, el principal ingrediente del *roleplay* es la imaginación y la capacidad de improvisación e interpretación: los personajes dejan de ser cartas o simples trozos de plástico, por eso se llega a interiorizar la vida de tal o cual personaje porque, mientras más inmerso se encuentre el jugador, mayor es la diversión.

LIVE-ACTION Y COSPLAY

El *Live-action* –juego de rol en vivo– (*LARP*) nace, de forma colectiva, a raíz de la masificación del juego de rol de mesa y la variedad de productos que las empresas creadoras de éstos sacaron al mercado. Los jugadores quisieron evolucionar el *roleplay*, alejándose del tablero y las piezas de plástico, para formar parte de la aventura buscando tener una propia, trayendo la trama a un espacio físico real, quedando para ellos el auténtico diálogo, la imaginación y la acción.

En el *live-action* “los jugadores no describen, sino que interpretan, dramatizan sus personajes (Brell, 2006: 106)” y, aunque tiene características parecidas al teatro de improvisación, como las líneas de guía y su trama y el poder que posee el director, su base se encuentra únicamente en los valores de juego, y se sostiene de las reglas del *roleplay*, aunque éstas y la trama se vuelven más flexibles debido a que los jugadores pueden modificar a sus personajes en aptitud y actitud, así como crear unos propios.

Básicamente, los jugadores encarnan a sus personajes y toda la historia se desarrolla en un espacio físico, haciéndose de disfraces y artículos de utilería –como espadas, en caso

de ser caballeros; pistolas, para policías; cascos, para soldados; capas para magos; etc. —. El número de participantes puede variar, y la trama se va adaptando a ellos, se juega con dos personas como mínimo y con un sin límite de participantes (*cfr.* Tysen, Hitchens, Brolund y Kavakli, 2006).

Al crearse personajes originales, se tiene que adaptar la trama por completo, aunque el director de juego en el *live-action* sigue teniendo bajo su responsabilidad el facilitar la fluidez del juego, explicar la ambientación y administrar las reglas.

Sin embargo, como el número de jugadores determina también el tamaño del espacio en el que se lleva a cabo el juego, es común que el papel del director de juego cambie, abriendo la posibilidad de que forme parte de la acción, por un lado, o perder detalle de cada actividad que llevan a cabo los jugadores, por el otro. Por otra parte, es estrictamente necesario que alguien tome dicho papel, por lo tanto, todos los jugadores deben conocer el reglamento a la perfección, sobre todo cuando el número de participantes es realmente grande.

Los objetivos de los personajes en el juego de rol de acción real pueden también variar tanto como modifiquen a los personajes ya establecidos, así como crear objetivos personales cuando participan con un personaje original.

El *live-action* es la versión de juego de rol más libre y que se adapta conforme avanza la aventura, y aun así debe darse por hecho que todos los participantes conocen las reglas generales del juego, así como aquellas que vayan agregándose, tales como las reglas de combate o debate, dependiendo de la trama que se esté llevando a cabo, si la interacción es solamente física o verbal; los jugadores, entonces, deben tener plena confianza los unos en los otros para evitar accidentes u ofensas.

Ambas modalidades, el juego de rol de mesa y el *live-action*, siguen estando vigentes para aquellos a quienes les apasiona; queda claro que aquellos que forman parte están inmersos en las historias que ofrecen los juegos y gustan de asumir las personalidades de los personajes ofrecidos, sin embargo, tienen como objetivo colectivo y general el desarrollar la trama como grupo, interactuar para que la aventura avance.

La mayoría de los juegos de rol de mesa tradicionales ofrecen la posibilidad de adaptar sus reglas y aventuras, otros se han organizado simplemente para recrear batallas épicas, y otros más para reunir a sus personajes favoritos:

- *Vampiro: la mascarada*. El mismo manual básico del jugador, desde 1999, contiene la propuesta de jugar como si se tratase de teatro improvisado, caracterizando e interpretando a sus personajes, realizando la acción en lugar de describirla, además se sugiere el uso de objetos a la mano para apoyar el desarrollo de la historia. Del mismo modo, deja algunas reglas y advertencias como no tocarse de verdad si se trata de un combate, mantenerse en un espacio seguro y solo con los participantes, así como recordar que solo es juego y que si el director de juego –o alguno de los participantes– quiere parar, debe hacerse.
- *The Lorien Trust*. Desde que fue fundada en 1992, la organización se encarga de realizar eventos en Europa, utilizando tramas de fantasía y estilo medieval, llegando a juntar hasta tres mil personas de diferentes edades¹.
- *Killer*. Desde 1991 el juego de los asesinatos puede incluir cualquier número de jugadores, cuya finalidad es “eliminar” al oponente de maneras creativas y aprobadas por el director de juego, con un reglamento a gran escala que incluye sus respectivas medidas de seguridad (Jackson, 1991).

Para complementar la estructura establecida por el juego de rol en vivo, el *Cosplay* complementa las interpretaciones de los participantes para representar con fidelidad al personaje; al mismo tiempo, las personas que hacen *cosplay* cumplen objetivos personales y asumen únicamente el rol de alguno de sus personajes favoritos, no suelen interactuar y no generan tramas.

El *cosplay* es “la combinación de *costume* –disfraz– y *play* –juego; también abreviación de *roleplay*–” (Rahman, 2016: 318), un mundo que también se compone por fanáticos, aficionados, fans, interesados o curiosos, quienes eligen a un personaje ficticio y, de

¹ Información obtenida de la página oficial de *Lorien*
<https://web.archive.org/web/20080515225951/http://www.lorientrust.com/realworld/tinfoopage.htm>

forma consciente, a identificarse con sus ideas, sus acciones, incluso su ropa; esto los lleva a disfrazarse y actuar como tal personaje con las personas a su alrededor, así como lo haría el personaje en la vida real, extendiendo la historia bajo su propio contexto.

De acuerdo con Nicolle Lamerichs (2011), en Estados Unidos, el vestirse igual a un personaje que se admira ha sido una tradición desde que empezaron las convenciones en los 60's, gracias a series como *Star Trek* o *Star Wars*. Esto coincide con los espacios que se iban abriendo para los juegos de rol, sobre todo aquellos que llegaron a tener ambientación medieval e incluso hacían presentaciones.

Para Lamerichs (2011) se trata de la presentación misma, el “*performance*”, a través de la relación que se crea entre el intérprete y el espectador, así que toma la definición de Henry Bial (2004) para determinarlo como el evento que consiste en la exposición de un acto artístico ensayado; el *cosplay* además incluye más emociones que ser una simple pasarela donde se presume el disfraz, ya que ellos en primer lugar se identifican con el personaje, se suben al escenario con una idea de cómo va a lucir su atuendo y qué de dicho personaje quieren representar (*cf.* Lamerichs, 2011).

El *cosplay* se hace popular a principios de los 90's como un fenómeno entre los jóvenes de Japón, porque desde entonces los personajes que más han sido representados por los *cosplayers* han sido de anime –caricaturas– y manga –cómic– japoneses, aunque no deja fuera a personajes de películas, series o videojuegos. Independiente al formato de origen en el que nace el personaje, el rol de éste puede pertenecer a distintos géneros, pasando por la fantasía, el horror, el romance y hasta mitología (*cf.* Rahman, 2016).

Algunos jóvenes japoneses dicen que no tienen suficiente con ver a sus personajes favoritos en el anime y en los videojuegos: quieren interactuar con ellos, incluso quieren ser ellos. Existen formas de que esos sueños casi se conviertan en realidad... (Yoshiyuki en Castelán, 2013: 60).

El nacimiento del *cosplay* también tiene relación con el efluvio de productos relacionados con los juegos de rol de mesa o de ciertos dibujos animados, al mismo tiempo que comenzaba la organización de ciertos eventos y concursos, tanto de juego como de disfraz, en los que premian al mejor en ambas categorías, cosa que finalmente crea una

cadena de demanda en cuanto a dichos productos y su calidad.

Nicolle Lamerichs asegura que el hacer *cosplay* es diferente a los disfraces que se suelen utilizar en otras culturas, se ha vuelto en sí mismo como “una subcultura con sus propias limitaciones y posibilidades, siempre se realiza en un espacio dentro de un contexto social específico, usualmente es espacios discretos, como en convenciones o reuniones de fans” (Lamerichs, 2011: 5)².

Las personas que hacen *cosplay* responden a metas personales e individuales: a pesar de la existencia de las convenciones, les podría resultar complicado poder relacionarse con otros *cosplayers*, sobre todo porque no está implicado un personaje con un papel como el de director de juego; los grupos que llegan a formarse cuentan con reglas distintas y estrictas, en las que también influye la personalidad mezclada entre la del personaje y la del jugador, pues buscan encajar en pensamiento y calidad de disfraz con otra persona.

Los disfraces que son utilizados por los *cosplayers* están a la venta en tiendas que se han abierto especialmente para estos productos, disponibles en cualquier talla, así como cada artículo de utilería necesario, volviéndose importante también el sitio en el que es adquirido y hasta la posible marca, porque las empresas creadoras de los personajes encontraron también un amplio mercado en la creación y distribución de disfraces para hacerlos pasar como los “originales”.

Sin embargo, más allá que el no poder permitirse económicamente el adquirir un disfraz, un gran número de *cosplayers* se dedica a crear desde cero unos propios, a la medida y con gran creatividad, así como optar por cambiar su peinado y el color de su cabello para evitar la compra de una peluca.

Al final se trata también del reconocimiento que hace *el otro* a lo trabajado de los disfraces y “generalmente algunos *cosplayers* se sienten recompensados cuando saben que la gente desea hacerse fotos con ellos (Castelán, 2013: 64)”.

² Traducción propia de “...subculture and has its own limits and possibilities. It always takes place in a specific social context, usually in discrete spaces such as fan conventions or get-togethers”.

En ese sentido, el papel del intérprete se ha modificado también para abrir paso al modelaje, sobre todo a partir del uso de Internet: tras ciertas convenciones, fiestas o reuniones entre *cosplayers*, suelen realizarse sesiones fotográficas para promocionar desde marcas de ropa, algún artículo en particular o a ellos mismos en general. A partir de ello, los mismos fans pueden evaluar si ha sido una buena interpretación o un pobre intento.

Por un lado, el disfraz muestra el apego del intérprete a cierta narrativa o personaje, y puede ganar estatus a través de un cosplay de buena calidad. Por otro lado, las asociaciones conectadas con el personaje son transferidas al intérprete. La expresión a través del disfraz de un personaje ficticio es, de hecho, expresión propia de la personalidad. Los *cosplayers* deciden qué personaje y sus valores encajan con ellos (Lamerichs, 2011: 13)³.

El fan y el personaje mantienen una relación estrecha, debido a la conexión que el individuo encuentra al tratar de proyectar o definirse a sí mismo, representado en ambos: el disfraz y la actuación. Esto es similar a las relaciones que se crean entre un avatar y los jugadores de videojuegos.

VIDEOJUEGOS

El videojuego, a pesar de tener su origen a mediados del siglo pasado, ha sido de importancia para el desarrollo de cada generación entrante, tanto para jóvenes como niños que se ven atrapados por las consolas de videojuego y las tramas –complejas o simples– que se presentan frente a ellos en la pantalla.

Hasta hace algunos años, los videojuegos eran “la puerta de entrada de niños y jóvenes a las TIC. Mediante el videojuego, los niños adquieren capacidades y desarrollan

³ Traducción propia de “On the one hand, a costume shows off a player's attachment to a certain narrative or character, and a player can gain status through high-quality cosplay. On the other hand, the associations connected with a character are transferred to the player. Expression through a costume of a fictional character is actually self-expression. Cosplayers decide what characters and values fit them”.

habilidades diversas, las más importantes de las cuales son la familiarización con las nuevas tecnologías, su aprecio y su dominio; por este motivo, el videojuego es un elemento determinante para socializarse en el mundo de las nuevas tecnologías (Belli y López, 2008: 160)".

Dado el gran mercado que abre los videojuegos y el tiempo promedio que una persona llegaba a pasar frente a la consola, se ha abierto el tema para ser investigado desde distintas áreas hasta que se han eliminado una infinidad de mitos y, en su lugar, potencializar sus ventajas y beneficios.

Como cualquier juego, es un acto creativo, ficticio e incluso experimental, que propone una simulación de la realidad presentando elementos dentro de una trama narrativa de modo que resulte menos abstracta y más vinculada a un contexto socio-antropológico significativo, todo dentro de una estructura general de conocimiento que muestra aspectos concretos (*cfr.* Gramigna y González-Faraco, 2009).

En un principio, los videojuegos fueron creados para los entusiastas de las computadoras, pero el dinamismo que agregaban los programadores comenzó a atraer a un público más joven y las grandes empresas vieron en ello un gran negocio, sobre todo si podían fabricar consolas que pudieran colocarse en cualquier sitio accesible para todos. Así, sin perder de vista las ganancias económicas, fue como nacieron los primeros *arcades*, la creación de un espacio en el cual los video-jugadores podían convivir: un sitio real donde compartían emociones reales basadas en las acciones dentro de la pantalla.

Sin embargo, una década después, cuando los espacios de los videojuegos se fueron económicamente en picada, Japón comenzó a apostar por las consolas caseras, una evolución importante para la industria al introducir juegos con tramas más complejas, haciéndose también de otros elementos como los colores, escenarios más complejos, la música y el progreso de los propios gráficos, tales como los videojuegos de estrategia, los de aventuras y deportivos.

La historia que cada uno presentaba tenía que ser desarrollada minuciosamente pues requería de planificaciones, pensamiento lógico y de la resolución de problemas para conseguir avanzar. Nivel tras nivel aumentaba en su dificultad y exigía de una constante

toma de decisiones para favorecer a nuestro personaje, así como procesar información e ir adquiriendo ciertas habilidades (*cfr.* Sedeño, 2010).

Los videojuegos conservan la atención de los jugadores porque a través de lo que se vive dentro de ellos puede ir experimentando y retroalimentando cada aprendizaje en las situaciones que, aunque son ficticias, se basan en rasgos de la realidad. Estos juegos “conllevan una narrativa lúdica particular que remite a las características propias del contexto social que las diseña” (Esnaola y Levis, 2008: 52).

Sin embargo, el videojuego tuvo su propia evolución a pesar de mantener una visión lucrativa: un momento importante en la historia de los videojuegos es la aparición de la *World Wide Web* (WWW), el nacimiento de nuevos espacios en los que la comunidad de jugadores y creadores de juegos fue creciendo y, posteriormente, la expansión de la industria abriéndose paso en una nueva clase de entretenimiento digital. Para el siglo XXI, los videojuegos ya se cuestionaban su lugar dentro de los medios de comunicación, siendo que compartía características, pero resaltaba las aportaciones con las que se diferenciaba.

El videojuego se diferencia de todos los medios anteriores por ser el primero que combina el juego en tiempo real con un espacio diagético navegable en la pantalla, el primero donde aparecen avatares y substitutos controlados por el jugador que pueden influir sobre lo que aparece en la pantalla, y el primero que requiere de habilidades de coordinación entre las manos y la vista (Wolf y Perron, 2005: 13).

Simone Belli y Cristian López (2008) hacen un resumen del desarrollo de los videojuegos tras la aparición de la WWW, así como su transición a diferentes consolas, antes de que se pudiera jugar desde un celular o en otras plataformas:

- Juegos desde PC. Eran populares los softwares con juegos de disparos en primera persona (FPS, *First-Person Shooter*), donde los puntajes van subiendo de acuerdo a los aciertos del jugado; los más populares eran: “Maze War”, de 1974; “Quake”, el cual dio verdadero auge a esta clase de juegos, en 1996; y “Duke Nukem 3D”, también de 1996.
- *PlayStation* y *Xbox*. Son consolas de videojuegos, la primera fue lanzada por Sony

en 1994, con juegos de luchas con armas como “Battle Arena Toshinden”, de carreras como “Formula 1 97”, o de aventuras como “Metal Gear Solid”. El segundo fue lanzado por Microsoft en 2001, con características similares a la *PlayStation*, que lanzó franquicias de videojuegos como “Halo”, juegos de disparos como “Doom 3”, o de carreras como “Project Gotham Racing”.

- *Nintendo Ds y PSP (PlayStation Portable)*. Se trata de consolas portátiles lanzadas en 2004, con un catálogo bastante amplio de juegos de carreras, disparos, aventuras o deportes, tales como “Animal Crossing”, “The Legend of Zelda” y “Mario”.
- *Wii*. Una consola de Nintendo que, al momento de su lanzamiento en 2006, venció en número de ventas a las consolas *Xbox 360*, de Microsoft, y *PlayStation 3*, de Sony. Se estrenaron juegos como: “Wii Sports”, un simulador de deportes que demostraba la capacidad del *Wii* de manejarse de forma inalámbrica; “Excite Truck” un juego de carrera de autos; y “The Legend of Zelda: Twilight Princess”, una nueva edición de la popular franquicia.

Con la aparición de teléfonos inteligentes y tabletas, se introdujo también el uso de las aplicaciones programadas para realizar las acciones para las cuales fueron diseñadas, entre ellas: los juegos, donde los más populares de todos los años se han adaptado a sistemas operativos móviles como Android y iOS, aumentando la accesibilidad de toda clase de juegos para todo el mundo, pues hablar sobre *apps* no es ninguna novedad para nadie, ya forman parte de la cotidianidad humana.

SECOND LIFE

La evolución de los videojuegos dentro de la red, de los gráficos y el uso de toda la tecnología con la que contaban las empresas de los mismos –y propios creadores aficionados–, fueron encaminándose al nacimiento de los juegos de simulación y de multijugador, el cual reúne todas las características del juego de rol y los videojuegos a lo largo del tiempo, pareciéndose a los juegos de aventura pero que en vez de basarse

en la resolución de enigmas dependen de la evolución de los personajes; se vuelve más complejo y su éxito se encuentra apoyado por una potencia técnica que permite una absoluta inmersión en el juego (Sedeño, 2010: 187).

Las plataformas en línea con videojuegos pueden jugarse en distintas modalidades, pero la que integra a varias personas a interactuar, a través de un avatar, es la de multijugador: dejó de ser necesario el estar presente para poder jugar e interactuar al mismo tiempo.

Los juegos online de multijugador contienen una trama épica y se dirige bajo reglas parecidas a las de los juegos de mesa: selecciona su *avatar* y, por primera vez, se puede ir cambiando su apariencia física, así como modificar algunas de las cualidades en su personalidad, más no su historia y la meta a alcanzar.

Estos juegos se mantienen activos gracias a las facilidades de internet, avanza por niveles que se van complejizando y en el mismo espacio virtual en el que se va desarrollando la trama surgen interacciones con otros personajes, jugadores que están conectados al mismo tiempo y que con un personaje propio se mueven en dirección de la misma meta, haciéndose amigos, aliados o enemigos.

El avatar es la representación gráfica del usuario dentro del juego para poder protagonizarlo, personalizado por cada jugador de tal forma que atiende sus preferencias, volviéndolo único e ideal para ser interpretado. No importa si el avatar se puede elegir entre los que vengar predeterminados o si se puede crear uno desde cero, el jugador le da su personalidad e incluso aprovecha el físico, así puede vivir a través de éste en el mundo virtual, tanto que el usuario lo puede llegar a considerar como una extensión de sí mismo, una característica que se señala como la razón por la cual los usuarios disfrutan de sentirse inmersos en cualquier historia a través de su personaje (*cfr.* García, Carrascal y Renobell, 2016).

