



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS



*Roleplay* literario: Literatura colectiva y narrativas  
transmedia en redes sociales

**TESIS**

para obtener el grado de

**Maestra en Estudios de Arte y Literatura**

Presenta

**Yoliztma Yahaira Wruck Pérez**

Dirección de tesis

**Dra. Anna Juliet Reid**

**Cuernavaca, Morelos, a 3 de agosto de 2021**

La Maestría en Estudios de Arte y Literatura está acreditada en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) de CONACyT, a partir del 2 de octubre de 2012.



**Agradecimientos:**

A mi padre por facilitarme amorosamente el camino con su sabiduría y dulzura y a mi madre quién nunca dudó y me fortaleció día a día con su cuidado, por ser guía, mentora y amiga. Este logro es gracias a ustedes.

## Índice general

Introducción.....	1
1 Entender el mundo digital a partir de la narrativa transmedia. ....	5
1.1 La evolución de los medios.....	7
1.2 Nuevas formas de comunicación.....	10
1.3 Nuevos mensajes .....	12
1.4 Nuevas formas de consumo en los medios .....	19
2 Narrativa transmedia y el fenómeno de la franquicia Harry Potter .....	27
2.1 Antecedentes y consideraciones conceptuales .....	31
2.1.1 Derechos de autor y las “Potterwars” .....	35
2.2 Un análisis hacia el universo Harry Potter .....	39
2.3 Fanáticos e identidades .....	49
3 Roleplay literario: modalidad narrativa y colectiva en redes sociales.....	63
3.1 Orígenes y antecedentes.....	64
3.2 Narrar en colectivo y en redes sociales .....	66
3.3 El juego de rol como forma de literatura emergente .....	70
3.4 Conceptualización del roleplay literario .....	75
3.4.1 Funciones del juego de rol literario .....	83
3.4.2 Reglas del juego de rol .....	87
3.5 Comunidades.....	92
Conclusiones.....	97
Bibliografía .....	99
Referencias de internet .....	105
Glosario.....	108

## **Introducción:**

La llegada del internet y de la web 2.0 supuso un gran cambio para el consumo y producción de textos, pues es a partir de la implementación pública de dichos servicios que se han generado nuevos dispositivos móviles y plataformas que facilitan el acceso y la interacción con el contenido digital. Estar constantemente expuestos a los estímulos que nos genera el contenido, al tener dispositivos móviles del tamaño de nuestro bolsillo y con una usabilidad tan sencilla como deslizar el dedo, empezamos a cambiar la percepción del tiempo y a generar una cultura de la inmediatez, y es a consecuencia de esta que las industrias han tenido que acostumbrarse, innovar e implementar cambios en la manera en la que vende, informa y administra el tiempo de sus usuarios por medio de la hiperconectividad.

La hiperconectividad pretende hacer más cómoda la vida cotidiana e instaurarse en otro tipo de sectores como el marketing, la seguridad y la salud pública, entre otros, y ha conllevado grandes cambios en la forma en la que nos relacionamos con el ambiente y la comunidad.

La hipótesis de esta investigación es que el juego de rol es una práctica social que a partir de la participación, la colaboración, la interacción, la inmersión y la apropiación de historias franquiciadas por medio los usuarios es capaz de generar obras narrativas literarias en las que el participante aún en su búsqueda individual de identidad logra el sentimiento de pertenencia desde la escritura y la coautoría en

grupo, aportando a su vez significativamente a la expansión del universo transmedia.

En el primer capítulo de esta tesis observamos como al cambiar nuestro estilo de vida también se presentan nuevas formas de comunicación y de mensajes, los cuales se han tenido que adaptar a los gustos y formas de consumo que se han generado en la audiencia, la cual desea estar en control de sus experiencias con dicho contenido y busca en él características como lo son la inmersión, subjetividad, interactividad, integración e impacto, que son las mismas que contiene la narrativa transmedia, y la cual va a destacar por la participación activa que mantiene el público con cada una de las piezas mediales de dicho contexto.

El arte y la literatura no están exentos de los cambios que supone esta nueva era tecnológica, pues con estas necesidades de control, los usuarios también han desarrollado una necesidad de ser involucrados como individuos en las obras, viéndose reflejado esto en el material audiovisual desde el desarrollo de productos de realidad virtual, realidad aumentada y películas interactivas con desenlaces a elección del espectador, y en la literatura con la aparición de los prosumidores, que son aquellas personas que no solo consumen sino que también producen sus propias obras.

En el segundo capítulo ocupamos como ejemplo la franquicia de Harry Potter al encontrarla de gran utilidad para ilustrar el concepto de la transmedialidad, pues el universo narrativo que Rowling asienta a lo largo de sus siete libros y en donde conocemos la historia del niño mago y el funcionamiento del mundo mágico, se ha

expandido por distintos medios que exploran y amplían la historia proponiendo nuevas formas y formatos para experimentarla, una de esas formas es el juego de rol literario.

El fenómeno del juego de rol literario se propone como un producto transmedial, como se puede apreciar en el tercer capítulo de esta tesis, pues promueve el crecimiento de un mundo ficcional desde la interacción y la inmersión. En esas características también encuentra un carácter de comunicación y comunidad debido a que narrar en colectivo supone aceptar, moldear y ejecutar las ideas que se proponen en grupo. Pensamos en los registros del juego de rol propuestos por los fanáticos como un juego de relaciones en el que se propone explorar y co-crear historias en conjunto y como un proceso literario emergente que toma cada vez más fuerza entre ellos.

La necesidad de esta investigación surge por un interés sobre este tipo de formas emergentes de creación lúdica-literaria para tratar de comprender la evolución que atraviesa la sociedad mediante el desarrollo de nuevos mecanismos de interacción y comunicación, y de la misma forma advertir sobre las necesidades participativas del individuo. En la investigación se hablará de transmedia, por el poder enriquecedor que supone el tener una franquicia que cuenta historias desde diferentes plataformas y medios, contemplando la influencia que tienen entre ellos, siguiendo así la teoría de Henry Jenkins, que establece que los contenidos creados por los fanáticos contribuyen también a la expansión narrativa.

Es importante establecer que esta investigación se enfoca únicamente en el juego de rol literario con usuarios y comunidades de habla hispana en páginas de Facebook, dado que es una plataforma que permite generar un estudio del alcance de las publicaciones y de los usuarios. Por otra parte, la usabilidad de su plataforma la hace más concurrida para este tipo de prácticas que otras redes sociales como Instagram, Twitter o Tumblr. Las comunidades que observamos también cumplieron con ciertos parámetros, como el tener mínimamente un año de actividad consecutiva, un alcance mínimo de 50 “me gusta”, y estar enfocadas únicamente en la saga *Harry Potter*, utilizando personajes canónicos y de autoría propia. Un ejemplo de estas comunidades es “Merodeadores Roleplay”, la cual inicio su actividad 17 de julio del 2014, manteniéndose activa en la actualidad y cuyo alcance es de 3,718 “me gusta” en total.

En cuanto a las obras literarias canónicas de Harry Potter, investigaremos únicamente las escritas por la autora J.K. Rowling en su versión al español, absteniéndonos de involucrar guiones cinematográficos o televisivos, así como obras teatrales y relatos añadidos posteriormente, utilizando solamente las siete obras principales: *Harry Potter y la piedra filosofal*, *Harry Potter y la cámara secreta*, *Harry Potter y el prisionero de Azkaban*, *Harry Potter y el cáliz de fuego*, *Harry Potter y la Orden del Fénix*, *Harry Potter y el misterio del príncipe*, y *Harry Potter y las reliquias de la muerte*.



## Capítulo 1.

### **Comprender el mundo digital desde la narrativa transmedia y la hiperconectividad**

El sociólogo estadounidense Lasswell en 1948 propone en su artículo célebre “¿Quién, dice qué, en qué canal, a quién y con qué efecto?” (2012, 51) el estudio de la comunicación en masas desde dos marcos referenciales: la estructura y sus funciones, y sobre estas Lasswell señaló tres —posteriormente Charles Wright añadiría una función más en 1986— la primera refiere a la *supervisión del entorno*, la cual tiene como función recopilar y distribuir información del entorno de cualquier sociedad, y correspondería a la circulación de noticias.

La segunda función es la de la *interpretación o correlación* que va de la mano con la primera pero que sugerirá el cómo reaccionar ante los acontecimientos de aquellos contextos, y, por otro lado, también está la función de transmisión de cultura que son esas actividades que comunican la obediencia a las normas sociales, los artículos y secciones culturales, artísticas e históricas. Me parece importante mencionar aquella función añadida por Wright, la función del entretenimiento, la cual es una actividad cuyo propósito es distraer a las personas y es esencial en la vida.

Estas funciones continúan vigentes hasta el día de hoy, pero la estructura fundamental de la comunicación vivió un cambio importante desde la aparición del internet y los dispositivos móviles. Al cambiar los medios, también cambian los

canales, los mensajes, las formas en las que se genera contenido y las maneras en las que vamos a interpretarlo.