El juego online de multijugador “es una hibridación de los clásicos juegos de rol con los de aventura pero que para ser jugado necesita de una conexión a la red, se basa en un mundo persistente, es decir, que, cuando se deja de jugar –se está <off-line>– sigue evolucionando, y en hacer progresar al avatar sumando puntos de experiencia, que se

logra triunfando sobre el enemigo. El poder del juego está en su facultad para tener conectado al usuario varias horas al día” (Sedeño, 2010: 187).

La evolución propia del internet y la creación sus gadgets, añaden características a la interacción entre los jugadores, abriendo un chat entre ellos –sin importar la zona horaria– en primer nivel, y siguiéndole una posible llamada, sólo manteniendo la conexión dentro del juego, volviéndolo un sitio también para socializar. Bajo esta situación, los videojugadores se vuelven conscientes de la persona al otro lado del avatar, modificando la relación dentro de las actividades en un mundo virtual, viéndose inmersos en las tramas y los movimientos que lleva a cabo su personaje dentro del juego.

Bajo esas características, los jugadores se van abriendo paso en juegos diferentes y que se mantiene en línea, aquellos en los que ellos van diseñando las tramas, las características de sus personajes, sus aptitudes y su apariencia, mismas que se vuelven útiles al momento de interactuar con algún otro personaje. Uno de los más famosos ha sido el *Second Life*.

Este juego, lanzado en 2003 bajo la empresa Linden Lab, consiste en comunidades virtuales en las que el usuario va moviendo a su avatar a través del mundo imaginario, creando todo a su alrededor.

El juego comienza al inscribirse en este sitio, en donde únicamente se necesita un correo electrónico, aceptar las políticas y condiciones, así como apropiarse del nombre y apellido que son otorgados, y es totalmente gratuito. El entorno va favoreciendo al jugador en el proceso de crear la vida propia del avatar, alimentándolo, vistiéndolo, haciendo crecer sus casas o construyendo cualquier sitio de su preferencia, adoptando mascotas y, sobre todo, manteniendo una vida social activa con todo lo que esto conlleva (*cfr.* Grané y Muras, 2010).

Second Life se volvió controvertido y popular por la cantidad de usuarios que han participado desde que fue lanzado, así como los que se mantienen conectados tras más de quince años de mantenerse en línea; del mismo modo, por las ventas que comenzaron a darse dentro del juego, pues grandes marcas hacen publicidad para este mundo virtual.

En todo este tiempo no he tenido la oportunidad de crearme un personaje en este juego –sobre todo porque seguramente me mantendré tan inmersa como la versión *free* me lo permita–, sin embargo, este juego ha sido la base para otros que se han posicionado en esta industria durante la última década y que, además, se han vuelto igual de populares, como *The Sims* (desde el 2000), *Habbo* (lanzado en el 2000), *Club Penguin* (de 2006), *Grand Theft Auto* (GTA, desde 1997), incluso *Minecraft* (lanzado en 2011, aunque es diferente porque es más abierto, se puede manipular incluso el espacio al tratarse de construcción más que de vida)... todos los he jugado, este último y yo aún tenemos una cita cada tarde, además de que durante el último año ha recuperado su popularidad gracias a los *streamers* y *gamers*, personas que transmiten en línea algún video –en vivo o ya grabado– jugando a cualquier videojuego con verdadera dedicación y que, de hecho, ganan dinero por esto.

Second Life permite gestionar los movimientos, apariencia y comunicación de los usuarios dentro del juego, así como la interacción a través de del chat o voz, de forma pública o privada. Esto último ha sido también referente para utilizar el juego como un espacio para el *e-learning*, pues por su capacidad de interacción en tiempo real, la inmersión, y que da la sensación de estar presentes, ha funcionado para experimentar con la enseñanza *online*. Por su capacidad de crear ahí toda clase de espacios, incluso se han hecho auditorios enteros, capaces de albergar alumnos y “tomar la clase” desde esta plataforma (*cf.* Rodríguez y Baños, 2011).

A pesar de que la mayoría de las cosas básicas se pueden obtener de forma gratuita, *Second Life* se volvió controversial por la cantidad de dinero que se puede llegar a manejar dentro del juego gracias a la adquisición de espacios y objetos. La venta básica es un terreno y el costo depende de la extensión y la ubicación de éste, donde se puede construir o comprar una casa. A partir de ahí, depende de los productos que el usuario desee adquirir que tendrá que pagar con dinero real.

Este juego ha marcado un punto importante para los mundos virtuales y por las experiencias realistas que puede proporcionar, ya que a través del avatar los participantes pueden sentir que están presentes pues este es un reflejo de sí mismos; del mismo modo, Giulio Prisco (en Grané y Muras, 2010) señala la posibilidad de que esta

clase de mundos virtuales se combinen con los reales por el valor simbólico –y hasta económico– que lleva el trabajar y desarrollar continuamente aquellos espacios, sobre todo si llega el momento en que se tengan que desarrollar actividades “serias” a través de plataformas como esta.

Second Life ha sido un referente importante para los juegos de simulación y de rol por el estilo de vida que tienen las personas que conviven ahí todos los días, en comunidades por las que se puede mover libremente y realizar cualquier actividad social, cultural y hasta educativas. El juego de rol se vuelve básico en el desarrollo de cada historia –el comienzo de una vida en esta plataforma, un nacimiento–, pues se abre también a la socialización al requerir orientación, información, apoyo o empatía, como cualquier comunidad virtual, en la que se comparten ideas y se persiguen los mismos intereses, mismos que les permiten crear escenarios específicos para desarrollarlos (*cfr.* Coll, Bustos y Engel, 2007).

FANFICTION

A pesar de que “*fanfiction*” es un término muy utilizado en la web, la definición corresponde más a la necesidad de los usuarios de poder usar la palabra y darle un sentido. En palabras de Eloy Martos, el *fanfiction* es “en sentido literal, ficción de fans o “fanáticos” sobre una obra ya creada [...] escrito de forma amateur y basados en productos de la Industria Cultural” (Martos, 2006: 65).

Los “*fanfics*” comúnmente son textos escritos por fans (o detractores), basados en obras, personajes, tramas o contextos ya existentes; algunos se mantienen dentro de lo “canon”, otros cambian por completo el género y hasta la forma de narración, creando universos nuevos bajo su propio contexto. Bárbara Abad (2011) le llama también “transficcionalidad” a ese cambio por el que atraviesa una nueva ficción creada por fans, pues puede comenzar con un lenguaje concreto como literatura, videojuego, comic, cine... y convertirse en cualquier otro. De ahí la amplitud en el vocabulario a especificaciones como “*fanart*”, “*fanfilm*”, “*songfic*”, etc.

Por otro lado, hay obras que se vuelven populares gracias a sitios web como *Archive of Our Own* y *Wattpad*, acercándose a distintos públicos con mayor eficacia; la gran demanda, que no es sinónimo de calidad, de estos trabajos por parte de los lectores les ha conseguido que puedan publicarse en papel, tal es el caso de *Cincuenta Sombras de Grey*, un relato que comenzó como un *fanfic* de otro fenómeno literario, *Crepúsculo*.

Aunque no se cuentan con fechas específicas, es a raíz de la transficcionalidad que comienza la creación del “*fanzine*” (o *fan magazine*), revistas que eran creadas por los mismos fans para distribuir sus *fanfics*, también algo común a raíz de la popularidad de los juegos de rol de mesa. Actualmente, estas historias se pueden difundir fácilmente en internet, incluso hay sitios específicos y especializados para que los fans puedan *subir* sus historias. Los rasgos fundamentales del *fanfiction* se pueden resumir en: “disfrutar, aportar y dar a conocer lo aportado” (Abad, 2011: 6).

Eloy Martos (2006) explica el *fanfiction* a través del ejemplo del “*tuning*”, que se refiere al cambio y personalización de vehículos, computadoras, habitaciones e incluso teléfonos, ya que una obra puede ser modificada o recreada a la voluntad de quien lo esté realizando, adaptado más bien a los nuevos espacios en los que se van publicando; por ejemplo, gracias a los nuevos sitios de internet, no se agrega solo texto, sino también imágenes, videos, audios, canciones, y demás recursos infinitos.

Por otro lado, Carmen Morán (2016) comenta que un *fanfic* también podría legitimarse diciendo que desde siempre han existido estos cambios en las historias y los tratan como “*remakes*” o “*reboot*”, que se trata de una adaptación, nueva versión o renovación de alguna obra, sin necesidad de ser igual, solo manteniendo los elementos más importantes de la historia y que, de hecho, le dan sentido a ésta; los ejemplos más populares han sido películas como *Batman* o *Spiderman*, incluso *El Rey León*, que está inspirado en la obra de William Shakespeare, *Hamlet*.

Realizar un *fanfic* abre posibilidades infinitas, la imaginación y la creatividad no tienen ningún límite aquí pues, a diferencia del juego de rol de mesa o el *cosplay*, aquí pueden cruzarse entre distintos universos, espacios o tiempos, conocido como “*crossover*”, algo que se ha hecho muy popular en la última década gracias a *Disney* y *Marvel* con las

películas de *Avengers* y que, justamente, a raíz de éstas se han generado series, más comics, caricaturas, y toda una franquicia multimillonaria.

A través del *fanfiction*, el fanático se convierte en autor, poniendo en este nuevo lenguaje parte de su identidad, desahogando su deseo de participar activamente en alguna obra a través de su propia versión; razón por la cual empieza aquí la discusión sobre los derechos de autor y propiedad intelectual, un asunto que se vuelve legal y que puede meter en problemas a los fans, a pesar de que sus intenciones no son de plagio.

¿A quién pertenecen los universos de ficción? Lo que en principio puede parecer un tema legal, es un indicador de los nuevos tiempos: el autor de origen, los otros autores, las editoriales, las productoras, el lector mismo... todos son agentes, comensales de este “festín” que, además, tiene la milagrosa propiedad de regenerarse a medida que es consumido, es decir, se nutre de una comunicación multilateral (Martos, 2006: 67).

Sin embargo, tanto en los *fanfic* como en el *roleplay* nos llegamos a encontrar con personajes o contextos “canon”, es cuando estos se toman de la obra original y de forma inamovible, estableciéndose de forma coherente para la nueva historia que se esté narrando. La Real Academia Española lo define como regla o precepto, un conjunto de normas o reglas establecidas por la costumbre como propias de cualquier actividad (Real Academia Española, s.f., definición 1). El término es realmente amplio al encajar en más de un sentido, incluso en el literario, donde se habla de obras “básicas” para la cultura y educación (Cerrillo, 2013).

Conocer acerca del *fanfic* es importante para el juego de rol en plataformas digitales, pues la estructura de las narrativas es similar, donde la escritura es lo más importante de su contenido, además de que se trata de desarrollar una historia completamente diferente basándose en una ya existente, donde también es vital la imaginación para hacer realidad todo aquello que no pudo ser en la obra original.

TWITTER

Con el asentamiento de las redes sociales, y su uso en todo el mundo, es que “se han convertido en un fenómeno social que replantearon fenómenos, procesos, etc., de la vida diaria en sus formas básicas de comunicación, interacción y producción de saber, mediado por tecnologías” (Fainhole, 2015: 1). Su auge abrió paso a distintas posibilidades en cualquier ámbito, social y personal: para cada persona, para cada personalidad, hay una red social ideal.

El juego de rol a través de foros abría un espacio en el que se publican textos de extensión y tema variante, en los que se puede participar al aportar al texto original, iniciando un intercambio de información entre los usuarios. Se conecta con el *fanfiction* pues es en estos espacios donde se pueden también crear historias colaborativas, sin reglas tan estrictas, abierto únicamente a la imaginación.

Sin embargo, no fue el único sitio a través del cual se pudieron llevar a cabo estas dinámicas, sobre todo donde se tenía que esperar durante mucho tiempo a la otra persona para poder continuar con la historia de forma progresiva, la interacción se estaba perdiendo en un mundo donde todos estaban acostumbrándose a la inmediatez.

Por lo anterior, se introduce el término *microblogging*, que es una forma de acelerar y volver efímera la comunicación, como se buscaba producir para la Web 2.0⁴, publicaciones que no necesitan de mucho tiempo para construirse pues la inmediatez se ha convertido en otra de sus características, se vuelve fácil compartir más de una idea de forma instantánea sin preocupaciones complejas como la edición de un texto complejo, el diseño del sitio e incluso cualquier temática. *Twitter*, como uno de los más populares ejemplos de *microblogging*, es una red social que responde a todos los requerimientos de la web social en su plataforma: es breve, rotundo, personal, filosófico y fugaz. (*cfr.* Checa, 2013).

⁴ También conocido como Web Social, se refiere a los espacios web basados en el principio de comunidad de usuarios. Ref. http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/155/cd/modulo_1_Iniciacionblog/qu_es_la_web_20.html

Diana Espejel (2014) considera que las nuevas generaciones toman a las redes sociales para la creación de un mundo que puede “encenderse” y “apagarse” obedeciendo la voluntad de cada usuario, construido para el escape de la caótica vida cotidiana, ya que internet además ofrece la posibilidad de moverse sin un compromiso real, no requiere estar siempre presente, y que los vínculos emocionales pueden no durar. A través de este nuevo sistema estamos “tratando de vivir en un mundo ‘paralelo’ donde tiempo, espacio, geografía, identidades y cultura tienen otra dinámica” (Espejel, 2014: 73).

Twitter, desde sus inicios en 2006, ha sido un sitio en línea que invita a publicar textos de un total de 280 caracteres⁵, a través también de SMS o la aplicación para móviles. Se basa en crear un perfil que, puede ser público o privado –haciendo que cualquier persona pueda acceder a dicho perfil, o solo puedan verlo sus *followers* o seguidores–, da espacio para mostrar una imagen como avatar, otra para el encabezado, un espacio –también limitado– para la biografía, debajo se puede poner la ubicación, en seguida algún sitio web, y finalmente la fecha de nacimiento –dando la oportunidad de que el día y mes, o el año, sea público, privado, para tus seguidores, para las personas que sigues o si se siguen mutuamente– (cfr. Checa, 2013).

Es importante describir cómo funciona cada herramienta de esta red social, pues cada elemento es utilizado por los usuarios en el *roleplay*, de esta forma la interacción da una sensación de proximidad y de mayor realidad entre los personajes; del mismo modo, conocer cada elemento de *Twitter* ayuda a “los nuevos” a integrarse con mayor facilidad.

Twitter se maneja a través del contenido de los *Tweets* –o Tuit, definido por la RAE como un “mensaje digital que se envía a través de la red social *Twitter* y que no puede rebasar un número limitado de caracteres” (Real Academia Española, s.f., definición 1)–, que pueden contener fotos, GIFs o un vídeo de 140 segundos, que responden a la pregunta del sitio “¿Qué está pasando?”, que se van sumando a la página de perfil y al momento de enviarlo aparece en la cronología o *Time Line* (*timeline* o TL a partir de aquí) de

⁵ En septiembre de 2017, Twitter cambió su dinámica al analizar sus resultados y creer que, si se ampliaba el límite de 140 caracteres, las personas podrían expresarse con mayor facilidad, manteniendo su característica de ser breve.

Ref. https://blog.twitter.com/official/es_es/topics/product/2017/280caracteres.html

cualquier seguidor de la persona que envía el *Tweet*, en donde se puede elegir entre ver los *Tweets* más recientes o los más destacados.

Uno de los elementos más importantes en *Twitter*⁶ es el *nickname* (*nick* o “pseudónimo”, en esta plataforma es conocido también como “usuario”, que es diferente al nombre), el cual se identifica por estar delante del símbolo “@”, y que es fundamental para la interacción; para “mencionar” a alguien se necesita escribir en un *tweet* el *nick* de forma correcta. Por ejemplo: @Twitter.

La persona que menciona puede encontrar dicho *tweet* en su perfil, en el apartado de “Tweets y respuestas”; el destinatario puede ver las menciones en el espacio de “Notificaciones”, donde se presentan dos apartados, “Todas” y “Menciones”, que se desempeñan literalmente al igual que las respuestas, señaladas únicamente a través de un icono específico (🗨).

Otras de las características principales de *Twitter* son los *Retweets* (Retuit o RT a partir de aquí) y los “Me Gusta” (*Like* o MG a partir de aquí):

- Los *retweets* se basan en volver a publicar un *Tweet*, propio o ajeno, para que vuelva a aparecer en la cronología de todos sus seguidores, además de que se suma como propio en el conteo de *Tweets* de cada perfil. Los *retweets* tienen el aspecto de cualquier otro *tweet*, únicamente se diferencian por el ícono (↻) y que, por encima del nombre y usuario del autor, aparece el nombre de quien le dio RT. El ícono del RT aparece justo en el centro de cada tuit y, al ser pulsado, abre las opciones de “Retwittear” o “Retwittear con comentario”, al seleccionar el primero, es decir, dar *retweet*, el ícono cambia a color verde.

Si se selecciona la segunda opción podemos hacer algo que, en un primer lugar, se llamó “cita”, pues permite hacer un nuevo *tweet*, respondiendo al simple “Agregar un comentario...”, manteniendo el tuit original justo por debajo, con el avatar, nombre y usuario del autor original, mismo que va a recibir el *tweet* en sus Notificaciones como si de una mención se tratase.

⁶ Para más información consultar en el Centro de Ayuda de *Twitter* <https://help.twitter.com/es/using-twitter>

Al autor del *tweet* que ha sido *retwitteado* va a poder saber de este movimiento en el espacio de “Notificaciones”, además de que, junto al ícono de *retweet*, van a irse sumando números, los cuales señalan la cantidad de RTs que el tuit ha acumulado. Para deshacer un *retweet* basta con volver a presionar el ícono y seleccionar la única opción, “Deshacer Retweet”; el ícono volverá a su forma y color original, y se restará a los números acumulados. No se puede dar RT al *tweet* de una cuenta que esté como privada.

- Los “Me gusta” (antes llamados “Favoritos”, razón por la cual aún se les llega a llamar “favs”) son empleados para señalar interés en algún *tweet*, se marcan dando click en el ícono (♡) que lo diferencia y que aparece debajo de cada tuit, a la derecha del RT, volviéndose rojo una vez que se pulsa. Los tuits señalados se van acumulando en el perfil, en el apartado “Me gusta” (dinámica que tenía más sentido cuando se llamaban Favoritos), mismo que suma sus propios números; se pueden ver los *tweets* marcados como MG de cualquier persona, siempre y cuando tenga su perfil como público o se sigan.

Al autor del *tweet* que ha sido marcado como favorito va a poder saber de este movimiento en el espacio de “Notificaciones”, además de que, junto al ícono de Me Gusta, van a irse sumando números, los cuales señalan la cantidad de *likes* que el tuit ha acumulado. Para deshacer un MG basta con volver a presionar el ícono, que perderá su color rojo, volverá a su forma y color original, y se restará a los números acumulados.


- El *hashtag* (etiqueta o HT a partir de aquí) es, de hecho, una invención de esta red social que permite a sus usuarios seguir o buscar temas específicos de su interés. Funciona con el signo “#” que antecede a la palabra o frase que se esté buscando, misma que cambia a color azul pues en automático se convierte en una especie de liga que al pulsarla, una vez que está publicado el *tweet* nos enviará al resultado de la búsqueda: otros tuits con el mismo HT.


Los *hashtags* que se vuelven muy populares son los que más tarde se convierten en “tendencia”, una invención vital para *Twitter*. De hecho, gracias a la actualización de los algoritmos de búsqueda y la popularización de las etiquetas

en otras redes sociales, las tendencias ya no son únicamente palabras o frases con un HT, sino cualquier palabra o frase en general que esté siendo utilizada por muchos usuarios.

La limitación en el número de caracteres que se pueden utilizar para cada publicación había complicado mucho la comunicación de ciertas ideas (sobre todo antes, cuando solo se permitían 140 caracteres, de los cuales se restaba la cantidad de caracteres que ocuparía el *nickname*. Por ejemplo: @Twitter tiene 8 caracteres, así que nuestro tweet tendría que estar listo solo con 132), así que se podía responder al tweet y automáticamente *Twitter* va hilando estas ideas, bajo el mismo formato que las conversaciones que se pudieran tener con otro usuario.

Sin embargo, dadas las actualizaciones que el sitio ha llevado a cabo, volvió más visible esa conexión entre los tuits de una misma persona, volviéndose algo popular en otras redes sociales durante 2019 y 2020, ya que *Twitter* agregó un icono (⊕) al espacio en donde se crean los *tweets*, mismo que aparece de un color azul (o del color que se haya elegido como tema en la versión de *Twitter Web*) que resalta más una vez que el primer tuit está escrito, y comienza a hacer el hilo, que ahora se puede publicar todo a la vez (es decir, más de dos *tweets*, hilados, al mismo tiempo).

Al seleccionar el icono de “crear tweet” () , es donde nos aparece un icono diferente para seleccionar algún archivo multimedia –4 imágenes o un video con duración máxima de 2:20 minutos–, un GIF –que se puede seleccionar entre las clasificaciones ya existentes o buscar algo más específico escribiendo palabras clave en la parte superior donde se lee “Buscar GIF”–, realizar una encuesta –cambiando al *tweet* a “Haz una pregunta...” y abre de dos a cuatro espacios para anotar las propuestas, así como una pequeña selección con la duración de la encuesta; una vez que se vence ese tiempo, quien hizo la encuesta tiene en sus Notificaciones los resultados–, la ubicación –puede estar activada o desactivada para cada *tweet*; este, al publicarse, señala en la parte inferior del tuit la ubicación desde la cual fue enviado–.

Ahora hay un contador de caracteres –() es simple, no incluye ningún número, se va llenando de azul conforme se agregan los caracteres, solo cambia a color naranja cuando

quedan 20 caracteres, y a color rojo cuando quedan 0 caracteres disponibles, y a partir de ahí aparecen números negativos en ese mismo color–.

Recientemente se agregó la opción de responder “¿Quiénes pueden responder [el tuit]?”, da a elegir entre “Todos”, “Personas que sigues” o “Solo las personas que mencionas”; además, en la versión de *Twitter Web* incluso se pueden programar los *tweets*.



En el perfil también se puede ver un botón de “editar perfil”, en ese mismo sitio se cambia de “Seguir” a “Siguiendo”, misma opción de “Dejar de seguir” si se está en el perfil de alguien más; debajo de la biografía, la ubicación, y el link, se encuentra la fecha de creación del perfil, y justo debajo dos conteos: la cantidad de “Siguiendo” y la de “Seguidores”.

Seguir a alguien, significa tener acceso a sus actualizaciones, a que en el TL puedan aparecer sus *Tweets*, y darle acceso a esa persona de enviar mensajes directos. Del mismo modo con los seguidores; ambos aparecen enlistados en su apartado específico.

Finalmente, en el perfil se puede dejar un “Tweet Fijado”, elegido para que sea el primero que los demás vean al entrar a dicho espacio, el cual se puede cambiar con facilidad, pues en la esquina derecha del tuit aparece un ícono (✓) con las opciones para éste en particular, y se puede elegir entre “Fijar en el perfil” o “Desfijar del perfil” si es que ya hay uno fijado (📌).

La red social cuenta con sus propias reglas, da seguimiento a la seguridad de sus usuarios con la finalidad de que dicho reglamento se cumpla. Los *twitteros* –tuitero, definido por la RAE como persona que tuitea (Real Academia Española, s.f., definición 2) – tienen también la posibilidad de “Silenciar” algún *nick*, palabras o simplemente algún tuit o conversación, además de la forma definitiva de que no aparezca nada de

determinado usuario y de que éste tampoco tenga la oportunidad de verte: “Bloquear”. Por supuesto que ambas opciones son reversibles. Dentro de esas opciones también pueden realizarse denuncias sobre el incumplimiento de cualquiera de las reglas de *Twitter*.

Esta red social ha crecido al constituirse “en una caja de resonancia de y en la vida social, cultural, política y económica de un país o región: sólo enterarse de los seguidores de políticos locales, funcionarios gubernamentales, estrellas del espectáculo televisivo y otros, como también de los de la globalidad (el presidente Obama, comenzó y adoptó el *Twitter* para robustecer su campaña política, y otros repiten actos similares), debería tenerse en cuenta” (Fainhole, 2015: 3).

JUEGO DE ROL EN TWITTER

Se dio una gran modificación a la recreación de las historias publicadas en los blogs, los *fanfics*, donde más de un fanático se convertía en autor de la misma historia, la cual dependía de la respuesta de cada uno de los participantes, y en conjunto formaban algo completamente nuevo y diferente. Avanzaron a través de las nuevas y populares redes sociales, hasta encontrar un sitio que pudiera encajar con su estilo y el de su historia.

El *Roleplay* en realidad se ha ido acomodando en distintas plataformas, en los sitios web y aplicaciones habidas y por haber; no se conoce un momento exacto en que haya comenzado en *Twitter*, la mayoría de las personas cuentan su experiencia de forma distinta, de conocer sobre este tema de persona a persona para introducirse al mundo del rol.

A pesar de lo que las redes sociales se han significado para la población en general, y los jóvenes en particular, considero que el sentido emocional no ha cambiado en lo que a los juegos de rol se refiere, pero la explicación es diferente porque, por primera vez desde que naciera *D&D*, el público en general está inmerso en la misma dinámica: comprendemos el mundo virtual y el significado de lo que se construye en él día con día, y la posibilidad de transmitir afecto a través de texto, audio o imágenes, sin necesidad de estar presentes físicamente, convirtiéndose en una forma de socializar y sentirse acompañado o parte de alguna nueva comunidad (*cfr.* Espejel, 2014).

La sociedad interconectada ha generado una comunidad virtual cuyos componentes están unidos por unos valores simbólicos (o comunicables) más que por unas fronteras geográficas (Contreras, 2009, en Espejel, 2014: 76).

El *Roleplay* en *Twitter* adaptó las características del RP con lo que ofrece la plataforma: el director de juego se encuentra como “Rol Master” (Master o RM a partir de aquí), los personajes y sus jugadores, las respectivas tramas y sus propias reglas.

A) Rol Master: Puede ser una o más personas, crean una “familia rol” (lo común es solo llamarlo “Rol”). Crean una cuenta y originalmente crean la trama, comienzan

con la búsqueda de personajes y la promoción del rol. Crea las reglas y se encarga de hacerlas cumplir, así como los lineamientos bajo los cuales los jugadores tienen que crear o modificar su cuenta de *Twitter*.

B) Personajes y jugadores: Asumen la identidad que han elegido, personalizando desde el *nickname* y hasta las fotografías de su cuenta, o el *tweet* fijado a modo de presentación, así como en la interacción con otros jugadores –al momento de jugar también se le llama *user* (usuario), *ooc* (*out of character*, fuera del personaje), *ae* (alter ego), o simplemente identificado con la inicial o nombre completo de la persona (por ejemplo: #Y, #Yos)–.

C) Trama: La historia prediseñada por el/los RM o por cada jugador, según sea el caso, a pesar de que se fuera desarrollando al momento de estar jugando, se tienen ciertas bases para ponerlo en un contexto específico. La trama depende de la respuesta del otro, sus acciones y diálogos. Cuando el personaje quiere comentar algo, no como *user*, pero sí fuera de la trama, a veces lo comentan con “Off rol” (#Offrol) o “No Válido” (#NV).

En esta parte es que se pueden incluir términos que suele compartir con el *Fanfic*: “Bookverse” –universo de un libro–, “Movieverse” –universo de una película–, o “Alternative Universe” (AU a partir de aquí) –universo alternativo–; este último es el más común de ser identificado entre los jugadores, ya que se trata de tramas temporales y para las cuales se les permite interrumpir su trama permanente.

D) Reglas: A lo largo del tiempo se han creado ciertas reglas generales para aquellos que lleven una cuenta RP en *Twitter*, sin embargo, no están escritas y los usuarios pueden decidir seguirlas o no, aquellas que no tengan que ver con el reglamento de la propia red social; por otro lado, cuando se participa en una Familia Rol, se tiene que cumplir con los lineamientos puestos por el/los RM.

¿Cómo es que una persona llega al RP en una plataforma como *Twitter*? No hay guía, edad, ritual, zona horaria ni tutorial para ello; cada una de las personas se acercan de forma diferente, pues la temática para empezar con un personaje es tan variante como la cantidad de películas, series, libros e historias que existen en el mundo. Del mismo

modo como sobran razones para que alguien decida quedarse para desarrollar una nueva vida a través de su personaje en una red social; porque, a diferencia de los otros juegos de rol donde se puede “encender” y “apagar” con facilidad, con redes como *Twitter* entra en acción lo que Internet ha hecho con la vida de todos en general: no todos cerramos nuestras sesiones, no importa la hora ni el lugar, podemos consultar y responder a todas nuestras notificaciones.

La realidad virtual es un espacio creado por la intervención tecnológica, lo que no quiere decir que lo virtual no sea real, ambos términos contienen mismas características. [...] La virtualidad es una dimensión de la realidad física, donde los planos del mundo material tienen una continuidad simbólica en lo virtual... (Muñiz, 2014: 99).

A diferencia del juego de rol de mesa, quienes se unen al RP en plataformas como *Twitter*, *Facebook*, *Tumblr*, etc., usualmente aprenden observando a los personajes en quienes se interesan, no suele ser común encontrar textos o guías sobre cómo empezar o cómo avanzar a lo largo del tiempo.

Se empieza con una combinación entre el interés por la lectura, la escritura y la fantasía; hay quienes se rinden al principio, otros se adaptan. Además, en estas plataformas, cada usuario puede manejar al mismo tiempo más de una cuenta (más de un personaje), con tramas distintas, en familias rol diferentes, pues el juego está en responder a cada *Tweet*.

La estructura en el *roleplay* de *Twitter*, al momento justo de jugar, es meramente escrita, similar a un guion de teatro o a lo que suele leerse en un *fanfic*: diálogos y acciones (estas últimas señaladas entre asteriscos, guiones, e incluso paréntesis; o viceversa); a veces se busca el apoyo de imágenes o video para respaldar lo que se esté diciendo en el texto. Así se va construyendo la historia de cada personaje, en 280 caracteres, mismos que no se pueden ocupar en su totalidad o que puede alargarse a más de un tweet; esto último muchas veces es reemplazado por extensiones como *TwitLonger* (<https://www.twitlonger.com/>) o *TwittRP* (<https://twittrp.com/>).

Existen dos formas de jugar:

1. Perteneciendo a una familia rol, es decir, jugar bajo las reglas del Rol Master y la convivencia suele ser más cerrada entre los mismos miembros de dicha familia; a pesar de que cada personaje puede tener su propia trama, cuando se pertenece a un Rol, ésta se ve permeada por la trama general de la familia rol y sus reglas.
2. Rol Libre (#FreeRol) funciona literalmente, no hay ninguna regla y viven su vida como el usuario lo decide.

A partir de ahí se puede hablar también de las reglas no escritas del RP, llegan a ser transmitidas entre los usuarios al azar o como ciertas recomendaciones de lo que se debe llevar a cabo, sobre todo cuando las personas que ya llevan más tiempo jugando –y por lo tanto, han aprendido de todo esto por experiencia– acogen a los recién llegados, no sólo al rol, sino que dan cuenta de aquellos que están experimentando y aprendiendo todo por primera vez: aquella que se repite todo el tiempo es no mezclar la vida del personaje con la “vida real”, es decir, la realidad del jugador.

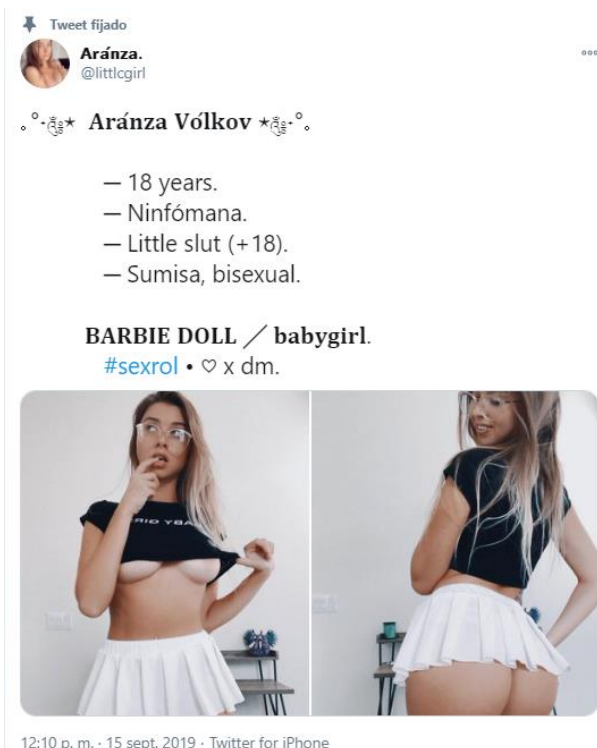
En este sentido, “play” es jugar por el sólo placer de desplegar una actividad creativa, el “placer por el solo gusto de jugar”, sin ninguna meta a lograr o bien que el propio proceso es el que va definiendo los logros (Esnaola y Levis, 2008: 53).

Sin embargo, esto puede ser complicado porque en el RP de *Twitter*, a pesar de conocer las posibles opciones (darle al personaje totalmente la identidad del usuario, darle una identidad original o darle aquella en la que está basado), el personaje y el usuario no pueden separarse; cualquiera de sus personajes, uno o diez, no pueden no tener algo del *user*, puede ser algo muy superficial o algo muy profundo. Por mucho que queramos separar nuestras experiencias o emociones de nuestros personajes, la verdad es que es imposible, a pesar de que puedan no afectarnos en lo absoluto.

Por otro lado, lo que realmente da sentido a la vida e historia del personaje es la narrativa particular o general sobre la cual esté basado. Por esa razón, y para fines de este trabajo, no me enfocaré en la persona al otro lado de la pantalla, únicamente en cómo desarrollan a sus personajes, dándoles un sentido de realidad a sus acciones.

Otra regla no escrita es también respetar a los demás, casi siempre es pasada por alto como tal por los distintos conflictos que se llegan a formar, que muchas veces incluye a los usuarios; sin embargo, se tiene en cuenta en temas de ética, derechos humanos, seguridad y privacidad para los usuarios, que son conocidos de forma internacional – dado que es internet, los usuarios no pertenecen nunca al mismo espacio geográfico a pesar de que en el rol tengan ese contacto—. Si alguno de estos asuntos es violado con la temática que lleve algún personaje en el mundo del rol, se pueden llegar a formar campañas de rechazo contra este e incluso su usuario.

Ha habido casos de temas demasiado sensibles como para llevar en un RP que incomoda a más de uno. A pesar de que hay miles de usuarios de habla hispana, el mundo del a veces parece muy pequeño cuando esta clase de temas salen a la luz, pues genera conversaciones generales en TL sobre lo que es o no moralmente correcto para rolear, algo a lo que coloquialmente le llaman “bardo”, que son discusiones generalizadas que llegan a generar peleas entre distintos usuarios.



El *roleplay* puede dar paso a la idea de que cualquier tema se puede desarrollar para rolear, algo que defienden los agredidos cuando los temas delicados salen a la luz. Con regularidad se trata de temas como la violación, pedofilia, necrofilia, asesinatos y suicidios. Siempre se argumenta que es solo texto, que no son acciones llevadas a cabo en la realidad, son fantasías desarrolladas del mismo modo que aquellos que narran sobre tener autos de lujo y diamantes.

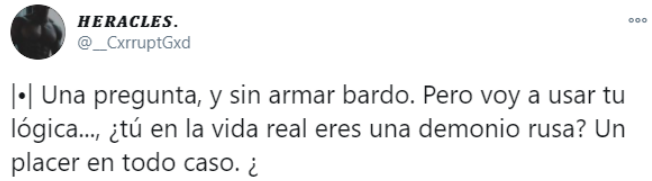
En algunas ocasiones, para evitar entrar en detalles que provoquen más discusiones,

más allá de la imagen provocativa para obtener lo que se busca, se coloca en un límite sobre el cual no hay discusión, como en la imagen de la izquierda: tener 18 años puede volver cualquier acto sexual algo legal y ligeramente inocente al mismo tiempo.

Dentro del *FreeRol* se encuentra otra temática, de la que no se habla comúnmente al ser considerado también un tema delicado o explícito, llamado *Sexrol*, son personajes que específicamente llevan tramas relativas a asuntos sexuales. Es también un mundo infinito de posibilidades para interactuar, desde cómo se comienza a escribir la historia que ellos llegan a desarrollar, hasta la descripción total del acto sexual.

Usualmente se encuentra con discusiones sobre el tema que más se abre en cuanto a *sexrol* se trata, que incluso pasa a discutirse entre usuarios, que es la pedofilia. En las imágenes de la derecha se resalta una discusión entre dos usuarios tras haberse hecho popular, y someterse a debate, la cuenta de una mujer que puso en su biografía que tenía quince años y que buscaba *sexrol*.

Con el *Sexrol* llegan también las dudas acerca de la edad en la que los actores se integran al juego de rol, sin embargo, estos datos que tienen que ver con la red social en general, dependen de cada país en particular por sus legislaciones relativas a la edad mínima en la que una persona puede registrarse en una red social. *Twitter*, en ese aspecto, puso una regla general de que la edad mínima pueden ser trece años; además, esta red social tiene sus propias opciones sobre “contenido sensible”: cada cuenta puede marcar esta opción desde su configuración, de este modo *Twitter* no tendrá razón para realizar acciones en contra de la cuenta; bajo advertencia no hay engaño.



HERACLES. @_CxrruptGxd

|•| Una pregunta, y sin armar bardo. Pero voy a usar tu lógica..., ¿tú en la vida real eres una demonio rusa? Un placer en todo caso. ¿

Gisselle . @peachestest · 18 oct.
Se destapan solitos todos los hombres que siguieron las cuentas de chicas que tenían 15 años.

Qué repugnante. Así son en la vida real.