Este primer capítulo tiene como intención explicar estos cambios y como estos procesos comunicativos han influido en la manera en la que convivimos y creamos desde una cibercultura. Asimismo, tiene como propósito el entendimiento de la influencia que han tenido estos cambios en la manera en la que nos relacionamos los unos con los otros y con la tecnología. La influencia de la transformación mediática se puede encontrar en todos los aspectos de la vida cotidiana si se mira con atención, a la par será necesario que se acople a las necesidades y entendimiento común para lograr desarrollar contenido artístico.

El ritmo frenético de la vida social actual, de los mass media y de las propuestas estéticas, en consecuencia, hacen que el gusto y los mecanismos de producción cambien rápidamente. Desde la década de los sesenta del pasado siglo nos hallamos ante un desbordamiento general de los cauces de la cultura, en el que se trata de romper con cualquier determinación estética o lingüística a favor de la experiencia emocional del espectador, del éxtasis sensorial como vehículo de reflexión. Parece que el arte tenga que ser cada vez más osado para reinterpretar este cambiante y multiforme contexto. (Vidal, 2012)

Entender estos nuevos funcionamientos nos ayudará a reflexionar sobre las nuevas formas de creación en la red, principal en las redes sociales, las cuales además de ser una plataforma para propagar el contenido, generan una comunidad y la posibilidad de interactuar en los medios. Esta interactividad será importante,

pues los mercados han intentado explotar esta necesidad de pertenencia y participación de los usuarios para crear estrategias distintas al Marketing que se evidencian con los cambios en el consumo y en la forma que se percibe el mundo.

Desde las nuevas formas en las que consumimos y participamos en la red generando contenido, surgen nuevas apropiaciones que no tienen intenciones artísticas y algunas otras en las que podríamos cuestionarlo. Trataremos de comprender la evolución y dirección que atraviesa la sociedad mediante el desarrollo de nuevos mecanismos de interacción y comunicación para explicar estas formas emergentes de creación artística y literaria.

## **1.1 La evolución de los medios digitales**

Antes de la llegada de la *Web 2.0* — término popularizado por Tim O’Rerilly en el año 2004 — la información que se disponía en la internet era únicamente aquella que estaba dispuesta para su consulta y que era generada por equipos profesionales de desarrollo de contenidos. Fue la verdadera apertura del sistema al público lo que desencadenó la participación colectiva de los usuarios para alimentar la base de datos que conocemos hoy en día. Esta oportunidad de generar contenidos supone un avance tecnológico importante, ya que podemos comunicarnos e interactuar con otros usuarios aún si estos se encuentran en otro lado. La interacción será un punto clave para el cambio de percepción del mundo, puesto que se deberá entender que mucho más que cambios en modelos de

negocio en la red, conllevó a la expansión de nuevos hábitos sociales y comunicativos. (Prada, 2015)

Debido a la implementación de distintos dispositivos —computadoras de escritorio, laptops, tabletas digitales, teléfonos móviles— existe una multiplicidad de pantallas, donde no solo cada uno de esos aparatos puede aglutinar múltiples usos por parte de los consumidores, sino que, debido a la digitalización de la información y la conexión a internet, existen infinitas posibles combinaciones de actividades en simultáneo, denominando la *multitarea*.<sup>1</sup>

Estamos en una época en la que consumimos y generamos contenido desde distintas plataformas. Las redes sociales nos han llenado de estímulos sensoriales y emocionales, hacemos *scrolling* continuo, buscando una gratificación instantánea que sacie nuestra curiosidad. Esto se nota aún más con el desarrollo de las nuevas generaciones, quienes desde su nacimiento han experimentado una interacción muy distinta con las tecnologías, exponiendo la usabilidad y la apertura a la información que estas trajeron consigo.

Un niño, con 30 minutos de YouTube, ha aprendido a hacer manualidades con plastilina, a cantar una canción que habla sobre la amistad y ha visto como es Japón [...] Llenándose de estímulos visuales. Esta curiosidad se premia o se penaliza al largo de nuestra vida. Y con las redes sociales esta

---

<sup>1</sup> Entenderemos multitarea como una característica de los sistemas operativos actuales, la cual permite realizar varias tareas y procesos al mismo tiempo.

curiosidad ha sido alimentada hasta crear una bestia voraz en nuestro cerebro. (Solé, 2017)

Esta curiosidad insaciable y búsqueda de la gratificación instantánea son consecuencias de la cultura de la inmediatez, un término que se generó gracias al progreso tecnológico y a la industrialización digital en el mundo y que refiere a una percepción instantánea del tiempo y que tiene como propósito ofrecer una sensación de “naturalidad” en todo sistema. Esta necesidad de inmediatez es alimentada por los nuevos dispositivos desde los que obtenemos posibilidades de comunicación al momento y de la misma evolución de estos para ofrecer mayor rendimiento y capacidad productiva. Computadoras veloces, internet mucho más rápido que hace diez años, mensajes de texto en tiempo real hacia cualquier parte del mundo, videollamadas, entre otras, son algunos ejemplos de estas transiciones.

La demanda de resultados instantáneos se está filtrando en cada rincón de nuestras vidas, y no solo virtualmente. Los minoristas están saltando a los servicios de entrega el mismo día. Las aplicaciones de teléfonos inteligentes eliminan la espera de un taxi, una cita o una mesa en un restaurante caliente. Las películas y los programas de televisión comienzan a transmitirse en segundos. (Muther, 2013)

Como consecuencia de esta impaciencia de los usuarios, las industrias se han tenido que acoplar e innovar para este ritmo de vida acelerado y facilitar a sus clientes la espera administrándoles el tiempo que les lleva hacer sus actividades diarias, no solo con aplicaciones que están al alcance de sus dedos y disponibles a

cualquier hora y en cualquier lugar, sino con una *hiperconectividad*<sup>2</sup> que no puede ser ignorada.

## 1.2 Nuevas formas de comunicación

Leo Prieto publicó en su página web una columna periodística en la que explica el fenómeno de la hiperconectividad explicada desde su rutina diaria, él cuenta la forma en la que se comunica con sus colegas del trabajo mientras viaja en taxi, y cómo su hermana en Tailandia es capaz de mostrarle la vista que está teniendo en esos momentos desde una videollamada, y no sólo eso, sino que nos ilustra lo que sucede con los dispositivos de uso común, y como son capaces de comunicarse entre ellos. Ejemplifica este fenómeno con las aplicaciones de tránsito como Google Maps, las cuales utilizan información que obtienen de los teléfonos celulares de otros conductores, como su posición y la velocidad, para poder advertir sobre accidentes o tráfico excesivo y sugerir una nueva ruta que no retrase a los usuarios de sus destinos. También lo ejemplifica con su cotidianidad en casa, desde cómo es capaz de controlar la música que reproduce en sus parlantes desde un reloj inteligente o la película que ve desde su televisor con su teléfono celular. Esta

---

<sup>2</sup> Comprenderemos hiperconectividad como la capacidad de un elemento de conectarse más allá de lo que suponen sus características y capacidades, a pesar de que el término se refiere principalmente a interconexión de máquinas, también tiene un efecto en la interrelación entre los seres humanos con estas y entre ellos.

hiperconectividad pretende hacer más cómoda la vida cotidiana, y aportar en otros sectores como la salud y la seguridad pública.

Computadoras portátiles, teléfonos celulares y algunos automóviles tienen la opción de desactivarse y mostrar su ubicación en tiempo real directamente al departamento policial al ser reportados como robados.

Durante la pandemia de COVID-19 en China se implementó una aplicación en los celulares inteligentes de los ciudadanos para ayudar a prevenir la propagación del virus a nivel nacional. Esta aplicación funcionaba con un sistema de códigos QR, a los que el sector salud asignaba un color dependiendo del estado de salud o la exposición que había tenido cada ciudadano a posibles infecciones. Verde significaba que la persona estaba saludable y que no representaba ningún riesgo social, naranja significaba que había estado expuesta a un posible contagio y que por lo tanto debía resguardarse durante catorce días y rojo significaba que estaba contagiada y que debía permanecer en casa bajo observación médica. Este sistema de QR se revisaba para permitir o negar el acceso a los ciudadanos a lugares públicos o de uso común, como parques, supermercados, aeropuertos y estaciones de autobús. Y también existía una hipercomunicación, el sistema guardaba cierta información a la que accedía por la telefonía móvil, como la ubicación en tiempo real, lo cual permitía saber si alguien había estado en una zona posiblemente contaminada o cerca a una persona que representara un riesgo y enviaba una notificación a quienes se encontraban en dicho lugar o en cierto diámetro del individuo infectado.

En México se han tenido que aplicar mecanismos de acción similares, pero que han tenido como propósito el disminuir la velocidad de propagación del virus y evitar así la saturación de hospitales para garantizar una mejor atención médica a los ciudadanos que lo necesiten. La principal medida sanitaria fue la cuarentena que a pesar de voluntaria, obligó a empresas, trabajadores, escuelas, estudiantes y población en general, a cambiar sus estilos de vida y de trabajo para adaptarse a modalidades en línea. Clases a distancia y *Home office*<sup>3</sup> demostraron la capacidad de algunas escuelas y empresas para inclinarse hacia la tecnología y valerse de herramientas como Zoom o Skype, entre otras, para mantenerse en constante comunicación y evitar así interrumpir labores.