11:03 a. m. · 18 oct. 2020 · Twitter for Android



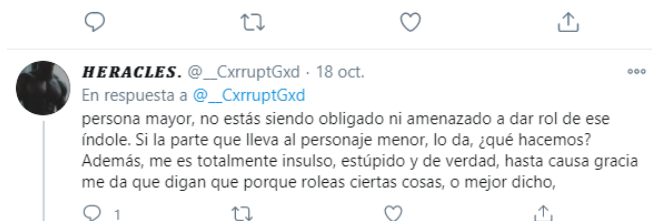
HERACLES. @_CxrruptGxd

|•| ¿Y por qué solamente se está juzgando un solo bando? Veamos, en sí, ésto es rol, por ende, tienen que existir dos personas que han pactado el rol, ¿no? Por ende, no solamente tenemos que ver el que busca sino también el que da. Porque aquí NO estás siendo engañado por una

MALENA @fxcinorous · 18 oct.
| Es distinto. No se tolera que quieran ir a por menores de edad, sea rol o no porque en ese caso, ¿qué comunidad sería esta que permite eso? Cada quien rolea lo que le apetece pero si se tolera la pedofilia, es complicidad. twitter.com/_CxrruptGxd/s...

11:12 a. m. · 18 oct. 2020 · Twitter for Android

1 Tweet citado



HERACLES. @_CxrruptGxd · 18 oct.
En respuesta a @_CxrruptGxd
persona mayor, no estás siendo obligado ni amenazado a dar rol de ese índole. Si la parte que lleva al personaje menor, lo da, ¿qué hacemos? Además, me es totalmente insulto, estúpido y de verdad, hasta causa gracia me da que digan que porque roleas ciertas cosas, o mejor dicho,

Por otro lado, el RP en *Twitter* se puede dividir en dos formas:

- A. Roleplay simple. La característica original, de personajes tomados de alguna ficción, ya sean libros, películas, cómics, series, etc.
- B. Fakeland (*fk*). El personaje está basado en una persona real, es decir, un cantante, una actriz, un modelo, una comediente, etc., la mayor diferencia es que el personaje lleva como tal la vida de las celebridades.

En ambas existe la posibilidad de llevar un personaje *canon* o un OC (*original character*, personaje original). El primero se identifica por basarse en un personaje ya existente, que sus características han sido otorgadas por un autor –en el caso del *roleplay* simple– o al estar basado en una persona real –para el caso de *fakeland*–, como su personalidad, sus aficiones, sus actividades, su físico, incluso su ropa; en *fk* también lo conocen como “interpretación”, la cual consiste en seguir tal cual todos los pasos de la persona real, por ejemplo, publicar la misma *selfie* con exactamente las mismas palabras de *caption* (texto bajo la foto para explicarla, darle algún significado o sentido). El segundo es creado desde cero, las características que se mencionan para el personaje canon tendrían que ser inventadas por el usuario.

La elección del personaje se basa en su totalidad en los gustos o deseos del usuario. A partir de ahí pueden tener una ficha mental o física –algo facilitado ahora por el *tweet* fijado–, para poder presentarse ante los demás. La mayor parte del tiempo se trata de relaciones textuales, así que la única imagen constante es el avatar o foto de perfil. De ahí la importancia de la elección del FC (*Face Claim*, el rostro que será utilizado), ya que la mayoría de las veces este tiene que representar físicamente las características impuestas por el usuario en su ficha de presentación, o viceversa.

Para algunos el cuerpo es completamente prescindible, sobre todo cuando podemos crear imágenes y un alter–ego que nos suplante (Muñiz, 2014: 94).

Al colocar el avatar, muchas veces el nombre y FC pueden llegar a generar una confusión similar a las que son comúnmente conocidas como “suplantación de identidad”. Sin embargo, el hecho de que *Twitter* llegue a suspender cuentas –es decir, limitar o cancelar el acceso a ellas– no siempre se trata de este asunto, pues en sus reglas protege a las

cuentas de “parodia” y “de fans”, que es bajo las cuales las de *roleplay* de pueden amparar si, y solo si, se cumple con los requisitos⁷:

- Biografía: A pesar del poco espacio, hay que aclarar que el usuario no está vinculado con el tema que ahí trata, o incluir palabras como “Parodia”, “Falso” o “Fan”, de forma clara para que cualquiera pueda entenderlo.
- Nombre: Es diferente al usuario (@), recomienda incluir las mismas palabras en la biografía, aunque esto a veces no es estético y se vuelve más complicado para aquellos que pertenecen a *fakeland*; sin embargo, es fácil de burlar utilizando símbolos o espacios, además de apoyado siempre con la biografía.

Por otro lado, no es la única forma en que una cuenta puede ser suspendida, la más silenciosa y común es violar la política de derechos de autor. Esta, además de ser sencilla de evitar y difícil de resolver, llega a incluir a empresas externas a *Twitter* para denunciar un *tweet* con contenido protegido: audio o video.

Estas empresas detectan el contenido sin importar hace cuánto tiempo ha sido subido a la plataforma, lo denuncia y la red social se encarga de enviar un correo al usuario para informar sobre el hecho y solicitar que se elimine el *tweet* que lo contiene. Tanto *Twitter* como las empresas dan un margen tanto de tiempo como de “errores”, si no son atendidos, la red social suspende la cuenta en cuestión.

A pesar de que se puede apelar a una suspensión⁸ –ante cualquiera que sea la razón: spam, riesgo de seguridad, *tweets* o comportamientos abusivos– y son pasos sencillos⁹, cuando se trata de *copyright*, es casi imposible recuperar la cuenta sin tener que acercarse a lo legal o a una multa real.

⁷ Para más información, consultar las Reglas y Políticas de Twitter <https://help.twitter.com/es/rules-and-policies#twitter-rules>

⁸ Para más información, consultar Cuentas suspendidas de Twitter <https://help.twitter.com/es/managing-your-account#suspended-accounts>

⁹ Para más información, consultar Cómo evitar o recuperar una cuenta suspendida para Roleplay de Twitter <https://twitter.com/MileyCyrvsB/status/1188956816341897216>

Basándose en el hecho de que la red social solo permite usar 280 caracteres por tuit, el estilo al *rolear* se puede dividir en tres:

- Rol corto: Es aquel en el que las acciones y los diálogos, de una misma idea por parte de un personaje, caben en un solo *tweet*.
- Rol medio: El rol cabe entre dos a cuatro *tweets*.
- Rol extenso: También conocidos como “biblias” porque son hasta diez o más *tweets*. En estas situaciones es cuando llegan a utilizarse las extensiones para mayor comodidad. Se basa principalmente en que hay más creatividad o facilidad para las palabras para no salirse del tema, conservar la misma idea en un texto tan extenso sin quitarle la oportunidad al otro de tener herramientas para poder responder.

Estos estilos se han modificado debido a los cambios que ha hecho la misma plataforma; por ejemplo, el uso, hasta 2017, de 140 caracteres. Esta misma cantidad de caracteres se encontraba también limitada en los Mensajes Directos (DM –*direct message*– a partir de aquí), por lo tanto, la mayoría prefería *rolear* en la cronología, respondiendo en cada turno al rol, formando –sí, desde el principio de *Twitter*– los ahora famosos “hilos”¹⁰.

Entonces, desde que *Twitter* permitiera 280 caracteres por *tweet* y un número ilimitado de éstos para DM, cambiaron mucho las formas de *rolear*, porque ahora se hace desde ahí, de una forma más “íntima”.

Muchas veces llega a haber discriminaciones o rechazo por parte de las personas que escriben un rol extenso contra aquellos que prefieren el rol corto, esto también ha influido en que los usuarios prefieran cambiar su dinámica al *rolear*, limitándose a hacerlo solo en DM, que no muchas de sus interacciones se vean en el TL, para evitar ser juzgados.

Estas medidas influyen al momento de incorporarse a una familia rol o de decidir mantenerse como un rol libre, y entonces solo buscar *partner* (pareja de rol), una persona

¹⁰ Los hilos de *Twitter* se hicieron muy populares durante 2019 debido al cambio que hubo en la plataforma, donde se hicieron más visibles estéticamente y fáciles de usar, sobre todo para contar historias que rápidamente se hacían virales en otras redes sociales.

con quien puedan “arreglar” las tramas, participar en cualquier rol o simplemente decidir las acciones de sus personajes.

Esta relación es la primera en cruzar la “línea” a la vida real, pues los arreglos se hacen entre los usuarios, no entre los personajes, sin embargo, esto tampoco los obliga a ser amigos o cambiar el tipo de relación que quieran tener como usuarios. De hecho, la relación con un *partner* entre personajes puede no ser siempre de pareja, podrían incluso tener más de un personaje juntos en relación de amistad, de negocios, de hermanos, etc., dentro del rol; el chiste es mantener el dinamismo y crear diferentes tramas, cambiar de personalidad e incluso de sexo, pero manteniendo el acuerdo con la misma persona con la que se está en comodidad.

Los usuarios se mantienen cómodos con sus personajes porque ya han hecho suya la identidad de este, se han apropiado también de la construcción que da la misma trama, así como la aportación que da cada usuario a su personaje, algo que empezó desde el momento en que se elige.

Nicolle Lamerichs (2011) hace referencia a los estudios de Judith Butler respecto a la performatividad e identidad, para explicar que la elección de un personaje puede basarse en explorar algo diferente a sí mismo, o que simplemente se trata de algo que va más allá del género o de las características más visibles, no solo físicas. En este caso, asegura que los actores tienen una idea más flexible y de múltiples capas respecto a la identidad que no pueden ser precisadas, y que entonces elegir y desarrollar un personaje está relacionado de forma permanente con la ficción, pues la base real es la reelaboración de los textos.

A pesar de mantenerse inmersos en las vidas de sus personajes, muchos de los usuarios mantienen también activa la dinámica de la propia red social para ser “populares”, que se traduce al número de seguidores, el número de *likes* o RTs que tienen sus archivos multimedia, o que llega a influir incluso en decidir qué o a quién ver en su TL.

Al momento de progresar con cada historia, personal o general, y sobre todo cuando es en el TL, es cuando los participantes se tienen que apoyar de sus conocimientos sobre *Twitter*, sobre el rol, y los acuerdos a los que hayan podido llegar entre ellos; al momento

de responder deben basarse en la idea de que, a menos que su personaje sea una especie de divinidad, una viajera en el tiempo o un lector de mentes, no es omnipresente y no tiene ninguna idea de lo que está pasando a su alrededor con las otras personas, a pesar de que el usuario pueda estar viéndolo en ese mismo momento en su cronología.

Si aceptamos que tanto la subjetividad como la identidad son procesos complejos, la creación de un alter-ego o de una personalidad ficticia, nos habla de los deseos, de las aspiraciones y de la experiencia que interactúan en las redes. Son las representaciones que los interpelan. Estas representaciones que los individuos crean de sí mismos se asientan en una imagen que, aunque es virtual e intangible por descarnada, tiene una existencia visible que llega a nosotros a través de los ojos (Muñiz, 2014: 09).

A pesar de que la idea original podría ser crear historias en las que los participantes intentan crear un propio mundo permeado por valores de paz y el bien común, para iniciar una buena trama que pueda incluir la participación de dos o más personajes, es necesario recordar que se el RP se trata de un modelo diseñado a imagen y semejanza de la realidad, a pesar de la ficción y los ilimitados movimientos que pueda realizar cada personaje, no deja de tratarse de un simulacro. Por esa misma razón, los personajes en realidad van desarrollándose en un entorno social determinado, sus decisiones y acciones no le afectan únicamente a él, sino a todos aquellos que le rodean: amigos, pareja, familia, trabajo.

...el proceso sigue una estructura lineal que se inicia en un estado de equilibrio (*begining*) interrumpida ante una situación de conflicto que lleva al lector-jugador a tener que optar por alguna salida posible para alcanzar el triunfo o asumir la derrota (con el consiguiente reinicio del proceso). (Esnaola y Levis, 2008: 54)

Es importante mantenerse inmersos en las situaciones, en el texto que va escribiéndose de forma continua pues es lo que sostiene a todo el juego, construido de forma similar a cualquier argumento literario o cinematográfico. Bajo esta idea es que se da cuenta de lo infinito que puede llegar a ser el mundo del *roleplay* pues, mientras una idea pueda ser narrada, no hay límite para poder rolearlo.

NARRATIVA, EMOCIONES Y CONFLICTOS

Las historias que se van desarrollando en el *Roleplay* son un reflejo de lo que pasa en las sociedades actuales del mundo real, las relaciones de una persona con otra se describen en el rol al crear una trama, un relato lleno de conflictos que da vida al personaje y todos a su alrededor al tratar de resolverlos, sobre todo considerando que los usuarios están participando desde diferentes partes del mundo, tienen distintas edades, culturas, y formas de ver situaciones específicas: lo que realmente importa es cómo está proyectando todo eso a través de las acciones de su personaje, mucho más cercano de la vida que del arte (Martín-Barbero, 2002).

[...] los textos tienen una existencia virtual en la mente de sus lectores y en las relaciones de los lectores entre sí como comunidades interpretativas (Bruhn, 2014: 300).

La construcción del personaje es fundamental para el juego de rol porque los personajes tienen una personalidad y con dicha personalidad se conducen a través del juego, determina sus actitudes, sus comportamientos ante la vida y los conflictos, y determina la manera de relacionarse con los demás. Es, además, un ser vivo en desarrollo continuo de acuerdo con las situaciones que se generen a su alrededor, y para todo ello dependerá siempre de su físico, sus actitudes y aptitudes, cualidades que el usuario tendrá que describir continuamente al momento en el que el personaje esté relacionándose con otro.

A partir de aquí, el usuario va a convertirse en narrador y al mismo tiempo en un personaje que forme parte de dicho relato¹¹. El texto es la base para que toda relación que pueda construirse en el RP de *Twitter* funcione; empieza con buscar relacionarse con alguien a quien podamos escribir en el mismo idioma, bajo un mismo código.

El contenido narrativo es un mundo acción humana cuyo correlato reside en el mundo extratextual, su referente último. Pero su referente inmediato es el universo

¹¹ Un relato es “la construcción progresiva, por la mediación de un narrador, de un mundo de acción e interacción humanas, cuyo referente puede ser real o ficcional” (Pimentel, 2005: 10).

de discurso que se va construyendo en y por el acto narrativo; un universo de discurso que, al tener como referente el mundo de la acción e interacción humanas, se proyecta como un *universo diegético*¹²: un mundo poblado de seres y objetos inscritos en un espacio y un tiempo cuantificables, reconocibles como tales, un mundo animado por acontecimientos interrelacionados que lo orientan y le dan su identidad al proponerlo como una “historia”. Esa historia narrada se ubica dentro del universo diegético proyectado (Pimentel, 2005: 10).

Una construcción narrativa está siempre ligada a las emociones, aquellos procesos internos que interfieren en cada acción; en el caso del *roleplay* se responde a los deseos de dos personas: el usuario (como narrador) y el personaje. Ambas perspectivas son las que llevan al personaje a actuar con todo lo que cualquier vida se encuentra en el camino: aprendizajes, inconvenientes, aliados, adversarios, etc.

La implicación afectiva (Esnaola, 2008) es el mayor atractivo de cualquier juego de rol, el verse implicado en la creación y desarrollo de una historia, lo cual también explica por qué los participantes se encuentran tan inmersos, además de la concentración e interés que aplican a ello, por ejemplo en las profundas investigaciones de detalles como nombres de ciudades, de calles, de establecimientos, el clima, requisitos para un empleo o una premiación... las opciones son infinitas; todo esto es el sustento para que un personaje y/o una trama se vuelvan tan complejos que pueda sentirse real.

La trama que va escribiéndose –a pesar de estar planeada desde el comienzo– representa las necesidades y objetivos que cada usuario ha determinado para su personaje, mismos que pueden o no estar plasmados en la biografía o ficha, pero que se da a entender a través de sus acciones, además de ir definiendo las dificultades que vayan presentándose a lo largo de la historia. Estas últimas son elementales en el juego de rol, sin los conflictos no puede haber trama; y cuando uno se resuelve, se tiene que avanzar hacia el siguiente para mantenerse dentro de cualquier actividad.

¹² Diégesis: “En una obra literaria o cinematográfica, desarrollo narrativo de los hechos” (Real Academia Española, s.f., definición 1)

Las historias en las que los personajes se van desarrollando se valen de sentimientos básicos, aspiraciones humanas, demandas sociales y matrices culturales. Se va contando sobre temas selectos de la vida del personaje, fragmentado y organizado de tal forma que sus acciones sean coherentes dentro del escenario y contexto en el que se han dispuesto a desarrollarse, en contacto con las personas a su alrededor. Las emociones del personaje encajan con la trama al ser potenciadas a través de la narración y su interpretación, es decir, sus acciones, ante temáticas arraigadas e interiorizadas a partir de las industrias culturales (*cfr.* Martín-Barbero, 1992).

El límite no existe al momento de crear o continuar la historia de cada personaje, entre familias, parejas, amigos, enemigos, ricos, famosos, pobres, en busca de amor, poder, riqueza, el cofre al final del arco iris... conviven y avanzan continuamente en su propia versión de la vida diaria, en medio de cualquier caos y el constante cambio que pueda suscitarse, a fin de resolver cualquier conflicto que, en su propio mundo, les impida alcanzar cualquiera de sus objetivos (*cfr.* González, 1988).

Los conflictos se ven inseparables de cualquier relación humana, forman parte de la vida diaria y, a pesar de que es una palabra que se vincula a aspectos negativos, pueden funcionar también de forma positiva como evitar estancamientos, alentar la curiosidad o interés de los involucrados, así como enseñar a responder de mejor manera a los problemas (*cfr.* Guía duIN, 2015). Para Lederach (1992) un conflicto se compone de personas, el proceso y el problema.

Las personas en un conflicto presentan sentimientos y se tiene, por una parte, que reconocer la legitimidad de los sentimientos “negativos” que han radicalizado el problema. Pero, por otra parte, se tiene que llegar a las razones y necesidades verdaderas de los involucrados. Aquí es cuando se mezclan los sentimientos con las razones y necesidades reales del problema y eso “hace que el enredo se vea un tanto confuso” (Lederach, 1992: 24). Por eso, cuando se analizan los conflictos debe ser prioritario separar los sentimientos de las necesidades y, sobre todo, aclarar los diferentes puntos de vista.

Las historias que se desarrollan en el *roleplay* potencian las emociones negativas que acercan la narrativa misma al conflicto, tales como la envidia, los celos, el enojo, y la

competencia como formas de enfrentar la realidad. Las emociones negativas podrían limitar nuestras percepciones y cerrar las oportunidades de soluciones.

Habría que analizar si las personas involucradas exigen soluciones que a ellas les convenga sin escuchar al otro –dinámica de encerrarse en sí mismo– y esto conlleva a asumir una actitud intransigente e inflexible, basada en su propia solución. Algunos actores tendrán la necesidad humana de justificarse y desahogarse, la necesidad de respeto y, sobre todo, presentan distintas perspectivas del problema y mucho tiene que ver los elementos psicológicos y subjetivos legítimamente experimentados por cada persona (*cf.* Lederach, 1992).

Al momento de darle seguimiento a una historia, que ya ha empezado de forma conflictiva al estar tomada o inspirada en algún producto ya existente, es que se puede dar cuenta de las distintas perspectivas del conflicto y la manera de expresar las emociones, porque el lenguaje materializa la percepción y los sentimientos, ya que las personas van enredándose entre distintas relaciones y posibilidades que se abren ante su “imaginación creadora”.