Ciertamente esta hipercomunicación instaurada en la cotidianidad ha representado un avance tecnológico importante, y ha cambiado la forma en la que nos relacionamos con el ambiente y la comunidad. Las experiencias humanas – políticas, sociales, estéticas y académicas– ahora se viven desde una sensorialidad distinta, la cual se ha ido adaptando a la manera en que percibimos, recibimos y compartimos información.

---

<sup>3</sup> Modalidad de trabajo en casa, mejor conocido como teletrabajo.



### 1.3 Nuevos mensajes

A continuación, surgen las dudas ¿Qué clase de contenido estamos presenciando? Debemos intuir que, al transformarse los medios de comunicación, de la misma forma cambiaron las formas de emitir mensajes y el cuerpo de estos.

El informe *Future of storytelling*, publicado por la consultora Latitude en 2012, sintetiza la forma en la que los usuarios quieren experimentar las historias, y deja bastante claro que las audiencias quieren cada vez más control sobre sus experiencias individuales con el contenido:

- Inmersión: Buscan ir más profundo en el mundo narrativo, quieren aprender sobre este e intensificar su experiencia sensorial.
- Subjetividad: Esperan poder entender y enriquecer la narración desde las distintas perspectivas de los personajes.
- Interactividad: Quieren cambiar o influir en los elementos de la historia e interactuar con otras personas o personajes en la narración.
- Integración: Buscan que la historia que se desarrolla en los distintos medios mantenga el hilo y la lógica y que puedan integrarla al mundo real.
- Impacto: Que la historia los inspire a tomar acción en la vida cotidiana, a unirse a una causa, ideología o comprar algún producto.

Estas características son propias del consumo transmedia, que es un proceso en el que la historia converge en distintas plataformas para expandir el

relato a través de piezas únicas para cada canal, pero con similitudes que sincronizan la narrativa. Se podría decir que cada formato crea un universo distinto y alternativo con un origen común y son medidas que han sido adoptadas no exclusivamente en la cuestión del entretenimiento, sino del comercio. De esta manera, las marcas han acoplado sus estrategias a esta nueva narrativa, en la cual destaca la participación activa del público como uno de los componentes diferenciadores de este contexto.

Los productores y anunciantes publicitarios ven la importancia de la implicación y participación del público en los contenidos, denominándola «capital emocional» o «marcas de amor»; así conciben la creación de historias como espacios para involucrar a los usuarios, quienes hacen uso de las nuevas tecnologías mediáticas y ven la internet como un vehículo para la resolución colectiva de problemas, la deliberación pública y la creatividad popular. (Jenkins, 2006) En este sentido, han empezado a crear conceptos e historias ligadas hacia el consumo, no sin antes segmentar el público al que se dirigen y crear simulaciones de estos<sup>4</sup>, con el propósito de dirigir el producto y lograr empatizar desde el compartir experiencias y las relaciones interpersonales.

Un análisis de la consultora IPSOS reveló que, hoy por hoy, los medios de comunicación solo poseen cinco segundos para captar la atención de los

---

<sup>4</sup> Buyer persona es un término que refiere a la representación semificticia de un consumidor final (o potencial) construida a partir su información demográfica, comportamiento, necesidades y motivaciones.

consumidores. Este factor significa un constante obstáculo al que los nuevos vendedores tienen que adaptarse para entregar sus mensajes y, por ende, podemos decir que el contenido de estos ha tenido que transformarse.

Actualmente las marcas plantean nuevas estrategias que no solo inviten al consumidor a enfocarse en las ventajas y beneficios del producto o servicio, sino que también transmitan experiencias enriquecedoras en las que ellos se sientan parte de un contenido que gire alrededor de un eje narrativo basado en un concepto sólido. (Rojas, Castañeda y Frías, 2017)

En el enfoque tradicional de los medios de comunicación, se establece un conjunto de acciones de marketing para llamar la atención de los consumidores mediante métodos unidireccionales, directos y, muy a menudo, invasivos y agresivos. A este conjunto de operaciones se le conoce como *outbound marketing*, cuya traducción literal sería "comercialización de salida" y es un concepto propuesto en el año 2015 por la empresa HubSpot para facilitar la explicación del término *Inbound marketing*, el cual se genera para diversificar las técnicas publicitarias que se habían empleado hasta ahora de forma tradicional, siendo una de las principales características diferenciales el acercarse de manera voluntaria a posibles consumidores. De manera que estas ofrecen soluciones a una problemática en lugar de tratar de atraer la atención con contenido directo e impersonal.

Algunas de las prácticas que incorpora el *marketing inbound* son el uso de historias que empatizan con su clientela, relatos cortos y consistentes que van desde clips, donde se enfocan en mostrar no solo las ventajas de su producto, sino los valores que tiene la empresa y los compromisos sociales. Con el propósito de

que el consumidor final sienta que no solo está obteniendo la mercancía, sino que además está aportando a una causa.

Actualmente, vemos muchas pequeñas empresas que se abren camino en la industria gracias a este sentimiento de aportación hacia la economía social y local, puesto que venden sus historias de éxito como la larga jornada recorrida y el arduo trabajo que les ha costado poder llegar donde están.

Otro tipo de relato que implementa la industria a través de Marketing *inbound* es el uso de los llamados *influencers*, quienes son personas influyentes que se han ganado una presencia importante en los medios y cuyas opiniones han encontrado un público y una constancia en redes sociales. En ellos encontraremos una narrativa orgánica en la que tratan de conectar con sus seguidores dando su opinión de manera personal sobre distintos temas y generando un ambiente de intimidad y confianza como el de un amigo que brinda su consejo, motivo por el cual logran ganar reputación y credibilidad en lo que dicen y hacen.

Este ha sido un recurso nuevo que se ha implementado hacia una audiencia principalmente joven, pero a la que no se le debe retirar la mirada, ya que estos gurús de masas son los que están generando contenido a partir de sus experiencias como individuos y, al actuar como representaciones de la hiperrealidad, son clave para crear identificación e identidad en sus seguidores.

Jean Baudrillard plantea el término de hiperrealidad como una verdad inexistente en el que el mundo y la cultura se han encargado de definir lo que se considera real al asignar estímulos y signos a un concepto, explicando con ello el

consumismo al que estamos expuestos. Como podemos observar se genera un ideal del mundo que nos rodea, mientras que en la web hemos llegado a concebir un mundo alternativo en el que reflejamos nuestro ser de forma aspiracional e irreal.

Con el desarrollo de Internet, las nuevas tecnologías se pueden crear, casi literalmente, nuevos mundos de los que, en cierto sentido, se puede decir que no necesitan de la materia prima del mundo real para existir e interactuar. (Martos, 2015)

Hemos llegado a un punto del simulacro en el que la sociedad como la conocemos ha avanzado y se ha adaptado hacia una cibercultura, en la que el conocimiento, valores, tradiciones, creencias e ideologías se basan y expanden en el mundo digital que ofrece la internet.

En la cibercultura, como en cualquier espacio social, se han creado actividades de interacción humana que incluyen: ocupaciones, juegos, trabajo, comunicación, lugares y metáforas; algunas de estas ofrecidas en forma de aplicaciones, plataformas informáticas y otras más originadas por los mismos usuarios con el propósito de crear entornos lúdicos multimedia que mantengan la inmersión en el ciberespacio que anhelan. Varias de estas formas recreadas en el mundo virtual son redes sociales, blogs, juegos en línea, la televisión interactiva, foros de discusión, comercio electrónico y juegos de rol.

Es necesario reflexionar sobre los cambios en la comunicación y en el efecto que tienen en el día a día en todos los aspectos, a partir de los medios digitales y la adaptación de las industrias a ellos. Serán estas evoluciones las que afectarán no

solo la manera en la que compramos o socializamos, sino también impactará en la forma en la que creamos y desarrollamos nuestra creatividad.

Es el consumidor quien toma las principales decisiones sobre qué, cuándo y cómo participar, en otras palabras, es el consumidor quién crea su propia estrategia de interacción con las plataformas. Sin embargo, no existe un libre albedrío ni una democracia total en esas elecciones, ya que dentro de nuestras interacciones en las plataformas se ha creado un algoritmo con datos que hemos proporcionado anteriormente como nuestra ubicación territorial, gustos, intereses y creencias.

Estos elementos funcionarán en automático para brindarnos información personalizada y dirigida desde las industrias con la intención de mantenernos consumiendo el material y los productos que diseñaron para individuos que comparten características similares a las nuestras.

Al encontrarnos hiperconectados hemos brindado a las marcas aquello que necesitan para segmentar a la población y enviar el mensaje diseñado para esos grupos sociales. Ahora bien, los medios de comunicación tienen un aliado para la creación de simulacros: Nosotros mismos.

El simulacro también ha evolucionado, ahora los medios de comunicación y los medios digitales no nos venden un funcionamiento hiperreal del mundo a partir del *status quo*, ya no nos persiguen. Por el contrario, ahora nos entregamos a él involucrándonos activamente desde la necesidad de bienestar, individualidad y diferencia. De modo que, hemos creado dos mundos: el natural y el cibernético, en

donde nos desenvolvemos participativamente como individuos e imitamos los rasgos y el funcionamiento de nuestra sociedad actual.