Si el narrador se ciñe a una determinada historia estaría realizando una opción dejando de lado las múltiples posibilidades que existían en el momento previo a su elección (Esnaola, 2008: 58).

En otras palabras, respondemos a la persona que nos "desafía", y no a las cuestiones esenciales que nos separan. Esto siempre intensifica y polariza el conflicto, lo que hace que las posturas de las personas sean cada vez más extremistas. Este fenómeno es precisamente una de las consecuencias de la dinámica del conflicto social. Una vez iniciado el proceso, no se puede perder, ni se puede permitir que otro gane. El resultado es que, para defendernos, solemos atacar al otro, poniendo en tela de juicio su persona e integridad (*cf.* Lederach, 1992).

[...] un conflicto no se regula constructivamente si las personas conciben la situación como un apuro, en el que hay que defenderse del otro. Si se le concibe así, no hay más que dos posibles resultados: perder o ganar. Y así, la confrontación se ve desde una perspectiva personal, y no como problemas

concretos que hay que resolver, por lo que suelen mezclarse los sentimientos y emociones con los hechos –señal de que está de por medio el amor propio–, y casi siempre se toma una sola postura en cuanto a la posible solución (Lederach, 1992: 25).

Por otro lado, el proceso se refiere al “modo en que un conflicto se desarrolla y, sobre todo, a la manera en que la gente trata de resolverlo” (Lederach, 1992: 25). En este punto se hace notable la cuestión del poder, que se hace evidente al momento de tomar o no las decisiones.

Para guiar al conflicto es necesario que la relación de poder entre los actores sea balanceada al nivel económico, educativo o social; dejar de lado que la mayoría de las personas recurren directamente a la amenaza, la cual únicamente aumenta la tensión y empeora la comunicación (*cf.* Lederach, 1992).

Todo conflicto, independientemente de su tamaño, es concebido como un problema. Un “problema” innecesario es aquel que nace de la mala comunicación, estereotipos, la desinformación o percepciones equivocadas de algún propósito o proceso.

Por otro lado, el conflicto como tal se basa en cuestiones concretas de incompatibilidad como intereses distintos, necesidades diferentes, deseos de cada uno, diferencias de opinión, criterios al tomar una decisión, los valores y cuestiones de poder. Es importante que los intereses de todos se aclaren, sin partir de las posturas individuales pues los involucrados perciben el conflicto desde su perspectiva, volviéndola limitada, así como a las soluciones (*cf.* Lederach, 1992).

Las diferentes áreas de discrepancia o de incompatibilidad que se han de tratar para solucionar el problema, son los asuntos. En cambio, los intereses son la razón por la que cada uno de estos asuntos importa a la persona. Las necesidades son lo indispensable, lo mínimo que hace falta para satisfacer a una persona, en cuanto a lo substantivo, lo psicológico, y el proceso seguido para resolver el problema.

Cuando una persona expresa su posición, o su solución para resolver el conflicto, esto no explica los asuntos a tratar, ni sus intereses, ni sus necesidades básicas. Para arreglar

bien el conflicto, hemos de penetrar en las posiciones y llegar a la base del problema (Lederach, 1992: 31).

Como seres sociales participamos en toda actividad bajo normas, metas y valores propias del grupo bajo el que nos hemos desarrollado, procurando no agredir ninguna de éstas para no generar conflictos, sobre todo por aquellas instituciones que surgen para el cuidado de éstas. Sin embargo, nada de esto puede evitar que surjan disputas, ya que siempre que algo interfiere con nuestros objetivos e intereses es cuando manan las emociones. Mientras que las emociones positivas nos hablan sobre estar cerca de nuestros objetivos, las negativas representan más la pérdida y alejamiento de éstos (*cfr.* Acosta, 2004).

Los aspectos emocionales cobran gran importancia en los juegos de rol y más aún, si se tiene en cuenta que los videojuegos en primera o tercera persona tienen el potencial de inducir casi cualquier emoción posible en los jugadores. Esto puede lograrse haciendo que el usuario se identifique y se implique emocionalmente con lo que sucede en la pantalla (González y Blanco, 2008: 468).

Las emociones, a pesar de tratarse de procesos neuronales, se encargan de generar cambios físicos que podemos reconocer con facilidad, pues generan reacciones inconscientes que preparan a nuestro cuerpo para enfrentarnos a cualquier situación y de ese modo conseguir la supervivencia. El ser humano, entonces, experimenta sentimientos a través de la conciencia, algo que se va ejercitando desde muy temprana edad con base en las experiencias, de ese modo “sabe” lo que está sintiendo (*cfr.* Mora, 2012).

Francisco Mora (2012) resume en siete puntos la mayoría de las funciones que cumplen las emociones:

1. Como defensa o motivadores. Nos alejan de estímulos dañinos y nos acercan a aquellos que se pueden aprovechar.
2. Regulan la conducta ante aquellos estímulos que ya se conocen, de esa forma se puede elegir la respuesta más útil o adecuada.
3. Activación cerebral, endocrino, metabólico y de demás sistemas y aparatos del

organismo para reaccionar ante cualquier estímulo.

4. Incitan la curiosidad e interés por nuevos descubrimientos.
5. Sirven como lenguaje para comunicarse y crear lazos emocionales.
6. Almacenan y aluden a cualquier recuerdo de forma efectiva para evitar o repetir cualquier actividad.
7. Son importantes para el proceso de razonamiento y base para la toma consciente de decisiones.

Las emociones son una parte sustancial de la vida humana. Continuamente experimentamos emociones. Pero pocas veces nos paramos a reflexionar sobre qué son las emociones, cómo influyen en el pensamiento y en el comportamiento [...]. Para entender lo que es una emoción, lo mejor es experimentarla (Bisquerra, 2009: 15).

Durante el juego, los personajes van tomando decisiones basadas en todo lo anterior: la historia, su conflicto y respectivas emociones. Cada acción representa una consecuencia para la narrativa en general y afectará el futuro no solo individual, sino más allá de si se tomaron o no las medidas pertinentes para cada decisión antes o mientras se escribe la respuesta.

El *roleplay* en Twitter da a los actores la oportunidad de pensar durante más tiempo las respuestas, depende de la dinámica que mantengan con aquellos con quienes se estén relacionando, o de la trama que estén interpretando, porque la misma red social permite una inmediatez que no da espacio suficiente para reflexionar respecto a las acciones y sus consecuencias. Por lo tanto, las respuestas y reacciones emocionales ante el conflicto son genuinas, lo que mantiene el llamativo y el sentimiento de realismo que mantiene inmersos a los participantes.

ROLEAR EN TWITTER

Se empieza a “rolearse” con, valga la redundancia, un *start*, un tuit en el que se describe el contexto en el que va a darse la interacción entre ese personaje y aquel con el que va a desarrollar su historia, o aquellos que van a incluirse en alguna trama; el usuario que es lector, protagonista y autor a la vez se encuentra en una situación de equilibrio que se ve interrumpida por un conflicto, que se convierte en la parte central de la partida. En este momento, la historia se desarrolla de tal forma que permite al espectador mirar la misma situación desde distintos planos emocionales, despertando sus capacidades perceptivas, de tal forma que se hunde en el relato hasta verse emocionalmente implicado como protagonista de cualquier situación (*cf.* Esnaola, 2008).

Una cuenta Máster puede llevar como avatar cualquier personaje original o referente a lo que el rol vaya a tratarse. En el caso que se va a exponer a continuación, se trata de una pequeña trama basada en la película de “Los Juegos del Hambre” (Gary Ross, 2012), y, a su vez, el primer libro de la trilogía de Suzanne Collins (2008), cuya premisa podría resumirse en ganar, como sinónimo de fama y riqueza, o perder, que significa una muerte segura.

La historia gira alrededor de su protagonista Katniss Everdeen, una joven que tiene que sobrevivir y alimentar a su familia, quienes viven en el Distrito 12 de Panem, un país en el que cada año, durante los últimos setenta y cuatro años, se realizan “Los Juegos del Hambre”, un “deporte” transmitido por todo el país, en el que los participantes tienen que luchar a muerte. Este año eligen a Primrose Everdeen, la hermanita de Katniss, pero ella se ofrece para representar a su distrito y salvarla. En los hombres, eligen a Peeta Mellark, el hijo del panadero, con quien Katniss tiene una deuda.

A pesar de que la historia se cuenta desde la perspectiva de su protagonista y desarrolla una serie de eventos entre su vida personal y el contexto político-social de su país, y sus doce distritos que lo conforman, la trama para el juego de rol se basó únicamente en aquello de lo que “los Juegos” se tratan:

Las reglas de los Juegos del Hambre son sencillas: en castigo por la rebelión, cada uno de los doce distritos debe entregar a un chico y una chica [entre los doce y los dieciocho años], llamados tributos, para que participen. Los veinticuatro tributos se encierran en una enorme arena al aire libre en la que pueda haber cualquier cosa, desde un desierto abrasador hasta un páramo helado. Una vez dentro, los competidores tienen que luchar a muerte durante un periodo de varias semanas; el que quede vivo, gana.

(*Katniss Everdeen* en *Los juegos del Hambre* de Suzanne Collins, 2008: 16).

La cuenta master se basó en uno de los personajes canon para representar el liderazgo de los Juegos y fungir como Director de Juego: “Seneca Crane” quien, justamente, es el encargado de guiar los juegos en el libro, y usó de FC al actor Wes Bentley, quién lo interpretó en la película.

La trama en esta ocasión consiste únicamente en la selección de los tributos que, por la cantidad de personas, se les reconoce solamente como voluntarios; la siguiente parte es que se les asigna un Distrito, solo para representarlo sin entrar en más contexto como el libro; la parte más importante es la interacción al estar todos los tributos en la arena y rolear su desarrollo a lo largo de los Juegos.

En la cuenta Máster se tiene que ver representada la temática de toda la trama –como en la imagen de la derecha– y, ya que en realidad no se trata de una familia rol, se invitó al “público en general” a participar con el personaje que estuvieran manejando.



The image shows a screenshot of a Twitter profile for "Seneca Crane" (@THGVIP). The profile header includes the name "Seneca Crane" and "377 Tweets". Below this is a banner image featuring a glowing golden bird (the Mockingjay) with the text "THE HUNGER GAMES" underneath. To the left of the banner is a circular profile picture of actor Wes Bentley. A blue button labeled "Editar perfil" is located to the right of the profile picture. Below the banner, the name "Seneca Crane" and handle "@THGVIP" are displayed, followed by the bio "Vigilante Jefe de los 79º Juegos del Hambre", the location "El Capitolio", and the join date "Se unió en enero de 2016". Below the bio, it shows "118 Siguiendo" and "125 Seguidores". At the bottom of the profile are four tabs: "Tweets", "Tweets y respuestas", "Fotos y videos", and "Me gusta". A pinned tweet is visible, starting with "Tweet fijado" and a star icon. The tweet is from "Seneca Crane @THGVIP · 18 sept." and contains the text: "Los Juegos del Hambre se crearon en castigo por la rebelión. Los Doce Distritos deben entregar a dos personas, llamados tributos, para que participen y que luchen a muerte; el que quede vivo, gana." Below the text is the date "20 - sep - 2020" and a video thumbnail showing a person in a dark setting, possibly a tribute, with a blue light source.

Seneca Crane @THGVIP · 18 sept.
 En respuesta a @THGVIP
 Mañana serán anunciados los Tributos que van a representar a los 12 Distritos en la Arena.

Si quieres ser uno de ellos, envía mención o dm #THG2020

1. Cualquiera puede participar, solo deben ser responsables y confirmar su asistencia para respetar el tiempo de los demás.
2. Todo será roleadado a través del hashtag #THG2020.
3. Tienen que ceñirse a la biografía de su personaje, por lo tanto, las muertes tienen que ser coherentes. **RECUERDEN** que no son asesinos especializados y que conocen a muchos de los tributos.
4. Cada Distrito tiene un "mentor", será elegido por los tributos y anunciado previo al evento.
5. La cuenta @THGVIP va a guiar toda la aventura (por ejemplo: anunciar las armas que hay en la Carnocopia, lo que contienen las mochilas, lo que vaya aconteciendo en la arena y quiénes han muerto).



1 16 4

En este caso, la información que todos debían conocer para poder formar parte de la trama se fue redactando en los tweets, como los de la izquierda, en la que se comunicaban las reglas simples para rolear con coherencia cada hazaña, sobre todo las muertes, así como la posibilidad de tener patrocinadores.

Seneca Crane @THGVIP · 18 sept.
 H O R A R I O #THG2020

Los Juegos van a empezar a las

- 11:00 am (México)
- 11:00 am (Colombia)
- 12:00 pm (Venezuela)
- 1:00 pm (Chile)
- 1:00 pm (Argentina)
- 6:00 pm (España)
- 12:00 am (China)



6. Cualquier persona que esté siguiendo los Juegos puede participar como **PATROCINADOR** y enviar cualquier provisión a los tributos a la arena. Solo tienen que mencionar o enviar un dm a @thgvip para solicitarlo.
7. Deben avisar si tienen limit o si tienen que retirarse. En el último caso, el tributo se dará como muerto.
8. Queda prohibida cualquier pelea o insulto **ENTRE USERS**.
8. **DIVERTIRSE** es lo más importante. Recuerden que **SOLO**

En el siguiente tuit se continuó con la información, así como sumar la hora a la que iba a comenzar la trama. Se pone la hora de los países que son más comunes en participar. En este de aquí hay una pequeña broma respecto a China.

Los interesados se "inscribieron" para poder participar, algunos – que tienen definida una trama permanente o de mayor duración– hicieron un AU, el resto solo se dio tiempo sin necesidad de esto último. La RM anunció a los

participantes también a través de tuits con imágenes y mencionando al "Tributo" para que, tanto los espectadores como los otros participantes, los conocieran.

En esta versión del juego, a diferencia con el libro y la película, sólo hubo doce tributos, no veinticuatro, y a pesar de que se les asignó un distrito para representar, la historia de éstos no fue relevante.

Ha llegado el momento del sorteo. Effie Trinket dice lo de siempre, «¡las damas primero!», y se acerca a la urna de cristal con los nombres de las chicas. Mete la mano hasta el fondo y saca un trozo de papel. La multitud contiene el aliento, se podría oír un alfiler caer, y yo empiezo a sentir náuseas y a desear desesperadamente que no sea yo, que no sea yo, que no sea yo. Effie Trinket vuelve al podio, alisa el trozo de papel y lee el nombre con voz clara; y no soy yo

(*Katniss Everdeen* en *Los juegos del Hambre* de Suzanne Collins, 2008: 18).



Seneca Crane
@THGVIP

Bienvenidxs a la Cosecha

A continuación los representantes de cada Distrito para los 79° Juegos del Hambre #THG2020



4:48 p. m. · 19 sep 20 · [Twitter Web App](#)



Seneca Crane
@THGVIP

Distrito 1: Hayley
[@xcherryxb] #THG2020



Por el Distrito 1: Hayley Atwell.

Perfil: Actriz británica de 38 años, actualmente casada con el actor Chris Evans, quién también participa en los Juegos, con quien tiene un hijo de un año.



Seneca Crane
@THGVIP

Distrito 2: Chris
[@SteveRogerss]
#THG2020

Traducir Tweet



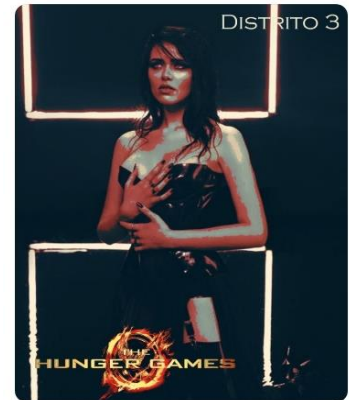
Por el Distrito 2: Chris Evans.

Perfil: Actor estadounidense de 39 años, actualmente casado con la actriz Hayley Atwell, quién también participa en los Juegos, con quien tiene un hijo de un año.



Seneca Crane
@THGVIP

Distrito 3: Karma
[@xKarma_H] #THG2020



Por el Distrito 3: Karma Hawth.

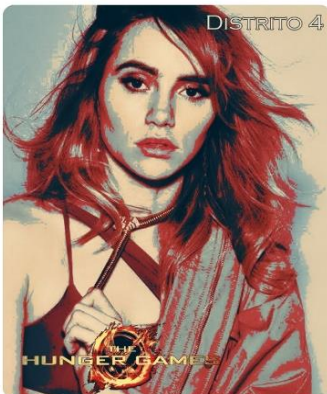
Perfil: Híbrido, ex guardiana del Karma. No se sabe su procedencia o su edad, está experimentando con su humanidad para los Juegos.



Seneca Crane
@THGVIP

Distrito 4: Sophie
[@sonsadelbarrio] #THG2020

Traducir Tweet



Por el Distrito 4: Sophie Dolores.

Perfil: Pintora estadounidense de 24 años, actualmente casada con el futbolista Saúl Ñíguez, con quien tiene un hijo de dos años.



Seneca Crane
@THGVIP

Distrito 5: Andrés
[@repartohostias] #THG2020



Por el Distrito 5: Andrés Aguilar.

Perfil: Actor mexicano de 25 años, actualmente mantiene una relación con la actriz Annelise Rowling, quién también participa en los Juegos.



Seneca Crane
@THGVIP

Distrito 6: Annelise
[@IAMABABYDRAGON]
#THG2020

Traducir Tweet

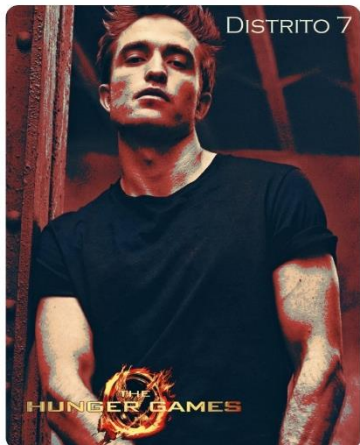
Por el Distrito 6: Annelise Rowling.

Perfil: Actriz española de 20 años, actualmente mantiene una relación con el actor Andrés Aguilar, quien también participa en los Juegos.



Seneca Crane
@THGVIP

Distrito 7: Robert
[@iRobertPatts] #THG2020



Por el Distrito 7: Robert Pattinson.

Perfil: Actor británico de 34 años, es soltero y es actualmente conocido por interpretar la nueva versión de Batman.



Seneca Crane
@THGVIP

Distrito 8: Danna
[@_wildhearts] #THG2020

Traducir Tweet



Por el Distrito 8: Danna Wild.

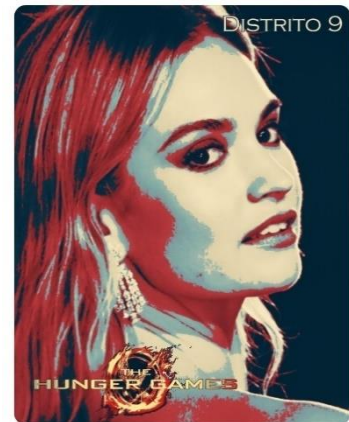
Perfil: Modelo estadounidense de 24 años, es soltera y de los Juegos solo conoce a Maddy pues se han topado algunas veces debido a su trabajo.



Seneca Crane
@THGVIP

Distrito 9: Lily
[@BeautifulVoix] #THG2020

Traducir Tweet



Por el Distrito 9: Lily James.