#### **1.4 Nuevas formas de consumo en los medios**

El arte y la literatura no están exentos de la influencia del cambio tecnológico, como mencioné anteriormente, los mensajes han evolucionado y con ello las formas de contar historias. Ahora es el público quien necesita sentirse involucrado en estos espacios, razón por la cual hemos visto el desarrollo de nuevas estructuras multimedia que permiten la inmersión del espectador.

En el arte observamos la implementación de videos y fotografías en 360 grados, dispositivos de realidad virtual que, incluso ahora, son posibles de adaptar en teléfonos móviles, aplicaciones de realidad aumentada —Pokémon GO, Harry Potter: Wizards Unite —, películas cuyo desenlace variará basándose en las decisiones que toma el espectador, como sucede con *Black Mirror: Bandersnatch*, del 2018.

La literatura no está libre de esta evolución, puesto que, al incorporar las modificaciones sensoriales en los nuevos medios y tecnologías, el público busca la manera de volver suyas las historias, creando así un nuevo tipo de usuario cuyo rol deja de ser únicamente el de consumidor, convirtiéndose también en productor, es decir, un *prosumidor*. (Toffler, Alvin 1979)

Al considerar a los usuarios no solo como consumidores sino como personas que forman el contenido, Henry Jenkins acuña el término de «cultura participativa» para describir la producción que se generan a partir de comunidades de fans;<sup>5</sup> sin embargo, el término evolucionó y ahora designa a los grupos que utilizan la producción y distribución mediática para satisfacer sus intereses colectivos. Esta generación de contenido por parte de los usuarios es esencial para influir en la opinión del consumidor, pues una encuesta elaborada por Puromarketing.com, reveló que las recomendaciones están presentes en más de la mitad de las decisiones de compra, y, aunque no se menciona en la encuesta, podemos suponer que se implementa el mismo recurso para la toma de otro tipo de decisiones como políticas, o sociales. Este fenómeno se da por el acceso existente a la información, que ha desarrollado en los usuarios una curiosidad y necesidad de informarse antes de tomar decisiones de cualquier tipo y recurre a distintos medios como lo son los videos de reseñas o pruebas de productos, así como blogs de comentarios, comparación y críticas, y en las plataformas de comercio en línea suelen revisar la sección de comentarios de otros usuarios y las puntuaciones que estos dan al producto y la experiencia de compra.

---

<sup>5</sup> El término “Fan” o “fans” en su plural, refieren a la palabra “fanático”, la cual proviene del latín *fanaticus* que a su vez es un derivado de *fanus* que significa templo. *Fanaticus* inicialmente designaba a un servidor de templo, pero a partir que del vocablo *fanus* se desarrollara un verbo (*fanor, fanari*) que significaba poseer un fervor divino y frenético, generará el sentido que hoy conocemos por *fanaticus*, hoy conocido como fanático. Aclarado esto, utilizaremos el concepto para designar a aquellas personas entusiastas y devotas por algún deporte, celebridad, figura política, marca, o forma de entretenimiento.



Esta cultura participativa ha desarrollado otras técnicas de distribución de contenido, valiéndose principalmente de las redes sociales y del contenido viral, muestra de ello ha sido la aparición del fenómeno meme<sup>6</sup>.

El meme ha dado lugar a un marco conceptual que se encuentra en proceso de construcción. Pese a tratarse de un término propuesto desde 1976 por Dawkins, el creciente uso de estas unidades culturales en internet ha llevado a su estudio en estos entornos, no siempre con la complejidad que el fenómeno demanda. Más allá de bromas o imágenes graciosas, se trata de signos en torno a los cuales se construyen sentidos, que dan lugar a comunidades que se relacionan entre sí con base en dichos referentes y funciones expresivas comunes. (Pérez Salazar, Aguilar Edwards y Guillermo Archilla, 2014)

Entendiendo los memes como procesos de comunicación, observamos algunas particularidades en estos, ya que además de aparecer con una función

---

<sup>6</sup> El meme es un término que aparece por primera vez en el libro *El gen egoísta* de Richard Dawkins en 1976, surge como una unidad mínima de réplica de información en los mecanismos de transmisión cultural, dicha replicación ocurre por medio de procesos de comunicación en donde se involucran varios sujetos de forma que emplean el meme de forma reiterada. Según esta replica constante el meme puede mantenerse, mutar o morir. Actualmente se utiliza el concepto meme de internet para describir contenido multimedia que conceptualiza ideas, términos, situaciones, pensamientos, creencias, noticias y opiniones, y, que se publican en plataformas virtuales como foros, páginas web, emails, salas de chat, blogs, y en su mayoría, por redes sociales. Los memes se manifiestan generalmente en forma de imágenes, vídeos, audios, textos o tiras cómicas y aunque existen sus excepciones, se valen de la reapropiación de contenidos existentes.

cómica, también expresan críticas sociales, familiares, políticas, económicas, de mercado, sociales y religiosas, y se llevan a cabo a través de reappropriaciones de contenido existente en la red que generalmente es expuesto por algún otro usuario y reinterpretado para generar situaciones críticas, aunque también existe material comercial que se saca de contexto, algunos ejemplos de esto son las imágenes de algún fotograma de alguna serie de televisión o película de la cual los usuarios se reapropian y la contextualizan para formar alguna postura sobre algún tema en particular y compartirla con personas que comparten intereses e ideas similares.

Esto sucede también en formatos colaborativos, como los retos virales que han tenido un gran auge a partir del 2012 con el estreno del vídeo musical *Gangnam Style*, del interprete surcoreano PSY cuya coreografía inspiró a muchos jóvenes de distintos países para grabarse intentando recrearla y subirla a internet para compartirla con el mundo. Un año después, Dj Bauer lanza el tema “*Harlem Shake*” que es un sampleo de canciones —el Reguetón de Héctor el Father y el rap de la banda Plastic Little— y que posteriormente, a finales de ese mismo año Filthy Frank, un videoblogger de comedia de Youtube se graba a sí mismo junto con su grupo de amigos bailando de una manera cómica. A partir de ahí, la canción y el vídeo se popularizan y se crea una llamada a la acción cuyo epicentro es incierto, a que la población en general participe y recree sus propias versiones. Lo interesante del *Harlem Shake* fue que se trataba de una coreografía espontánea y grupal, a la que se sumaron escuelas, universidades, compañías, trabajadores de gobierno e incluso personal militar que se unieron con el objetivo en común de grabar el vídeo para luego compartirlo en internet y que lo convirtieron en una broma transcultural.

Según Henry Jenkins, Sam Ford y Joshua Green, el contenido mediático se esparce como una pandemia, que se propaga por los usuarios e infecta a una persona tras otra. Este tipo de propagación circulante y altamente contagioso toma el nombre de viralidad. Este término y metáfora servirán a los autores para describir las situaciones en las que la gente evalúa el contenido mediático y decide con quién compartirlo y cómo difundirlo, pues recordemos que somos los usuarios quienes seguimos tomando las decisiones de manera activa e interconectada en la red, y será precisamente esta característica socialmente participativa de la que dependerá esta nueva realidad web. Jenkins, Ford y Green proponen que el término viralidad compone los deseos publicitarios de distintas compañías y no se basan en las intenciones ni decisiones del público de poner en circulación contenido para satisfacer sus propósitos a través de sus propias relaciones, ya que a menudo el usuario envía mensajes sin ser quien los confeccione y a menudo tampoco está consciente de que los ha generado. Esto se da comúnmente en plataformas como redes sociales o en aplicaciones en las que el usuario actúa compartiendo información de sus contactos de manera inconsciente y las compañías de marketing se aprovechan de esto para compartir invitaciones o llamadas a la acción. Un ejemplo de esta actividad serían algunos juegos en línea que están ligados al perfil de Facebook de los usuarios y que publica actualizaciones de los logros obtenidos por dicha persona, con la intención de que sus amigos se sumen al juego.

Serán estos mismos autores los que utilizarán el término propagabilidad, que aún conserva características de los modelos de comunicación anteriores, como la

idea de que la eficacia y el impacto de los mensajes se incrementa y expande gracias a su circulación de persona a persona y comunidad a comunidad.

Esta propagabilidad y reappropriaciones del público ha complicado encontrar la matriz de mucho contenido en la red, y nos cuestionamos sobre la autoría y la originalidad de estos: ¿Qué sucede con la literatura y la autoría? Si bien existen reappropriaciones en el mundo del arte, y es un término que es aceptado en el arte contemporáneo como podemos observar en actividades como los *readymade*, los collages y los pastiches, en la escritura de manera superficial no se han observado cambios.

Marjorie Perloff teoriza sobre los autores literarios, que debido a los cambios generados por la tecnología e internet el concepto de genio se vuelve obsoleto, pues este se suele emplear para designar una figura romántica que innova, y ofrece un nuevo término que se acopla a la realidad actual: genio no-original. Este concepto si bien ella lo presenta como una propuesta a la literatura, se puede acoplar a todo el contenido artístico que se genera en la actualidad. El genio no-original es un término contemporáneo que piensa en el autor como alguien que se enfoca en el manejo de información a la que tiene acceso y la capacidad de expandirla.