Perfil: Actriz británica de 31 años, no conoce a nadie de los que están participando en los Juegos, su novio será uno de los espectadores.



Seneca Crane
@THGVIP

Distrito 10: Maddy
[@mad_story] #THG2020

Traducir Tweet



Por el Distrito 10: Maddy Baker.

Perfil: Bloguera estadounidense de 31 años, es soltera y de los Juegos solo conoce a Danna pues se han topado algunas veces debido a su trabajo.



Seneca Crane
@THGVIP

Distrito 11: Phoebe
[@SoyPhoebeGrey]
#THG2020

Traducir Tweet



Por el Distrito 11: Phoebe Grey.

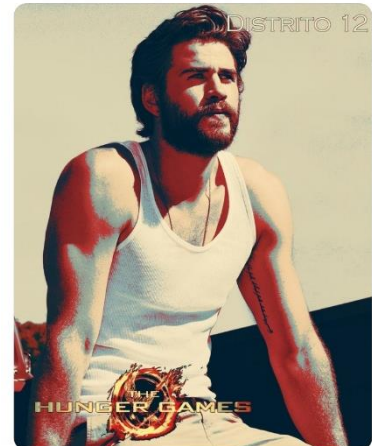
Perfil: Modelo estadounidense de 27 años, hija menor del magnate Christian Grey, es soltera y de los Juegos no conoce a nadie.



Seneca Crane
@THGVIP

Distrito 12: Liam
[@LimaHemswrth]
#THG2020

Traducir Tweet



Por el Distrito 12: Liam Hemsworth.

Perfil: Actor australiano de 30 años, actualmente casado con la cantante estadounidense Miley Cyrus. Sus amigos Chris y Hayley también están en los Juegos.



Seneca Crane
@THGVIP

Distrito 13: Zoella
[@violetsrbixe] #THG2020

Traducir Tweet



Por el Distrito 13: Zoella Macallan.

Perfil: Influencer canadiense de 25 años, es soltera y sus amigos Anne y Andrés están participando también en los Juegos.



Seneca Crane @THGVIP · 20 sept.
BIENVENIDOS A LOS 79° JUEGOS DEL HAMBRE #THG2020



Con el tweet de arriba, se da la bienvenida a los Juegos haciendo referencia a Caesar Flickerman, el anfitrión en las películas.

Por otro lado, antes de entrar de lleno a los *Juegos del Hambre*, la cuenta Máster tiene que poner en contexto a los jugadores para que éstos puedan saber en dónde estarán y



Seneca Crane @THGVIP · 20 sept.

Los Tributos son encerrados en un enorme estadio al aire libre en la que puede haber cualquier cosa, desde un desierto hasta un páramo helado.

En esta edición, será una versión de una gran ciudad abandonada.



1 3 9 1



Seneca Crane @THGVIP · 20 sept.

Una vez dentro, los competidores tienen que luchar a muerte; el que quede vivo, gana.

describir sobre donde están parados, así como las reglas básicas del juego y de la forma de rolearlo, por lo cual se empieza a formar un hilo con esta información, con imágenes o gifs que también puedan orientar a los participantes, como el de la imagen en la izquierda, repitiendo también la información que ya se había dado previamente en los tweets de inscripción.



Seneca Crane @THGVIP · 20 sept.

Cuando lleguen a la arena, estarán de pie sobre unos círculos metálicos antes de que el sonido de un gong los libere.

Si dan un paso al frente antes de que acabe el minuto, las minas les volarán las piernas.



1

3

7



Seneca Crane @THGVIP · 20 sept.

Son sesenta segundos para observar el anillo de tributos, todos a la misma distancia de la Cornucopia.

La Cornucopia es un lugar lleno de comida, contenedores con agua, armas, medicinas, ropa, material para hacer fuego.



13

¹³ Se guía a través del texto y las imágenes la forma en que están posicionados para que puedan empezar a rolear desde ahí. En el primer *tweet* se pone una advertencia: no empezar hasta que suene el gong. En el segundo *tweet* se informa de lo primero a lo que pueden acercarse y así describirlo.



Seneca Crane @THGVIP · 20 sept.

Alrededor de la Cornucopia hay otros suministros, aunque su valor decrece centro.



14



Seneca Crane @THGVIP · 20 sept.

En cuanto suena el gong inicia el juego y tienen que hacer LO NECESARIO para sobrevivir.

Puede haber alianzas, pero recuerden que solo habrá UN ganador.



1

4

7



15

¹⁴ En ese *tweet* la información está incompleta, pero la mayoría lo entiende: las mochilas son limitadas y se tienen que apresurar a tomar una antes que el otro. El gif es un momento cómico para hacer referencia a "Dora la Exploradora" y toda la clase de cosas que puede llegar a contener en su mochila.

¹⁵ A continuación, se hace referencia a las muertes, no se les da otra opción más que ser el ganador, a pesar de que puedan aliarse con algún amigo o conocido.



Seneca Crane @THGVIP · 20 sept.

RECUERDEN que NO SON asesinos experimentados.
Miren a las personas a su alrededor, conocen a muchos de ellos o tienen amigos en común, representen eso al momento de enfrentarse.



16



Seneca Crane @THGVIP · 20 sept.

Activen mis notificaciones porque yo voy a dirigir el juego.

Voy a indicar lo que está pasando, el contenido de las mochilas, voy a dar veredicto sobre las muertes y anunciar éstas.



17

¹⁶ Para complementar se les recuerda algo que suele pasarse por alto al momento de rolear, ya que en realidad las muertes no son algo permanente ni que afecte al personaje o su historia a largo plazo, deben tener en cuenta de quién se trata antes de matar a sangre fría.

¹⁷ En este *tweet* se les recuerda a los participantes la posición del Director de Juego. Activar las notificaciones consiste en ser avisado cada que la cuenta en particular escribe un tuit o da *retweet*.



Seneca Crane @THGVIP · 20 sept.

Las muertes tienen que ser COHERENTES y bien representadas en su rol.

El rol, por la velocidad del juego, se recomienda mantener en UN SOLO TWEET.



1

3

7



Seneca Crane @THGVIP · 20 sept.

TODOS SUS TWEETS DEBEN CONTENER EL HT #THG2020

Para que no se pierdan, están todos los participantes en la misma lista:
twitter.com/i/lists/130708...

Absténganse de dar RT a cosas fuera del juego mientras estén participando.



Lista · 3 Miembros

79° Juegos del Hambre

Seneca Crane @THGVIP

El RM les da la indicación de rolear con coherencia pues, al verse en estas situaciones en las que peligra su vida o la de algún ser querido, los personajes suelen utilizar la herramienta de un juego de rol “todo es posible”, más allá de lo humanamente posible o de lo que el personaje puede realizar físicamente de acuerdo con su edad, peso, estatura e incluso experiencia.

– ¿Quieres decir que no matarás a nadie? – le pregunto.

– No. Cuando llegue el momento estoy seguro de que mataré como todos los demás. No puedo rendirme sin luchar. Pero desearía poder encontrar una forma de... de demostrarle al Capitolio que no le pertenezco, que soy algo más que una pieza de sus juegos.

(*Katniss Everdeen y Peeta Mellark en Los juegos del Hambre de Suzanne Collins, 2008: 91*).

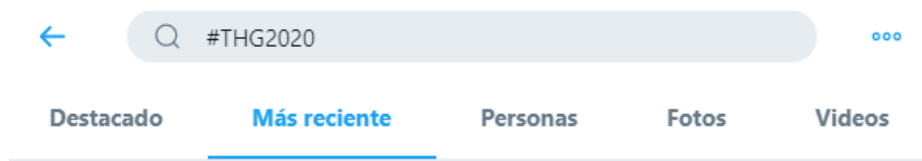
Si las interacciones en *Twitter* se realizan a través de las menciones, ¿cómo funciona la participación en un evento como este en el que no queremos que interfieran los tuits de cualquiera de nuestros seguidores, incluso los retuits? La respuesta es: a través de un *hashtag* o de las Listas que la red social permite.



Por un lado, el HT tiene que ser nuevo, único o diferente, porque si se pone algo muy popular y ya utilizado con anterioridad –no solo por personajes de *roleplay* sino por cualquier persona– lo más probable es que la interacción se vuelva interrumpida y perdernos entre *tweets* de personas que no estén participando –algo que pasaría si, por ejemplo, pongo algo simple como #LosJuegosDelHambre–. Al entrar a un *hashtag*, la plataforma nos abre un apartado fácil de manejar con cinco opciones: Destacado, Más

reciente, Personas, Fotos y Videos. El segundo es el que va a facilitar el roleo, desde ahí se podrán ir actualizando los tuits en tiempo real; sin embargo, para que esto funcione, el HT tiene que estar en todos los *tweets*, sin excepción, de ese modo todos van a aparecer en este apartado.

Sin embargo, el uso de *hashtag* tiene sus propias reglas, algo que el mundo del *roleplay* no se les tiene que recordar porque es algo que utilizan constantemente: escribir de forma correcta el HT, cualquier letra puede alterarlo por completo y convertirse en un link totalmente diferente; el uso repetitivo de un *hashtag* podría alertar a *Twitter* como si se tratara de spam.



Por otro lado, se puede crear una lista con miembros específicos, en este caso sería una con los doce tributos que van a participar, misma que puede personalizar el nombre y descripción para dar una idea a los jugadores de qué se trata. Si la lista es pública, tanto los que perteneces y los que no, pueden darle a la opción de "Seguir" y la lista se agregará al perfil de cada uno en el apartado propio de "Listas" que *Twitter* pone a cada perfil. Al abrir una lista, se podrán ver todos los *tweets*, *tweets* citados y *retweets* de los miembros que estén en ella en tiempo real, formando una especie de *timeline* exclusivo.



Una vez aclarados esos puntos –y ya que nadie hizo ninguna pregunta–, se dan por iniciados los Juegos con la última referencia, el sitio sobre el que van a estar parados y cuál debe ser su primera acción.



Seneca Crane @THGVIP · 20 sept.

Vamos a empezar aquí.

La ciudad está desierta. Al final de la calle está la Curnocopia con todo lo necesario para sobrevivir.

A 15 metros están 5 mochilas que contienen también un kit básico.

Todos están sobre las plataformas y empieza la cuenta regresiva.

[#THG2020](#)



Seneca Crane @THGVIP · 20 sept.

SUENA EL GONG, CORRAN

[#THG2020](#)



Tras la cuenta regresiva y el sonido del gong, es trabajo del RM observar los *tweets* de cada participante: quien escribe más rápido y lo envía primero, es quien se gana –en este caso– las importantes mochilas. De hecho, en este caso, el tuit de Liam no se vio reflejado ni con el *hashtag* ni en la lista, así que, al entregar las mochilas, Seneca Crane tuvo que tomar la decisión de asignar la mochila, es decir, en vez de cinco, fueron seis.



KEITH @LimaHemswrth · 20 sept.

En respuesta a @LimaHemswrth y @THGVIP

+ sin más seguí corriendo lo más rápido hasta llegar a la cornucopia y al llegar tomé un cuchillo y un arco con flechas, era demasiado bueno con esto y no necesitaba nada más. Corrí al lado izquierdo donde estaba un alto edificio abandonado. – #THG2020



Jelena Volkov (AU) @BeautifulVoix · 20 sept.

-Al escuchar el bong Lily baja de la plataforma de una sancada y corre en dirección al final de la calle- #THG2020



Maddy de Danonino @mad_story · 20 sept.

—nada más escuchar el gong sale corriendo sin ver atrás, solo me centro en esquivar si alguien me ataca por los lados y ver si encuentro un arma—

#THG2020



Danna @_wildhearts · 20 sept.

—Corre lo más rápido que le es posible hasta donde están las mochilas para tomar una y huir a buscar un escondite.— #THG2020



Karma en NAPA. @xKarma_H · 20 sept.

≈ Karma #THG2020

—Al escuchar el gong sus piernas comienzan a moverse con rapidez, tal como lo hicieron siglos atrás cuando fue perseguida con antorchas.

Esta vez sabía lo que hacía, y se apuró a tomar una mochila y un par de estiletes antes de salir rápidamente de allí.



[Mostrar este hilo](#)



KEITH @LimaHemswrth · 20 sept.

En respuesta a @THGVIP

– Al escuchar el sonido de la alarma, corrí de inmediato en dirección a la cornucopia, sabía que era un momento decisivo y necesitaba tomar suministros. A los quince metros por fortuna puede tomar una mochila roja, echándola a mi espalda. + #THG2020



Los *tweets* siempre se leen de abajo hacia arriba, aunque van apareciendo el orden inverso. Para los fines de este ensayo, ordenaré las capturas para que se pueda entender el orden en que se realizaron los hechos –aunque sigue siendo de abajo hacia arriba–, pues es complicado plasmarlos aquí de forma que puedan tener algún sentido; además, después de la fecha en que fueron tomadas, algunas cuentas fueron suspendidas por *Twitter*, incluida la del director de juego.

Sin embargo, no es así como aparecen con el *hashtag*¹⁸.

The image shows a screenshot of five tweets from the #THG2020 hashtag on Twitter, ordered chronologically from top to bottom. Each tweet includes a profile picture, the user's name and handle, the date (20 sept.), the text of the tweet, and interaction icons (reply, retweet, like, share).

- la sonsa** @sonsadelbarrio · 20 sept.
Sophie ya se había quedado dormida de la ansiedad que le daba comenzar este concurso tan matador. Enseguida suena el gong y se asusta. - achis - se limpia los ojos y ve que están haciendo sus contrincantes. #THG2020
1 reply, 1 like
- Jelena Volkov (AU)** @BeautifulVoix · 20 sept.
-antes de llegar a la cornucopia encuentra un mochila y mira a ambos lados para tomarla- #THG2020
1 like
- Hayley Evans** » 🇬🇧 @xcherryxb · 20 sept.
–Apenas escucha el sonido y espera solo un poco para después salir disparada por una de las mochilas de ahí en dirección a la curnocopia.– #THG2020
3 likes
- Seneca Crane** @THGVIP · 20 sept.
DANNA TIENE UNA MOCHILA #THG2020
2 replies, 2 likes
- Seneca Crane** @THGVIP · 20 sept.
KARMA TIENE UNA MOCHILA #THG2020
1 reply, 3 likes

¹⁸ Para más información, consultar el *hashtag* #THG2020 en *Twitter*: https://twitter.com/hashtag/THG2020?src=hashtag_click&f=live

Seneca Crane se apresura a decir quiénes tienen las mochilas para que, a partir de ahí, las personas mencionadas puedan seguir roleando, moverse ahora con la mochila o sin ella, para aquellos que no la tomaron a tiempo.

- 

la sonsa 🐘 @sonsadelbarrio · 20 sept. ▼

Se percata que todos salen corriendo hacia la cornucopia. Ella decide hacer lo contrario, empieza a buscar dónde esconderse y esperar a que todos hayan tomado algo de la cornucopia y posteriormente tomar provisiones. [#THG2020](#)

🗨️ 1 ↻ ❤️ 1 📤

[Mostrar este hilo](#)
- 

Seneca Crane @THGVIP · 20 sept. ▼

YA NO HAY MOCHILAS [#THG2020](#)

🗨️ ↻ ❤️ 3 📤
- 

Jelena Volkov (AU) @BeautifulVoix · 20 sept. ▼

-al tener la mochila y nota que... Liam Toma unas flechas así que se da la vuelta y corre en dirección contraria a la cornucopia- [#THG2020](#)

🗨️ ↻ ❤️ 1 📤
- 

Seneca Crane @THGVIP · 20 sept. ▼

MADDY TIENE LA ÚLTIMA MOCHILA [#THG2020](#)

🗨️ ↻ ❤️ 3 📤
- 

ANDRÉS old au 📍 Hawái. @repartohostias · 20 sept. ▼

« hablaban de más, sabía que pronto iban a reencontrarse pues le estaba señalando hacia donde debían salir corriendo, [@IAMABABYDRAGON](#).

[#THG2020](#)

-  **ZOELLA. : HAWAII 🌴** @violetsrblxe · 20 sept. ▼
El deporte nunca había sido lo suyo, probablemente jamás lo sería. Aún así tan pronto escuchó la señal comenzó a correr tan rápido como pudo hacia al punto donde las mochilas se encontraban. [#THG2020](#)
-   1  4 
-
-  **Maddy de Danonino** 🔒 @mad_story · 20 sept. ▼
—llegó rápido a la cornucopia esquivando a uno de los que me iban a atacar arrastrándome por el suelo para tomar una mochila y salir corriendo—
- [#THG2020](#)
-    3 
-
-  **Seneca Crane** @THGVIP · 20 sept. ▼
LILY TIENE UNA MOCHILA [#THG2020](#)
-    
-
-  **Seneca Crane** @THGVIP · 20 sept. ▼
HAYLEY TIENE UNA MOCHILA [#THG2020](#)
-   1  2 
-
-  **' Harry Styles.** @iHarry_Stylees_ · 20 sept. ▼
—Tras el Sonido esperado del Bong, Robert sacude la cabeza para quitarse todo pensamiento divertido y tomarse esto muy en serio. Salta de la plataforma y dispone a avanzar corriendo lo más que puede. + [#THG2020](#)

Para momentos como el de la captura de arriba es que se deben activar las notificaciones del director de juego, eso les permite conocer al instante quién tiene o no la mochila y poder continuar: enviar el *tweet*, “reparar” el anterior –por si he roleado que tengo la mochila y en realidad no es así– o continuar.

A pesar de que el *hashtag* es exclusivo para estos Juegos –y ya que no se dio otro HT para los espectadores o para hablar *off rol*, por ejemplo: [#THG2020_TV](#)–, tanto los jugadores como los espectadores saben diferenciar a la perfección cuando alguno de los *tweets* afecta a la trama y cuando no.

Por ejemplo:

The image shows a screenshot of four tweets from Twitter, each with a blue arrow pointing to it from a label on the left. The labels are: A) Respuesta off rol, B) En rol, C) Espectador, and D) Tweet off rol. The tweets are as follows:

- A) Respuesta off rol:** A tweet from **ZOELLA. : HAWAI** (@violetsrblye) dated 20 sept. The text says: "¡Yo jamás dije que sería buena en esto!". It includes the hashtag #THG2020 and has 1 heart.
- B) En rol:** A tweet from **ANDRES old au** (Hawái) (@repartohostias) dated 20 sept. The text says: "—Había pegado la carrera, sape gato loco—. #THG2020".
- C) Espectador:** A tweet from **Gabriel Evans** (@evans_gabriel1) dated 20 sept. The text says: "-miraba la competencia desde las grandes pantallas cercanas al centro. Cierra los ojos al oír el gran campanazo y comienza a rezar mentalmente lo que se sabe.- #THG2020". It has 3 replies and 1 retweet.
- D) Tweet off rol:** A tweet from **ANDRES old au** (Hawái) (@repartohostias) dated 20 sept. The text says: "ZOE NO COGISTE LA MOCHILA COÑO #THG2020".

Así como en el libro y la película, es Seneca Crane quien se encarga de ir poniendo trabas en ciertos momentos dentro de la arena, la cual puede controlarse alterando el día, la noche, cualquier clima, la gravedad, los espacios y a los enemigos, pues la finalidad es que los Tributos mueran, no importa si es por accidente, por falta de comida, agua, o entre los dientes de algún mutante.

¹⁹ A) Está participando en los juegos, pero ese comentario es de ella únicamente como personaje, de tal forma que éste no afecta sus acciones ni la trama en general. Está respondiendo a Andrés, quien también hizo un *tweet* fuera del rol.



B) Sigue roleando, el *tweet* afectará en la trama y al personaje.



C) No está participando en los juegos, pero está siguiendo todo de cerca a través del *hashtag*; de hecho, rolea como si realmente estuviera mirando el evento desde la televisión y en la comodidad de otro espacio, lo que contrasta con la realidad de los participantes.





D) Está participando en los juegos, pero ese comentario es de únicamente de él como personaje, dirigiéndose a Zoe, quien está participando también, pero su conversación no afecta sus acciones ni la trama en general.

Durante la rebelión, el Capitolio creó una serie de animales modificados genéticamente y los utilizó como armas; el término común para denominarlos era mutaciones, o mutos, para abreviar.








(*Katniss Everdeen* en *Los juegos del Hambre* de Suzanne Collins, 2008: 30).

-  **KEITH** @LimaHemswrth · 20 sept. ▼
– De una patada derribo una de las puertas del edificio al que pretendía llegar, necesitaba analizar lo que haría en los próximos minutos. Por fortuna había logrado tomar lo que quería. – [#THG2020](#)
   1 
-
-  **ZOELLA. : HAWÁI** 🌴 @violetsrblxe · 20 sept. ▼
Las mochilas se habían terminado y eso significaba un problema para ella, lo sabía.

Secó con fastidio el sudor de su frente y se dedicó a seguir corriendo hacia no sabía muy bien donde. [#THG2020](#)
   2 
-
-  **ANDRÉS** old au 🇵🇾 Hawái. @repartohostias · 20 sept. ▼
—Había logrado conseguir unas cuerdas, un par de cuchillos escondidos entre la maleza y una (1) botella de agua. A saber ahora hacia dónde había corrido Zoella a ver qué había pillado—.

[#THG2020](#)
 1   1 
[Mostrar este hilo](#)
-
-  **Seneca Crane** @THGVIP · 20 sept. ▼
Las personas que entraron a los edificios empiezan a ser atacadas también por desconocidos encapuchados [#THG2020](#)
  1  4 
-
-  **Hayley Evans** » 🇬🇧 🇵🇾 @xcherryxb · 20 sept. ▼
En respuesta a [@SteveRogeerss](#)
–Alcanzo a verlo y bajo su velocidad, no sabía que estaba corriendo tan rápido.
Se acomodo la mochila y lo tomo de la mano, para ir a un edificio.
Era fácil comunicarse con él, le dio una mirada de que fueran a un edificio que tenía en la mira.–
[#THG2020](#)

Recordando el hecho de que nadie quiere morir, en una trama en la que todos, menos uno, deben morir, es que se abre paso a la primera muerte. En este caso, fue un acuerdo entre los usuarios de Andrés y Robert²⁰, ya que este último tenía que retirarse. Sin embargo, lo hacen sin ninguna preparación previa, simplemente uno es creativo y el otro responde para darle coherencia al suceso.

-  **ANDRÉS old au**  Hawái. @repartohostias · 20 sept. ▼
Menuda pasada, pero si sois el cabrón. ¿Estás consciente de que alguno de los dos deberá morir para poder proseguir con esto y salir de este infierno?
- Estaba empapado de pies a cabeza y al igual que su contrario, con la cara malograda por los golpes recibidos anteriormente. >
-  1  1  1 
-  **ANDRÉS old au**  Hawái. @repartohostias · 20 sept. ▼
<
- Empuñó su arma con temor porque realmente jamás había asesinado a alguien con un arma y no, no era experto en eso—.
- El que le apunte primero, ¿va? #THG2020
-  1   
-  **' Harry Styles.** @iHarry_Stylees_ · 20 sept. ▼
—Ha echado una carcajada sacando el arma de la cintura, empuñando firme y apuntándole—
Lo sé.. y digamos que es divertido. —retrocedió un par de pasos— #THG2020
-  1   1 
-  **ANDRÉS old au**  Hawái. @repartohostias · 20 sept. ▼
—Ni siquiera lo dudó, en un paso falso por parte del contrario, Andrés ya había disparado la bala que impactó justo en medio de sus sienas. A esa distancia habría creído que no le iba a apuntar bien—. #THG2020
-  1  1  1 
-  **' Harry Styles.** @iHarry_Stylees_ · 20 sept. ▼
—se escuchó el estruendo.
En un abrir y cerrar de ojos propio, llegó a sentir la caliente sangre y su cuerpo helar de golpe..
Cayó al suelo sin oportunidad alguna. — #THG2020
- (Gracias).

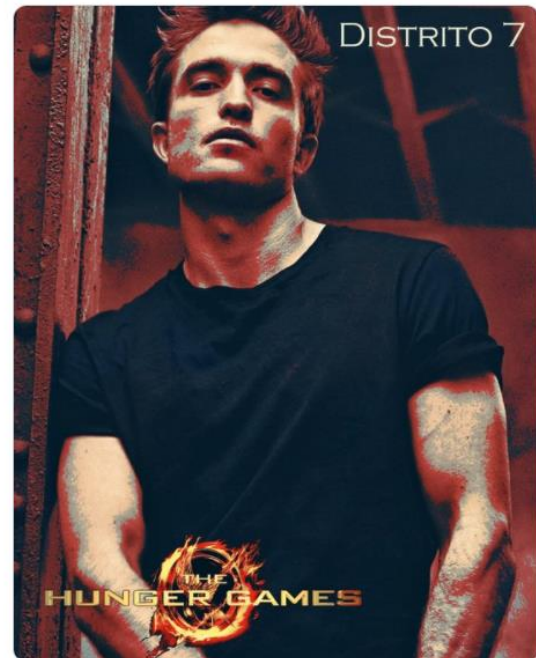
²⁰ Las capturas fueron tomadas un día después del evento; los usuarios se ven en la libertad de cambiar de personaje en cualquier momento, por lo que algunos de los nombres ya no coinciden con el anunciado, como es el caso de Robert, quién participó con ese FC y que ahora es el cantante Harry Styles. Al igual que Lily James, que ahora tiene un personaje original llamado Jelena.

A última hora de la tarde empiezo a oír los cañones. Cada disparo representa a un tributo muerto. [...] Once muertos en total; quedan trece para jugar. Me rasco la sangre seca que el chico del Distrito 9 me tosió en la cara. Sin duda, murió. ¿Qué habrá sido de Peeta? Lo sabré en pocas horas, cuando proyecten en el cielo las imágenes de los muertos para que las veamos los demás.

(*Katniss Everdeen* en *Los juegos del Hambre* de Suzanne Collins, 2008: 98).



Suena el cañón, señal de que alguien ha muerto, y aparece la foto de @iRobertPatts en el cielo #THG2020



A partir de aquí se hace una dinámica propia del libro y la película que son los “patrocinadores”, una forma en la que los espectadores pueden formar y aportar algo a los Juegos. Esto en particular no es algo que suceda en todas las tramas, sin embargo, es algo que siempre gusta a todos: poder incluirse ya que tal vez por una u otra razón no pudieron participar, así sentirán que han estado ahí y hecho algo.

En la historia original, los patrocinadores son personas ricas del Capitolio, quienes ven los Juegos como un deporte emocionante que sucede una vez al año. Debido al carisma, belleza o fuerza de ciertos Tributos, se vuelven los “favoritos” de los patrocinadores, quienes pueden hacer apuestas o apoyarlos, aportando dinero para que, una vez adentro, se le envíe al Tributo cualquier cosa que pueda necesitar para sobrevivir: un poco de agua, medicina, una manta, etc.

Así pues, en una estrategia que parecía sencilla, en esta trama cualquier espectador podía mandar cualquier cosa a su Tributo favorito a través de un DM a Seneca Crane, quién lo enviaría a dicho Tributo a través de un paracaídas.



Fran de Caly
@CastelloFranRPG



Fran de Caly @CastelloFranRPG

Bailarina • 20 años • Danza contemporánea • #RPGAccount • #CityLife • ° Caly
♡ Maddy ☆ Gina ♡

582 Siguiendo 630 Seguidores

📅 Se unió en junio de 2020



Quiero patrocinar a [@mad_story](#) (!!!)

20 sept. 2020 1:25 p. m.



Con gafas para ver de noche

20 sept. 2020 1:43 p. m.

Aceptaste la solicitud

listo

20 sept. 2020 1:59 p. m. ✓



Gracias

20 sept. 2020 2:00 p. m.



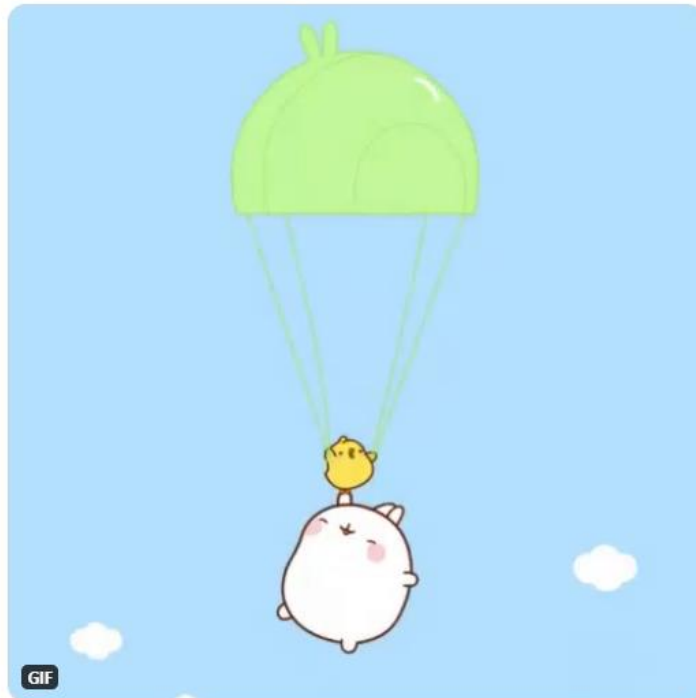
Escribe un mensaje



Seneca Crane
@THGVIP



Paracaídas para [@mad_story](#) con gafas de visión nocturna, cortesía de [@CastelloFranRPG](#) #THG2020



Entre los Tributos había dos parejas y varias amistades. Esto es algo que influyó para aplazar las muertes y muchas de las acciones, ya que se basan en esos sentimientos por las personas que conocen para tomar decisiones; sin embargo, al mismo tiempo están confiando en que alguien más tenga que matarlos, porque son las reglas del juego: solo uno va a sobrevivir, si son pareja, uno tendrá que matar al otro.

En la imagen de la derecha está el rol de Annelise tras la muerte de Andrés, su novio.



ANNIE | HAWAÍ. @IAMABABYDRAGON · 20 sept. ▼
< masculino que había matado a Andrés, subió a la superficie por su espalda, clavando con toda la fuerza, la navaja en su cuello.

Rápidamente quito la navaja y busco volver a nadar con todas sus fuerzas para alejarse de Keith que estaba muy cerca del masculino— [#THG2020](#)

1 1 3

[Mostrar este hilo](#)

ANNIE | HAWAÍ. @IAMABABYDRAGON · 20 sept. ▼
< perfección tanto a Chris como a Keith y si quería acabar con él era su momento.

Sacó la pequeña navaja y la tomó con la diestra al tomar una bocanada de aire y sumergirse en el agua todo lo posible para pasar desapercibida pero al estar cerca del > [#THG2020](#)

1 1 2

[Mostrar este hilo](#)

ANNIE | HAWAÍ. @IAMABABYDRAGON · 20 sept. ▼
< Si quería atacar, debía hacerlo justo en ese momento.

El corriente de agua la iba a empujando y en su haber solo quedaba una pequeña navaja que había mantenido en su traje, era su única oportunidad de sobrevivir

A pocos metros de ella pudo ver a la > [#THG2020](#)

1 1 2

[Mostrar este hilo](#)

ANNIE | HAWAÍ. @IAMABABYDRAGON · 20 sept. ▼
—Después de la muerte de Andrés, había quedado completamente sola. Los chicos de los otros tres distritos estaban unidos y buscarían la forma de acabar con ella, debía ser astuta y precavida.

Por suerte, ella sabía nadar y fue justo lo que hizo. > [#THG2020](#)

— Bueno, hay una chica — responde él, suspirando—. Llevo enamorado de ella desde que tengo uso de razón, pero estoy bastante seguro de que ella no sabía nada de mí hasta la cosecha.

— Entonces te diré lo que tienes que hacer: gana y vuelve a casa. Así no podrá rechazarte, ¿eh? — lo anima Caesar.

— Creo que no funcionaría. Ganar... no ayudará, en mi caso.

— ¿Por qué no? — pregunta Caesar, perplejo.

— Porque... — empieza a balbucear Peeta, ruborizándose—. Porque... ella está aquí conmigo.

(Caesar Flickerman y Peeta Mellark en *Los juegos del Hambre* de Suzanne Collins, 2008: 83).

En esta trama, cuando quedaban solo cinco Tributos (Hayley, Chris y Liam, que estaban aliados; y Anne con Andrés), se desató sobre la arena una ola que comenzaba a inundar todos los edificios. Anne estaba herida y Andrés trataba de cuidarla mientras subían a la parte alta; en ese momento el trío entró y terminó con la vida de Andrés. Hubo una rápida pero triste despedida al tener Anne el cuerpo de su novio entre sus brazos no hubo tiempo para más porque la ola hizo que todos los Tributos se dispersaran.

Tras varios minutos luchando con el agua, Liam alcanza a Chris, quién está herido, pero apenas tienen tiempo de cruzar palabra porque Annelise nada a toda velocidad y consigue matar a Chris. Liam se queda con el cuerpo de su amigo en sus brazos, sin saber cómo responder, así que Anne huye. Hayley, la esposa de Chris, presencia todo esto a lo lejos, pero no puede hacer nada.

Todo lo anterior es un resumen, ya que justo tras la muerte de Chris se creó un conflicto mayor, porque esta clase de tramas ya no son tan comunes: ninguno de los personajes quiere morir ni quiere ver morir a sus amigos. Hay una respuesta llena de adrenalina que impide al otro continuar, tratan de que sea coherente, pero les gana el sentimiento y el instinto de sobrevivir.

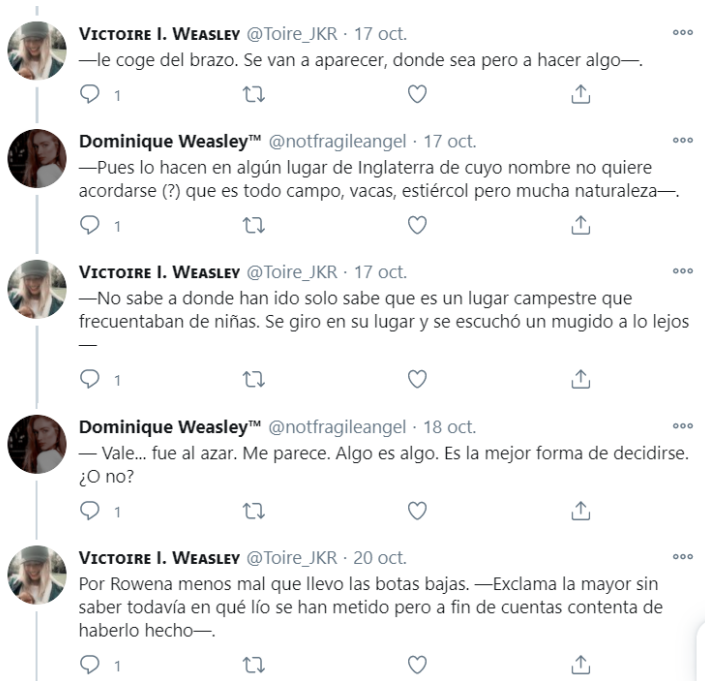
Por esta razón, esta trama concluyó ahí, tras 10 horas de estar conectados, quedaron tres Tributos vivos y sin un ganador.

La última vez que realicé esta misma trama había sido en 2014, en una familia rol de famosos, por lo cual se llamó “Los Juegos del Hambre VIP”²¹, y la respuesta fue diferente porque había muchas personas involucradas,



²¹ Para más información, consultar el HT #THGRolBand https://twitter.com/hashtag/THGRolBand?src=hashtag_click

se consiguió juntar a los veinticuatro Tributos. Sin embargo, el final no fue tan distinto al de ahora, pues tras varias horas de mantenerse conectados, de descartar a los ausentes y de no poder asesinar con coherencia, se nombró ganadora a la única persona que seguía conectada, en este caso fue alguien que llevaba de personaje a la cantante estadounidense Taylor Swift. En la captura se puede apreciar el momento en el que se anuncia a la vencedora.



En la captura de la izquierda se puede apreciar un momento casual entre dos hermanas del universo de Harry Potter; y la captura de la izquierda muestra un momento íntimo entre una pareja de actores.

Por otro lado, es usual que la convivencia entre los personajes sea más cotidiana, no es un entorno apresurado y dramático durante el día, sino que las conversaciones y relaciones son similares a las de la vida real, con las respectivas características de cada personaje manteniéndose vigentes en todo momento.



Las historias sobre las que están basadas las tramas del *roleplay* de *Twitter* son narrativas inspiradas en lo que producen las empresas de entretenimiento, mismas que fomentan la competencia y acciones negativas que aumentan tanto el número de participantes como el de audiencia: en el ejemplo que aquí se presentó sobre los Juegos del Hambre, la cuenta Máster pasó cerca de una hora “entregando provisiones” a los Tributos en la Arena por parte de “patrocinadores”, es decir, espectadores que seguían los Juegos y que, en cuanto hubo oportunidad, enviaron “ayuda” para que los Tributos a los que apoyaran tuvieran mayor oportunidad de vencer frente al otro. Cada participante recibió al menos dos paracaídas, algunos más, a pesar de la restricción que se puso de enviar solo una cosa por patrocinador a un solo Tributo.

Al provenir de la estas empresas de entretenimiento, ninguno de los participantes cuestionó el trasfondo de la historia y se mantuvieron apegados y encerrados en ella; a pesar de las relaciones de pareja, amistad o que hayan sido solo conocidos, los personajes desempeñaron su personalidad: miraban al otro, lo reconocían, reconocían su dolor y las decisiones que tenían que tomar; sin embargo, la trama en sí misma alentaba la ausencia de solidaridad e injusticia, aunque quisieran ayudar, el RM también se encargaba de propiciar la competencia y evitar el diálogo entre los Tributos, y ellos volvían a negarse a cuestionar la situación, prefieren combatir y ambicionar el triunfo.

La narración fomenta la desacreditación y desconfianza del otro, al mismo tiempo que los sentimientos y actitudes competitivas, mismas que fueron las principales razones por las cuales los jugadores se inscribieron, pues de hecho es base en las dinámicas del *roleplay*. Las personalidades de los personajes mantuvieron la situación de tensión que solo fue empeorando, y les hizo nunca mirar las raíces del conflicto, por el contrario, se podría perpetuar ya que sus emociones –alentadas por la competitividad misma– les hizo discutir dentro y fuera de la trama.