Kenneth Goldsmith va a retomar esas ideas y va a exponer sus ideas en los procesos de escritura en un manifiesto titulado *Escritura no creativa*, en el que expresa como su principal preocupación el cómo la cultura y el arte están adoptando lo digital y la complejidad que esto implica, menos la escritura, de la cual

afirma, se encuentra estancada pues continua como si Internet jamás se hubiera inventado pues los autores, críticos y el público continúan escandalizándose por temas como fraudulencia, plagio y engaño los cuales en el arte, la música, la computación y la ciencia son argumentos frecuentes. Para él, el contexto es el nuevo contenido, las obras valen por su proceso y por lo que estas simbolizan y encontrará en la habilidad de tomar decisiones la nueva autoría, y al hacer pasar como propio el material tiene una actitud de convencimiento en donde se encuentra la expresividad.

Son ideas que se acercan a la teoría de Walter Benjamin en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, en donde explica que la importancia del arte ya no radica en ser único, autentico u original sino en su dimensión ideológica, así como en la utilidad educativa, informativa o política de ésta, proponiendo que el arte tiene una misión social que posibilite el progreso para las masas en un momento dado, y en una actualidad de cibercultura, son propuestas que podrían darle a la literatura una importante participación en los debates futuros, finalmente encontramos material como los *fanfiction* y el *juego de rol literario* que si bien aún contienen elementos clásicos de escritura al ser redactados bajo la idea de la creatividad, son trabajos que se apropian del contenido de obras originales como lo son personajes o el universo literario pero que siguen obedeciendo a los intereses del creador, pues no tratan de copiar la historia original, sino recrearla desde una distinta perspectiva; puede ser desde adoptar un personaje secundario como el protagonista o explorando distintas temáticas, relaciones entre los

personajes, espacios, tiempos y universos o añadiendo problemáticas, personajes de autoría propia o detalles que el autor original decidió omitir.

¿Qué sucede con estos fenómenos? ¿Cuáles son los motivos y propósitos de los fanáticos para recrear estas historias? ¿Cómo se han visto influenciados por la aparición de la Web 2.0 y las narrativas transmedia?

## Capítulo 2.

### Narrativa transmedia y el fenómeno de la franquicia Harry Potter

Con el caso de *Harry Potter* —saga creada por J.K Rowling— podemos observar varios fenómenos que ejemplifican la diversidad de medios en los que se explora la narrativa. En el marco de la historia se desarrolla la separación de dos mundos, el mágico y el de las personas que no poseen magia. Este universo cuenta con múltiples plataformas fuera de los libros, lo que podríamos denominar en este caso el núcleo, desde películas, videojuegos, un parque de diversiones, visitas guiadas a los estudios de grabación y un sitio en línea llamado *Pottermore*, donde la autora añade información oficial sobre los personajes, y el usuario puede interactuar con el contenido, según los intereses y características de su personalidad. En la lista de ejemplos también tenemos *Harry Potter: Hogwarts Mystery*, un videojuego de rol inspirado en este universo, aunque con una línea temporal distinta, en la que el jugador tiene la posibilidad de crear y representarse en un avatar y ser protagonista mientras transcurre la historia. También existe un juego para celulares de realidad aumentada *Harry Potter: Wizards Unite*, donde el usuario interactúa con los espacios reales a partir de su ubicación real, para descubrir los secretos ocultos del mundo mágico.

Las muestras referidas con anterioridad constituyen la expansión oficial de este universo; pero, por otro lado, se cuenta también con otros acercamientos generados por el público, como el *fanart*, el *fanfiction* y el *roleplay*, así como algunos fenómenos audiovisuales no oficiales como lo son los cortometrajes producidos por

fanáticos *Dumbledore and Grindelwald: The Greater Good* (2013) y *Severus Snape and the Marauders* (2016) y el largometraje igualmente producido por fanáticos *Voldemort: Origins of the Heir*<sup>7</sup>.

El hecho de que una historia se desarrolle en varios medios implica que el receptor se involucre en dicha expansión, es quien debe buscar continuar y/o complementar la narración a través de distintas plataformas. (Valkyrired, 2017)

Al encontrar una gran expansión de la narrativa en distintos medios y plataformas, consideramos que Harry Potter es un fenómeno que sirve para ejemplificar la transmedialidad y las formas en las que esas narraciones son percibidas y retomadas por los fanáticos para continuar expandiendo el universo del relato a través de sus propias producciones.

Carlos Scolari utilizará la teoría de Henry Jenkins para definir a la narrativa transmedia como un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas, comenzando por un cuento o una novela y continuando su expansión por películas, series de televisión, dibujos animados, cómics, videojuegos, entre otros. Scolari no cree que dicha expansión narrativa finalice en algún punto, puesto que una característica natural de la transmedia es que la narración perdure, pues

---

<sup>7</sup> *Voldemort: Origins of the Heir* es una película precuela no oficial del universo Harry Potter, creada por los fanáticos y dirigida por Gianmaria Pezzato. J.K Rowling ni la cadena Warner Bros están involucrados en la realización de dicho largometraje.



tiene el componente de que una gran parte de los lectores iniciales no se limitará a consumir únicamente dicho producto cultural, sino que se propondrá ampliar su mundo narrativo con nuevas piezas textuales, así, Scolari afirma que la expansión de un universo narrativo deja de ser patrimonio del creador y sintetiza la narrativa transmedia a través de la siguiente fórmula:

$$NT = IM + CGUNT$$

Narrativa transmedia = Industria de medios + Contenidos generados por usuarios

También se podría sintetizar en la siguiente expresión:

$$NT = \text{Canon} + \text{Fandom}$$

Sobre esta fórmula ilustrativa Carlos Scolari explica que el canon sería aquel considerado como el mundo de los contenidos oficiales, que están cubiertos por el copyright y en donde priman las lógicas comerciales. En el ejemplo de Harry Potter, el canon de este estaría formado por los libros redactados por J.K Rowling, las adaptaciones cinematográficas producidas por la Warner Bros, la obra de teatro "*Harry Potter and The Cursed Child*", e infinidad de productos oficiales. El fandom, es un término de origen anglosajón que proviene de la contracción de la expresión "*Fan Kingdom*" que traducido al español sería "Reino del fan", y Scolari afirma que se debe de considerar de esa manera.

Henry Jenkins en *Piratas de textos* (2010) verá al fandom como un grupo social que lucha por definir su propia cultura y construir su propia comunidad en el contexto

de una era posmoderna. El fandom para él, será una comunidad subcultural que más allá de ser considerado simplemente como público, se convierten en participantes activos en la construcción y circulación de significados textuales.

Las prácticas interpretativas de los fans difieren de las que fomenta el sistema educativo y las que prefiere la cultura burguesa no simplemente en las elecciones de sus objetivos o el grado de su intensidad, sino a menudo en los tipos de habilidades lectoras que emplean, en las maneras en las que los fans abordan los textos [...] Los fans abrazan con entusiasmo sus textos preferidos e intentan integrar sus representaciones en su propia experiencia social. No impresionados por la autoridad institucional y los conocimientos concretos, afirman su derecho a hacer sus propias interpretaciones, a ofrecer valoraciones y a elaborar cánones culturales. (Jenkins, 2010. pp. 31)

Los fanáticos mantienen un vínculo estrecho con los relatos y están conscientes de que dichas historias no les pertenecen, que son los autores de las obras los que dirigen los caminos y acciones de los personajes que tanto admiran, aún si estas acciones contradicen sus ideales o deseos, sin embargo, no se inmutan ante las percepciones de propiedad intelectual y reelaboran estos materiales adaptándolos para su propia satisfacción.

Usually, that's that. An author creates something, fans create something out of it, other fans (ideally) enjoy it, and everyone waits for the next book. But not always. (Flax, Shoshana. 2016)

Este capítulo abordará las formas en las que el fandom integra los textos en su experiencia social, las razones que tienen los fanáticos para crear contenido basado en sus propias interpretaciones de los universos narrativos que proponen los relatos y la importancia transmedial de dichas readaptaciones para la expansión de la narración.

## **2.1 Antecedentes y consideraciones conceptuales.**

Con la definición de Henry Jenkins de la narrativa transmedia como una narrativa que pasa de un medio a otro, y donde cada una de esas historias aportará una información distinta a la comprensión del fanático del mundo narrativo de esa historia dada, pensamos en los productos producidos por la cultura participativa que se basan en las narraciones colectivas y en el reciclaje de obras canónicas, de estos no se sabe de manera definida desde cuando iniciaron, pues la reutilización de los relatos era una actividad común antes de la invención de la imprenta, cuando la transmisión de historias se daba de manera oral. Comúnmente estas historias eran leyendas o mitos que contaban con moralejas y se contaban en distintas comunidades, y conforme viajaban entre éstas se podían adoptar elementos que se adaptaran a dicha comunidad o época. Fue con la llegada de la imprenta que se industrializó la literatura, y, por ende, aparecieron las regulaciones sobre el contenido que hoy en día conocemos como derechos de autor y propiedad intelectual.

El primer registro de la popularidad del fanfiction data en 1913, con la impresión comercial de obra “*Old Friends and New Fancies*” de Sybil Brinton, una obra basada en los textos de la aclamada autora británica Jane Austen cuyos comentarios sociales, el uso del estilo indirecto libre, la ironía, y la forma en la que retraba el cambio que estaba sufriendo la sociedad rural georgiana con la llegada de la modernidad desataron el furor de sus seguidoras, quienes se hacían llamar a sí mismas “Janeítas”, este acto de nombrarse en comunidad representa una búsqueda de la construcción de identidad a partir de un centro de interés en común.

La identidad fan está estrechamente vinculada al sentimiento de colectividad y a la demostración social de la implicación emocional y psicológica con las actividades, temas u objetos valorados en el grupo. Un fan no solo invierte más tiempo y recursos o desarrolla intereses y afectos más intensos que los consumidores ordinarios por una celebridad, película, serie, libro, videojuego, grupo de música u otro producto cultural. Además, participa en una comunidad en torno al objeto de culto. (Baym, 2000)

Las “Janeítas”, incluso después de la muerte de la autora, a principios del siglo XX, aprovecharon el descenso de los gastos de impresión para poder publicar sus propias obras inspiradas en las novelas de Jane Austen, es aquí cuando surge la ya mencionada historia de Sybil Brinton. Estas actividades demostraban el valor cultural y participativo de la comunidad mayormente femenina, y que con su afecto, se convirtieron en elementos que constituyeron a Jane Austen como una de las grandes autoras de su época y que actualmente, a más de 200 años de su muerte, ha logrado mantener relevancia, muestra de ello es que a la fecha existen

reapropiaciones de obras de Austen, una de las más populares es “*Orgullo y prejuicio y zombies*” una novela de Seth Grahame Smith publicada en 2009 que retoma la historia clásica de Austen “*Orgullo y prejuicio*” y la sitúa en un universo alternativo en donde la existencia de zombies cambia la percepción que se tiene de la original.

Elizabeth Bennet, el personaje principal, y sus hermanas se convierten en guerreras entrenadas que defienden Hertfordshire —lugar donde suceden los hechos— de los no-muertos. En esta versión observamos cambios en los personajes y en el universo narrativo al plantearse la posibilidad de la existencia de la misma historia desde la perspectiva de un mundo postapocalíptico en donde una plaga despierta a los muertos e infecta a los ciudadanos al ser mordidos por estos. Esta posibilidad de un universo alternativo ya narra una perspectiva distinta al clásico, propone una nueva forma de experimentar el mundo propuesto por Austen, donde la historia base —el complicado romance de Elizabeth Bennet y Fitzwilliam Darcy, personajes que personificarán cualidades opuestas y que dan el nombre a la obra, el orgullo y prejuicio; estos adjetivos se interpondrán y confundirán sus sentimientos—continúa siendo lo principal, pero desde una perspectiva distinta.

Otro ejemplo de cultura participativa con los clásicos británicos se dio con la novela de Arthur Conan Doyle “*Sherlock Holmes*”, la cual logró la creación de varios clubs de fans que seguían con devoción las aventuras del detective, y que

generaron productos basados en este, como el *Baker Street Journal*, un *fanzine*<sup>8</sup> en el que los fanáticos discutían los casos originales del detective, proponiendo formas de resolverlos desde sus propias deducciones e interpretaciones del texto y generando sus propios relatos. Este *fanzine* publicó su primer número en 1946 y continuó hasta el 2011 con 276 números en total.

Sobre esto María Sánchez opina:

Los clásicos lejos de estar muertos son parte de la cultura popular moderna, pero con las nuevas herramientas presentadas por la tecnología moderna, la manera en la que se expresa la comprensión de los clásicos cambia. Es por eso, que no debe extrañarnos ver en el futuro más adaptaciones en donde no solo cambia el formato visual, y el formato de distribución, sino que cambian la manera en la que se lee o se ve una historia. (Sánchez, 2016)

Una de las razones por las que se decide retomar los clásicos es por la accesibilidad legal que existe en algunos títulos, en el caso de Jane Austen, al fallecer en 1817 los derechos de “copyright” han quedado obsoletos y según las leyes, sus obras han pasado a ser de dominio público<sup>9</sup>, lo mismo sucede con Conan

---

<sup>8</sup> Fanzine es un término que proviene de la abreviación en inglés de “fan magazine” o “revista de fans” y evoca a las revistas que son redactadas, editadas y publicadas por los aficionados a cierto tema.

<sup>9</sup> Las obras de dominio público son aquellas que no están protegidas por el derecho de autor y que por lo tanto pueden ser utilizadas sin permiso o sin tener que pagar al autor original.

Doyle, fallecido en 1930. Por lo tanto, hacer adaptaciones de sus novelas ha representado una oportunidad para la industria cinematográfica y literaria, puesto que no existe la obligación de pagar regalías a quienes fuesen los posibles herederos de los autores, y una prueba de ello es la cantidad de series, miniseries, largometrajes, cortometrajes y literatura basada en las obras de Conan Doyle y Austen, y la cantidad de nuevas historias que continuarán inspirando en un futuro próximo.

### **2.1.1 Los derechos de Autor y las Potterwars.**

Las historias producidas por esta cultura participativa suelen poner en cuestionamiento el funcionamiento de la propiedad intelectual<sup>10</sup> de los personajes y universos que aparecen en los textos canónicos ¿Hasta dónde puede producir un fanático a partir de una obra que pertenece a alguien más? ¿bajo qué términos

---

En la mayoría de los países, los derechos de autor expiran una vez transcurridos 70 años tras la muerte del autor.

<sup>10</sup> La propiedad intelectual refiere a un bien económico y cultural que incluye productos intangibles y tiene que ver con las creaciones intelectuales de un individuo de manera planificada, por ejemplo: los inventos, las obras literarias y artísticas, los símbolos, los nombres, las imágenes, los dibujos y modelos utilizados en el comercio.

puede involucrarse un fanático en la producción de material? ¿puede una obra de fan convertirse en canon?

Hasta el momento hemos visto que los medios corporativos reconocen progresivamente el valor y la amenaza que representa la participación de los fans. Los productores y anunciantes mediáticos hablan hoy de «capital emocional» o de «marcas de amor» para referirse a la importancia de la implicación y participación del público en los contenidos mediáticos. Los contadores de historias conciben hoy la narración como creación de espacios para la participación del consumidor. (Jenkins, 2008 pp.175)

Bajo esta premisa Jenkins nos habla sobre la importancia que tienen las comunidades de fans en los relatos, y como actualmente muchas industrias han reconocido esta participación del público en la narración como parte esencial de la misma, pues al seguir en constante movimiento en la apropiación colectiva se permite que la obra alargue su tiempo de vida en el mercado, pero para esta aceptación, las industrias y los propios autores han tenido que recorrer un largo camino en el entendimiento de los canales de distribución y las necesidades de sus seguidores.

Las “*Potter Wars*” fueron una serie de dificultades legales que se llevaron a cabo a inicios de los 2000, donde la Warner Bros -industria actualmente propietaria de los derechos de distribución de la marca Harry Potter - demostró su incomodidad hacia la apropiación de los nombres, personajes y el universo del joven mago al intentar demandar a los fanáticos por el dominio de los nombres que forman parte de la propiedad intelectual de Harry Potter. Los fanáticos, que en su mayoría eran



menores de edad, indignados respondieron con represalias y con el respaldo de los medios de comunicación, abogando por sus derechos de crear y alentando a los demás fanáticos a boicotear la marca.

Warner Brothers has threatened a 15-year-old fan of Harry Potter with legal action over her Web site. Claire Field is understandably upset at the bullying tactics and not much impressed by the conglomerate's offer of £9.99 in compensation for handing over the domain [www.harrypotterguide.co.uk](http://www.harrypotterguide.co.uk). (McCarty, 2000)

Los medios de comunicación retrataron a la Warner Bros como una “compañía que obtenía la mayor parte de su dinero entreteniéndolos a los niños y que al mismo tiempo, enviaba cartas legales intimidatorias a esos mismos niños sin pensar en los hechos ni en sus destinatarios” (McCarty, 2000. Para *The Registrar*), la situación tuvo mucha más visibilidad de la que la compañía esperaba y con el internet apoyando en la propagación de la noticia y generando el interés de grandes cadenas de comunicación como la BBC, la empresa no tuvo más opción que cambiar de opinión y retractarse a emprender acciones legales con cualquier producto proveniente de su propiedad intelectual que no tuviese ánimos de lucro.

Para Henry Jenkins, los esfuerzos de la Warner Bros por frenar la apropiación de los libros de Harry Potter por parte de los fanáticos amenazaban el derecho de los niños a participar en el imaginativo mundo de Harry Potter, poniendo en tela de juicio su derecho a leer, y su derecho a escribir. Después de 20 años, el día de hoy, esas batallas legales se siguen viendo como una victoria en la comunidad de fanáticos, puesto que sentaron precedentes legales que muchas empresas han

optado por seguir, y es que llevar una relación beneficiosa con los fanáticos no perjudicará sus resultados financieros sino todo lo contrario, le abrieron al público la posibilidad de ser creativos con los productos que ofrecen y con ello, generan campañas de publicidad por las que no tienen que pagar.

Emily Miller reflexiona en una entrada de blog titulada “*Freedom to Fanfic: The Warner Bros; Potter Wars* ” sobre el apoyo que la comunidad y los medios de comunicación dieron a los fanáticos de Harry Potter en los casos del 2000, y opina que no fue insignificante ni en vano, pues apunta a la disposición que se viven en el mundo a apoyar las artes y la creatividad y la poca tolerancia que se tiene y se tendrá hacia las restricciones de la libertad creativa.