Los participantes nunca tienen la oportunidad de dialogar entre ellos sobre las bases reales de la trama y su conflicto, el RM se encarga de evitar que esto suceda (por ejemplo: la ola, los mutos, las armas, los encierros, reducir el campo de batalla y las oportunidades de ocultarse). Bajo esta situación, los Tributos toman la decisión de matarse en vez de apostar por la amistad.

CONCLUSIONES

Tras lo expuesto en este trabajo puedo dar cuenta de cómo las narraciones de las empresas de entretenimientos son la base para las tramas que se realizan en el *roleplay* de *Twitter*; los personajes asumen el papel que está ya construido en la narrativa, sin cuestionarse sobre cualquier injusticia ni la perpetuidad de los conflictos al alentar la competencia y promover espacios de desconfianza.

Desde el comienzo, la elección del personaje en sí mismo, lo que se escribe en su biografía, el *tweet* fijado, seleccionar un FC y la foto de éste que se va a elegir avatar, van dando paso a la provocación, es un desfile de personalidades con millones de conflictos sin resolver, en busca de un *partner* para llevar tramas permanentes, o de varios amigos para hacer algo más grande y llamativo.

El juego de rol en *Twitter* es de carácter abierto, los personajes pueden escoger sus propias rutas de desarrollo argumental, avatar y puede no existir un final u objetivo concreto, a diferencia de los otros expuestos en este ensayo. Haya o no un director de juego, los personajes tienen una visión propia o general –y de cierta forma silenciosa– de las reglas de la red social y los elementos básicos del juego de rol: un guía, reglas y trama; la ruptura con las dos primeras no genera ningún cambio, pero cualquier fisión en la trama representaría más conflictos de aquellos que estén utilizándose para mantener otra de las partes vitales: la interacción.

En respuesta a las empresas de entretenimiento es que se puedan admirar cambios notables en cuanto a los personajes y sus cuentas en *Twitter*, al punto de que muchos de los usuarios en realidad han dejado de tener una cuenta de *roleplay* y se han convertido únicamente en cuentas “fan”, “parodia” o de “interpretación” –esto último consiste únicamente en publicar una imagen editada por el usuario que describa la actividad, sin verse inmersos en ninguna otra de las dinámicas que describen al RP– como lo han descrito las reglas de la propia red social, y que ha sucedido más en *fakeland*, sin embargo, no es exclusivo.

No es ningún secreto que la violencia vende más que la paz, por lo que las dinámicas del RP fomenten tanto la competencia, la desconfianza y el no considerar al otro, no da espacio para las emociones positivas dentro de los personajes, porque la narración requiere perpetuar el conflicto, y no se planea –además de que no hay ningún interés– resolverlo de forma pacífica. Por el contrario, se busca potenciar con el enfrentamiento entre distintos actores.

Esto se ejemplifica con la cantidad de “patrocinadores” que tuvieron los Tributos dentro de la trama, la cual llamó la atención de más de uno, quienes no quisieron participar cuando se anunció el evento, pero desde entonces se ofrecieron a patrocinar a cualquiera que fuera a jugar; sabían que aquello iba a prolongar los Juegos y a volverlos más interesantes para ellos al proporcionar armas y cosas específicas para potenciar las habilidades de los jugadores y que éstos tuvieran otra ventaja frente al otro. Es decir, incluso ellos que eran externos a la trama, por así decirlo, fueron bienvenidos al propiciar la competitividad; no hubiese sido aceptado por nadie que alguno de los patrocinadores enviara algo para una posible solución al conflicto, y la verdad es que de todos modos ninguno de ellos se cuestionó sobre eso.

Cuando las narrativas vienen de la industria cultural, las actitudes y sentimientos se guían hacia lo opuesto a la cooperación, por el contrario, se le impide la entrada a cualquier actor externo que pudiera dar solución al conflicto porque nadie quiere eso; solo se le permite entrar a aquel con intención de fomentar la violencia. No es que los personajes no quieran ver la raíz del problema, sino que se ven inmersos en una trama –y un conflicto– que en sí misma no lo permite, prolongando la situación para volverla más

emocionante y no querer darle un final.

Las emociones que guían a cada personaje a realizar tal o cual acción no son siempre las más acertadas, pero resultan coherentes en la búsqueda de no terminar una historia. Cuando las tramas terminan, viene un momento de vacío, la búsqueda de la o las personas para poder avanzar a la siguiente historia hace que nuestro TL en *Twitter* se vea lento y aburrido, sobre todo con *tweets* constantes como el de la derecha, porque a veces consiste en tener una cuenta nueva y comenzar desde cero, donde se regresa al paso uno: provocar.



En la Universidad Bass buscamos a:

- » Nombre: Adam Shepherd
- » Edad: 29
- » Carrera: Psicología
- » Becado/no becado: No becado
- » FC: Lucien Laviscount
- » Datos de interés: Hermano de @lilchxxr. Tienen muy buena relación. Más info por MD.



Por último, he puesto aquí más de lo que mis casi ocho años de experiencia en el *roleplay* de *Twitter* me han dado (sí, tenía que decirlo), y doy cuenta de que –aunque las historias son las mismas una y otra vez, solo que con diferentes nombres, con diferentes colores, diferentes horarios– un personaje no se va a cansar de las vueltas que da su vida, siempre hay un pequeño conflicto a la vuelta de la esquina esperando ser descubierto para poder crecer.

Muchos de los que participan en el *roleplay* de *Twitter* se acercan a estas historias donde se potencian las emociones negativas como la envidia, los celos, el enojo, o la competencia como formas de enfrentar la realidad. El acercamiento a juegos de rol que difieren de su realidad y les permiten imaginar otras historias donde sacan sus frustraciones o temores al distanciamiento social.

Viéndolo de ese modo, otra verdad es que aquí se plantean las bases que pueden ser utilizadas para hacer del juego del rol de *Twitter* una herramienta accesible, no solo para conocer lo que se está formulando –y que se mantiene en constante cambio– actualmente en las redes sociales, sino para impulsar las narrativas educativas, así como aprender o ejemplificar acerca de la resolución pacífica de los conflictos y fomentar las

emociones positivas a través de interacciones sociales e incluso la inmersión misma, al mismo tiempo que se hace uso de la inmediatez que proporciona internet, y de todo lo que favorece la improvisación y la creatividad para cada participante.

Es basto el potencial educativo del *roleplay* de *Twitter*, podría ser una herramienta accesible para impulsar las narrativas educativas en los jóvenes, pues las narrativas son instrumentos fundamentales o para legitimar la violencia o para construir la paz, en ese sentido es fundamental pensar en redireccionar el juego de rol, explotar su potencial pedagógico y que su dinámica sea utilizada para fomentar, aprender e interiorizar emociones positivas, habilidades de desarrollo integral y resolución pacífica de los conflictos. Se podría diseñar un juego de rol que propicie emociones positivas para la transformación de conflictos.

En este sentido es que se podría incentivar un cambio dentro del *roleplay* de *Twitter*, porque los participantes en realidad podrían no ser conscientes de las potencialidades del mismo juego pues, a diferencia también de los otros juegos de rol, este no se ha visto orientado para un aprendizaje real y que, de hecho, tenga efectos a través de la pantalla.

Los juegos de rol han podido ser utilizados como una herramienta lúdica y recreativa, para crear nuevos hábitos, enriquecer el vocabulario, estimular la imaginación a través de la improvisación, desarrollar valores como empatía y tolerancia, potencializar la cooperación, mejorar la capacidad para tomar decisiones y la transformación de conflictos; todo basándose en el planteamiento de que se están realizando las acciones desde la perspectiva del personaje: es de carácter abierto y los personajes pueden escoger sus propias rutas de desarrollo argumental.

Esto último sería útil ahora que el mundo en general está cambiando y las actividades virtuales han tomado una importancia vital y sin precedentes, porque siempre seguirá siendo “mucho más fácil de entender muchas historias cuando se juega a ellas” (Belli y López, 2008: 160).

Referencias

Abad Ruiz, Bárbara (2011): *Fanfiction: Fomento de la escritura creativa a través de las formas de literatura emergentes*. Tonos Digital: Revista de Estudios Filológicos, No. 21, Universidad Cardenal Herrera. Disponible en: <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/657/468> [15 de mayo de 2017].

Álamo, Francisco (2006): *La caracterización del personaje novelesco: perspectivas narratológicas*. UNED, Revista Signa 15, Universidad de Almería - pp. 189-213.

Amézquita Castañeda, Irma; Moreno Ramos, Manuel (2001): *La odisea liberadora de los juegos de rol*. Consejo Nacional para la Enseñanza y la Investigación de las Ciencias de la Comunicación, México: (CONEICC). Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO).

Belli, Simone; López Raventós, Cristian (2008): *Breve historia de los videojuegos*. Athenea Digital, Revista de Pensamientos e Investigación Social, núm. 14, pp. 159-179. Universitat Autònoma de Barcelona. Barcelona, España.

Bermúdez, Steven (2010): *Las emociones y la teoría literaria. Un encuentro enriquecedor para la comprensión del texto literario*. SciELO - En-claves del pensamiento, versión On-line ISSN 2594-1100, versión impresa ISSN 1870-879X; vol.4 no.8, México.

Bisquerra Alzina, Rafael (2009): *Psicopedagogía de las emociones*. Editorial Síntesis, Madrid, España. ISBN: 9788497569910. Disponible en: <http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Psicopedagogia%20de%20las%20emociones%20-%20Rafael%20Bisquerra%20Alzina-1.pdf> [17 de abril de

2019].

- Cerrillo, Pedro (2013):** *Canon literario, canon escolar y canon oculto*. Quaderns de Filologia. Estudis literaris. Vol. XVIII. Universidad de Castilla La Mancha - pp. 17-31.
- Checa, Fernando (2013):** *La utilización del microblogging y de Twitter como herramienta de enseñanza-aprendizaje*. Espiral, Cuadernos del profesorado; Revista Digital del Centro del Profesorado Cuevas-Olula (Almería), Vol.6, No. 11. Facultad de Educación, Universidad Autónoma de Bacaramanga, Colombia.
- Coll, Cesas; Bustos, Alfonso; Engel, Anna (2007):** *Configuración y Evolución de la Comunidad Virtual Mipe/Dipe: Retos y Dificultades*. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, vol. 8, núm. 3, diciembre, 2007 - pp. 86-104 Universidad de Salamanca Salamanca, España. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201017307005.pdf> [11 de junio de 2017].
- Collins, Suzane (2008):** *Los Juegos del Hambre*. Traducción de Pilar Ramírez Tello, edición digital de RBA Libros, S.A., 2013, Barcelona, España. ISBN: 978-84-2720-020-3.
- Esnaola, Graciela; Levis, Diego (2008):** “La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional”. Revista electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 9, nº 3 - pp. 50-68. Universidad de Salamanca.
- Espejel, Diana (2014):** *La escritura del afecto: Los vínculos entre los jóvenes en la cultura digital*. En “Redes sociales digitales: nuevas prácticas para la construcción cultural”, Coord. Sandra Flores Guevara - pp. 73-92.
- Estrada, Socorro (2008):** *El fenómeno se llama “Fanfiction” y complica a escritores y editores*. Periódico digital Clarín, Argentina. Disponible en <http://www.clarin.com/diario/2008/10/05/sociedad/s-01774773.htm> [23 de mayo de 2018].
- Fainhole, Beatriz (2015):** *Un análisis contemporáneo del Twitter*. Revista De Educación

a Distancia (RED), No. 26. Universidad Nacional de La Plata. Disponible en: <https://revistas.um.es/red/article/view/231971> [6 de junio de 2017].

García Galtero, Felipe; Carrascal Domínguez, Silvia; Renobell Santaren, Victor (2016): *El dibujo de la figura humana "Avatar" como elemento para el desarrollo de la creatividad y aprendizaje a través de la gamificación en Educación Primaria.* ArDin, Arte, Diseño e Ingeniería, 5 - pp. 47-57.

Gómez, Inés (1990): *Los juegos de estrategias en el currículum de matemáticas.* Cambio educativo y desarrollo profesional: actas VII Jornadas de Estudio sobre la Investigación en la Escuela. Coord. Rafael Porlán Ariza, Pedro Cañal de León. ISBN 84-404-6703-6, pp. 323-330. Disponible en: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/50630/CEDP_36.pdf?sequence=1 [1 de septiembre de 2020].

González, Carina; Blanco, Francisco (2008): *Interacción, Motivación y Emociones con Videojuegos.* IX Congreso Internacional Interacción, Albacete 9-11 de junio de 2008. Grupo LoUISE-Universidad de Castilla-La Mancha, pp. 467-471.

González, Jorge (1988): *La cofradía de las emociones (in) terminables (parte primera) construir las telenovelas mexicanas.* Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, vol. II, núm. 5, 1988, pp. 13-65. Universidad de Colima. Colima, México. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/316/31620502.pdf> [12 de septiembre de 2020].

Grané, Mariona; Muras, Miguel (2010): *Second Life, entorno virtual, aprendizaje real.* Comunicación y Pedagogía: nuevas tecnologías y recursos didácticos, ISSN 1136-7733, Nº 242-243, 2010, pp 49-56. Disponible en: <http://www.centrocp.com/comunicacionypedagogia/comunicacion-y-pedagogia-242-243.pdf#page=49> [27 de marzo de 2017].

Gutiérrez-Rubí, Antoni (2011): *Del storytelling al microblogging.* Boletín LIFE (Liderazgo Femenino) de Antoni Gutiérrez-Rubí. Disponible en: <https://www.gutierrez-rubi.es/2011/02/23/del-storytelling-al-microblogging/> [27 de agosto de 2020]

Jackson, Steve (1991): *Killer. Juego de rol en vivo*. JOC Internacional, S.A. Sant Hipólit, 20 – 08030 Barcelona, España. ISBN: 84-7831-052-5.

Kilik, Jon; Jacobson, Nina (Productores) y Ross, Gary (Director), (2012): *The Hunger Games* [Cinta cinematográfica]. EU.: Lionsgate.

Lamerichs, Nicolle (2011): *Stranger than Fiction: Fan Identity in Cosplay*. Transformative Works and Cultures, no. 7. Maastricht University, Maastricht, The Netherlands. doi:10.3983/twc.2011.0246.

Lederach, Juan Pablo (1992): *Enredos, pleitos y problemas. Una guía práctica para ayudar a resolver conflictos*. Comité Central Menonita, Ediciones SEMILLA, segunda edición. Ediciones Clara-semilla, Colombia y Guatemala. ISBN: 84-89389-06-3.

Mancera, Ana (2014): *Cortesía en 140 caracteres: Interacciones en Twitter entre periodistas y prosumidores*. Revista de Filología, No. 32; pp. 163-180. Universidad de Sevilla.

Martín-Barbero, Jesús (1992): *Televisión y melodrama. Géneros y lecturas de la televisión en Colombia*. Edición en Coordinación con Sonia Muñoz, Tercer Mundo, Bogotá. Disponible en: <http://pdfhumanidades.com/sites/default/files/apuntes/25%20-%20martin%20barbero%20Television%20y%20melodrama.pdf> [12 de septiembre de 2020]

Martín-Barbero, Jesús (2002): *El melodrama en televisión o los avatares de la identidad industrializada*. Herlinghaus (ed). Narraciones anacrónicas de la modernidad. Melodrama e intermedialidad en América Latina. Editorial Cuarto Propio, Chile, 2002, pp. 171-198.

Martos Núñez, Eloy (2006): *Tunear los libros: series, fanfiction, blogs y otras prácticas emergentes de lectura*. Universidad de Extremadura. Revista OCNOS n° 2, ISSN 1885-446X, pp. 63-77.

Mora, Francisco (2012): *¿Qué son las emociones?* en “¿Cómo educar las emociones?

La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia. Bisquerra, Rafael (Coord.), Esplugues de Llobregat (Barcelona) Hospital Sant Joan de Déu, pp. 14-23. Disponible en: www.faroshsjd.net [7 de septiembre de 2020]

Morán, Carmen (2016): *Fanfiction y novela actual (notas para meterse en un jardín con Ortega al fondo)*. en Cordone, Gabriela; Béguelin-Argimón, Victoria (eds.), *Manifestaciones intermediales de la literatura hispánica en el siglo XXI*, Madrid, Visor, 2016: pp. 311-327. ISBN: 978-84-9895-179-0. Disponible en: <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26314/Fanfiction%20y%20novela%20actual.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [10 de marzo de 2018].

Muñiz, Elsa (2014): *La desaparición del cuerpo en las redes ¿un mito contemporáneo?* En “Redes sociales digitales: nuevas prácticas para la construcción cultural”, Coord. Sandra Flores Guevara, pp. 93-111.

Muros, Beatriz (2011): *El concepto de identidad en el mundo virtual: el yo online*. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación de Profesorado, 14 (2), pp. 49-56.

Pimentel, Luz Aurora (2005): *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*. Siglo XXI editores en coedición con la Facultad de Filosofía y Letras, UNAM. Tercera edición, ISBN: 968-23-2115-8.

Real Academia Española. (s.f.). Canon. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 24 de agosto de 2020, de <https://dle.rae.es/canon>.

Real Academia Española. (s.f.). Diégesis. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 10 de septiembre de 2020, de <https://dle.rae.es/di%C3%A9gesis>.

Real Academia Española. (s.f.). Tuit. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 25 de agosto de 2020, de <https://dle.rae.es/tuit>.

Real Academia Española. (s.f.). Tuitero. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 29 de agosto de 2020, de <https://dle.rae.es/tuitero?m=form>.

Rodríguez, Teresa; Baños, Miguel (2011): *E-learning en mundos virtuales 3D. Una experiencia educativa en Second Life*. Revista Icono 14, Vol. 2, España. ISSN:

1697-8293, pp. 39-58.

Sedeño, Ana (2010): *Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación*. Comunicar, vol. XVII, núm. 34, pp. 183-189. Grupo Comunicar. Huelva, España.

Tuchsen, Anders; Hitchens, Michael; Brolund, Thea; Kavakli, Manolya (2006): *Live Action Role-Playing Games. Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities*. Games and Culture, Volume 1, Number 3, Sage Publications. Macquarie University, pp. 252-275.

Vidam, Alexiel (2014): *Fanfiction: reinventando la ficción*. Ventana indiscreta No. 12, Universidad de Lima. ISSN: 2073-2759. P. 16.

Varios autores (1996): *El Señor de los Anillos: El juego de rol de la Tierra Media*. Publicado por JOC Internacional, S.A. Barcelona, España. ISBN: 84-7831-008-9.

Varios autores (1999): *Vampiro: La Mascarada. Un juego narrativo de horror personal*. Publicado por La Factoría, C/Plaza, Madrid. ISBN: 84-84-21-087-1.

Varios autores (2000): *Shadowrun*. Tercera Edición en español por La Factoría de Ideas, Arganda del Rey, Madrid. ISBN: 978-8484210818.

Varios autores (2014): *D&D. Reglas Básicas. Reglas Básicas para Jugadores Versión 0.2*. Manufacturado por Hasbro SA. Traducción al Castellano por Archiroteros, Tel Arin. Disponible en: <https://codexarcana.org/wp-content/uploads/2020/02/reglas-b%C3%A1sicas-DD-5%C2%AA-0.7.pdf> [30 de septiembre de 2020].