The aggressive tactics employed by Warner Brothers didn't just anger the fans; it attracted the attention of the media. The world, in general, supported these teens. The world supported creativity; it supported the written word, no matter how young the author was. As you can see from the timeline, the whiplash against restricting fan works was loud, fast, and solid. Warner Brothers found itself at first losing to, and then educated by teen amateur artists. (Miller, 2017)

Bajo esta presión colectiva, la autora, J.K. Rowling, en 2004, haciendo uso de su portavoz de la agencia literaria Christopher Little, se manifestó halagada por el interés que tenían los fanáticos para escribir sus propias historias haciendo uso de sus personajes, sin embargo también demostró particular preocupación por los contenidos obscenos o pornográficos que estas historias pudiesen demostrar, pues, recordó que Harry Potter, a pesar de haber llegado al interés del público

adulto, era un relato que aún era leído principalmente por niños, y representaría un serio problema que uno de ellos tropezara accidentalmente con alguna de esas historias calificadas como pornográficas. La autora también confirmó su postura sobre que dichas historias de los fanáticos no deberían ser de carácter comercial ni publicarse en el sentido de la imprenta tradicional, así como también, la poca tolerancia que tendría bajo usurpación de identidad, lo cual quiere decir, que no permitiría que ninguna obra que no fuese de su autoría estuviese firmada como si lo fuera.

Con esta postura J.K Rowling alienta a los fanáticos a escribir y a continuar leyendo, como una promoción de la alfabetización de la que ha demostrado ser partidaria desde la publicación de *Harry Potter y la piedra filosofal* en 1997, libro que según Henry Jenkins aborda explícitamente temas educativos (defendiendo a menudo los derechos de los niños sobre las construcciones institucionales) y porque ha sido muy elogiado por incitar a los jóvenes a desarrollar sus capacidades de lecto-escritura.

## **2.2 Un Análisis hacia el universo de Harry Potter.**

Harry Potter es un relato infantil que ha gustado tanto a niños como adultos, y que cuenta la historia de un niño huérfano que en su pubertad descubre que es un mago al ser invitado a asistir al colegio Hogwarts de magia y hechicería, en donde conocerá un universo plagado de encantamientos, pociones y criaturas mágicas.

En ese peculiar colegio hará nuevos amigos: Ron Weasley y Hermione Granger, un par de jóvenes de su edad que le ayudarán en su travesía de búsqueda de su identidad, autodescubrimiento, y a enfrentarse al malvado Lord Voldemort<sup>11</sup> o conocido también como “El que no puede ser nombrado” , “El señor tenebroso” o por su nombre de pila Tom Marvolo Riddle, un poderoso hechicero que asesinó a los padres del joven Potter cuando tan solo era un bebé y que al intentar asesinarlo a él no solo falla en el intento, sino que recibe el rebote del hechizo, lo cual logra desaparecerlo por un tiempo, pero al momento de volver, Lord Voldemort busca terminar con la vida del joven mago y recuperar su poder.

El espíritu romántico que encierra la historia del personaje, Harry Potter, es sin duda uno de los principales ingredientes que lo convirtieron en un libro irresistible tanto para niños como para adultos: después de más de un siglo, como aún los hijos de los románticos. Harry es muy parecido a los clásicos de héroes y heroínas del siglo XIX que buscan su origen y su lugar en el mundo, que nunca sucumben a la adversidad y se sienten siempre merecedores de un mejor futuro: un Oliver Twist, una Jane Eyre. (Corona Aguilar, Elisa. 2012. pp. 76)

---

<sup>11</sup> Lord Voldemort proviene de la construcción de un anagrama “I am Lord Voldemort” construido a partir de las letras de su nombre de pila Tom Marvolo Riddle, en la traducción a español este se cambió por Tom Sorvolo Ryddle para la construcción del anagrama “Yo soy Lord Voldemort”.

Un aspecto que cabe resaltar sobre la relación de los personajes mencionados por Corona Aguilar es que estos tres —Oliver Twist, Jane Eyre y Harry Potter— comparten un rasgo particular en su búsqueda del mejor futuro y es el tema de la orfandad, el cual es una característica de muchos personajes clásicos de la literatura, el cine, la televisión y los videojuegos y pareciera que esta notable falta de padres a lo largo del crecimiento del personaje lo dota de una vida más interesante. Los padres presentes en la vida de un niño o un joven suelen representar el afecto, la ayuda y el sostén del núcleo familiar y al vivir sin estos el niño podría experimentar que sus dificultades se agraven y que tenga que desarrollar una actitud mucho más independiente que lo moverá hacia la aventura. Sería mucho más difícil emprender una trayectoria hacia lo desconocido si se tiene que pedir permiso a los mayores y también sería mucho menos interesante si se es acompañado con alguien con la experiencia y la madurez para enfrentarse y resolver las situaciones que pudiesen existir.

Feldbacher explica estos términos en su investigación, de igual manera tomando como ejemplo el personaje de Harry Potter y utilizando los planteamientos anteriormente establecidos de Heidi Lexe (2005) para afirmar que los textos de la literatura juvenil e infantil, cuyos argumentos pasan de lo trivial y son más exigentes, están establecidos en las líneas de ruptura de biografías infantiles.

Normalmente el horizonte de experiencias de jóvenes es el fondo familiar, por consiguiente, sirve para hacer visible estas experiencias de crisis. Por eso el motivo de la falta de los padres (junto con el motivo del secreto sobre constelaciones familiares) es uno de los más populares de la

historia de literatura infantil. [...] El huérfano es un motivo apropiado para ilustrar ciertos temas importantes del siglo 19. El motivo sirve para la personificación y la ejemplificación de la situación del mundo o de una sociedad.

El relato sucede en la coexistencia de un mundo real y uno mágico y secreto en el que *muggles*<sup>12</sup> y magos habitan en el mismo universo, pero en sistemas completamente distintos; Los *muggles* son personas como cualquier otra que viven una vida común, van al trabajo, a colegios comunes, y viven en un universo basado en el que conocemos como real. Por otro lado, los magos viven escondidos en el mundo mágico, en el cual tienen su propio ministerio político, su propio sistema de justicia, de transportes, de educación, de economía y sus actividades deportivas, que, a pesar de ser similares a los reales, siguen sus propias normas dentro de lo fantástico. Para definir lo fantástico Tzvetan Todorov nos ilustra:

En un mundo que es el nuestro, el que conocemos, sin diablos, sífides, ni vampiros se produce un acontecimiento imposible de explicar por las leyes de ese mismo mundo familiar. El que percibe el acontecimiento debe optar por una de las dos soluciones posibles: o bien se trata de una ilusión de los sentidos, de un producto de imaginación, y las leyes del mundo siguen

---

<sup>12</sup> Muggles es un término ideado por la autora J.K Rowling para designar a las personas que nacen en familias no mágicas y que por ende no poseen habilidades mágicas. La palabra muggle es utilizada generalmente por los magos para referirse a estas personas que coexisten con ellos y no es un término necesariamente de carácter ofensivo.

siendo lo que son, o bien el acontecimiento se produjo realmente, es parte de la realidad, y entonces esta realidad está regida por leyes que desconocemos. O bien el diablo es una ilusión, un ser imaginario, o bien existe realmente, como los demás seres, con la diferencia de que rara vez se lo encuentra. Lo fantástico ocupa el tiempo de esta incertidumbre. En cuanto se elige una de las dos respuestas, se deja el terreno de lo fantástico para entrar en un género vecino: lo extraño o lo maravilloso. Lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural. (Todorov, 1980, p. 18)

Lo fantástico se definirá entonces con relación a lo real e imaginario y veremos estas vacilaciones en mundo distinto y ficticio – el mundo mágico – y el mundo que funciona exactamente como el que conocemos, en ambos encontramos una dualidad, pues son dos fenómenos distintos que suceden en un mismo universo, y será esta dualidad en la que Harry Potter nos recordará el derecho y la posibilidad de existir en más de un mundo, en lo maravilloso. Harry es capaz de percibir la contradicción entre los dos mundos, el de lo real y el de lo fantástico, y él mismo se asombra ante las cosas extraordinarias que lo rodean, por un lado, en el mundo mágico se mostrará como un individuo de capacidades excepcionales y en su contraparte, en el mundo de lo real, se reflejará de manera contraria en su vida con los Dursley, sus tíos *muggles*, quienes lo acogen y lo ven como un peligro constante para su familia.

Reyes Pérez genera una reflexión en su tesis sobre los vínculos que existen en ese mundo fantástico con el mundo real en la obra de Rowling y cómo el mismo Harry Potter, así como otros magos que son hijos de *muggles*, son un puente entre estos mundos. Y ejemplifica ese vínculo entre el mundo “real” con el mundo mágico con la parte final de la saga en Harry Potter y las reliquias de la muerte (2007), donde el Primer Ministro de Gran Bretaña es prevenido por el Primer Ministro de Magia y Hechicería ante el inminente y mortal peligro que significa Voldemort. Esta amenaza llega hasta nuestra “realidad”, lo que demuestra la capacidad en la fantasía de Harry Potter para generar una mezcla entre lo cotidiano y lo extraordinario, en una realidad que no solo es irrumpida sino transformada.

El universo narrativo en Harry Potter nos muestra una convivencia entre esos dos órdenes, finalmente, ambos mundos comparten el mismo tiempo y espacio, con la diferencia de que el mundo mágico se encuentra oculto a los ojos de aquellos sin habilidades mágicas. Todo esto porque los magos tienen leyes bastante estrictas sobre la protección de dicho secreto mágico cuya finalidad es salvaguardar la comunidad mágica de los *muggles* y ocultar su existencia a los mismos. Las causas de dicha separación de los mundos nunca han sido explicadas detalladamente en la serie, sin embargo, en el libro anexo *Animales Fantásticos y dónde encontrarlos*, Rowling aclaró que fue debido a la persecución a la que las brujas fueron sometidas durante la edad media; Una constante cacería de magos y brujas, razón por la que dicha comunidad prefirió permanecer en el anonimato.

Una mirada al arte y la literatura *muggles* de la Edad Media revela que gran parte de las criaturas que ahora se consideran imaginarias, se



consideraban entonces reales. [...] En esa época la persecución de magos estaba alcanzando un punto hasta entonces desconocido, y divisar criaturas tales como hipogrifos y dragones contribuía a acrecentar la histeria *muggle*. No es propósito de esta obra discutir la oscura etapa que llevó a los magos a esconderse. Lo que nos interesa conocer ahora es el destino de esas bestias fabulosas que, al igual que nosotros, tenían que ser escondidas para conseguir que los *muggles* se convencieran de que la magia no existía. (Rowling. 2001 pp. 13 -14)

Es esta división y simultaneidad de ordenes en una misma realidad es un elemento que desafía a los lectores a imaginar las posibilidades del mundo en el que viven. Harry Potter toma la realidad y la convierte en una posibilidad fantástica sin la necesidad de utilizar una puerta o portal mágico para acceder a ella, existe por sí misma, únicamente oculta para las personas no mágicas. Harry Potter vivió en el mundo de los no mágicos hasta que lo fantástico irrumpió en su cumpleaños número once con la figura de Rubeus Hagrid, un semigigante que lo busca personalmente para entregarle su carta de aceptación a Hogwarts, el colegio de magia y hechicería, del que Harry nunca había oído hablar.

Este universo narrativo que se muestra en comunicación con el nuestro y que se presenta en el texto narrativo proyecta un mundo posible, como lugar habitable para el lector. Es así como el lector se apropia de lo que Paul Ricoeur llamará mundo del texto; el lector retomará el texto y su propia existencia en el mundo para sumergirse

en una “experiencia ficticia del tiempo” que propone el mismo texto narrativo. (Catelli, 2001)

Esta experiencia ficticia del tiempo propuesta por el texto es la que nos coloca en el momento de los sucesos, la cual, en el caso de Harry Potter, permite que la narración entre en intersección con el mundo real del lector, desdibuja la línea que divide el mundo mágico, el mundo de los *muggles* y el mundo en el que viven. Se funden horizontes y el lector es capaz de reconfigurar el sentido del tiempo y del espacio; descubre y crea una nueva realidad.

El mundo del texto del que hablamos no es pues el del lenguaje cotidiano; en este sentido, constituye un nuevo tipo de distanciamiento que se podría decir que es de lo real consigo mismo. Es el distanciamiento que la ficción introduce en nuestra captación de lo real. Lo hemos dicho, un relato, un cuento, un poema tienen referente. Pero este referente está en ruptura con el del lenguaje cotidiano; mediante la ficción, mediante la poesía, se abren en la realidad cotidiana nuevas posibilidades de ser-en-el-mundo; [...] Por eso mismo, la realidad cotidiana es metamorfoseada gracias a lo que se podría llamar las variantes imaginativas, que, en la literatura, opera en lo real. (Ricoeur, 2001- B)

Esta metamorfosis de la que habla Ricoeur se logra con la mediación entre mundo del texto y el mundo del lector, en donde la imaginación actúa y carga a lo real con referentes del mundo ficcional y viceversa. “Aparentemente los fans desdibujan los contornos entre la realidad y la ficción, hablan de los personajes como si tuvieran una existencia separada de sus manifestaciones textuales, entran

en el reino de la ficción como si fuera un lugar tangible que pueden habitar y explorar.” (Jenkins, 2010. p. 31)

Ricoeur encuentra en estas mediaciones entre texto, obra y mundo del texto un medio por el cual el lector se entiende a sí mismo, donde la clave del entendimiento de la función narrativa recae en el carácter temporal de esta experiencia, y, analiza esto de manera profunda en la concepción de la Mimesis<sup>13</sup>, de los que propondrá tres momentos: Mimesis I, Mimesis II y Mimesis III, siendo este último de primordial interés para la elaboración de este estudio, pero por fines contextuales resumiré las primeras dos instancias.

En la Mimesis I, Ricoeur hablará sobre la prefiguración o la prenarratividad, que es la comprensión intuitiva del lector a las acciones, incluso antes de comprender la trama. Ricoeur dirá que será de manera intuitiva gracias a que el sujeto vive su vida a manera de un relato, por ende, su vida cotidiana en sí misma estará llena de acciones. La Mimesis I consistirá entonces en la relación que existe entre las acciones del lector en su vida cotidiana con las acciones descritas en el texto narrativo. En el segundo momento, Mimesis II, Ricoeur abordará la configuración o

---

<sup>13</sup> Si seguimos traduciendo mimesis por imitación es necesario entender todo lo contrario del calco de una realidad preexistente y hablar de imitación creadora. Y si la traducimos por representación, no se debe entender por esta palabra un redoblamiento presencial como podría ocurrir con la mimesis platónica, sino el corte que abre el espacio de ficción. (Ricoeur, 2004: 98)

la construcción de la trama, la cual se genera por la sucesión ordenada de acciones que constituirán sucesos e incidentes en una historia.

En estas dos primeras instancias se explica la configuración y nuestra capacidad de comprender el relato de las aventuras que vivirá Harry Potter, entendemos sus acciones pues, las conocemos con nuestra propia experiencia diaria; Sabemos que Harry camina porque sabemos el significado que conecta la acción con el verbo caminar. Y entendemos la totalidad del relato porque entendemos la sucesión de las acciones e incidentes en la historia del joven mago. En la tercera instancia, Mimesis III, se constituye en el encuentro de estas temporalidades: la del presente de la lectura y la del presente del mundo del lector. Ricoeur afirmará esto desde la reflexión sobre un espacio abierto que existe en el texto y por el cual nos aventuramos durante la lectura y en donde proyectamos nuestra realidad y nuestro ser, este espacio abierto constituye al mundo del texto, un mundo que no es el propio pero que se presenta como si lo fuese y que abre posibilidades en la cotidianidad de "ser-en-el-mundo" desde el "poder-ser".

Las posibilidades de habitar ese mundo abierto por el texto parecen infinitas en el carácter imaginativo, nos invitan como lectores a cuestionarnos nuestras acciones en él; ¿Qué haría yo si fuera...? ¿Qué haría yo si fuera Harry Potter, o si fuera Ron Weasley o Hermione Granger? ¿Si fuera un mago o una bruja? ¿Si tuviese la oportunidad de asistir al colegio Hogwarts? Son preguntas y posibilidades a las que contestan los fanáticos desde su propia interpretación y reapropiación de los textos y que vemos reflejadas en formatos como lo son el fanfiction, el roleplay y los múltiples *fanfilms* existentes hoy en día, y son estos cuestionamientos, estas

posibilidades de “ser-en-el-mundo” hipótesis necesarias para la construcción transmedial y de la existencia de la cultura participativa.

El mundo de Harry Potter existe en lo real. Que se lo pregunten a los 400 millones de lectores que han vivido en este mundo. ¿Qué significa, en el fondo, aprende a leer, sino aprender a existir en varios mundos?

(Regazzoni, 2010, p.15)

### **2.3 Fanáticos e identidades.**

El universo creado por Rowling propone un espacio habitable para el lector y con esto, la posibilidad de convertirse en un personaje más, que, junto con Harry descubre posibilidades de ser y existir en el mundo del texto. El lector se cuestiona sobre sus formas de habitar el universo narrativo y se contesta creándose una identidad<sup>14</sup> capaz de incorporarse en aquel mundo fantástico, y todo esto, por un sentimiento de pertenencia que se va desarrollando a lo

---

<sup>14</sup> El término “identidad” es considerado por Ricoeur en el sentido de una categoría de la práctica. Decir identidad de un individuo o de una comunidad es responder a la pregunta: ¿quién ha hecho esta acción?, ¿quién es el agente? Al tratar de responder a esta pregunta, acudimos al nombre propio, pero ¿qué soporta la permanencia del nombre propio? La narración de la historia de una vida. Es decir, la respuesta por la identidad es narrativa. “La historia narrada dice el quién de la acción. Por lo tanto, la propia identidad del quién no es más que una identidad narrativa” (Tornero, 2008, p.63)

largo de la lectura mientras se descubre el funcionamiento minucioso del mundo mágico. El hecho de que los lugares mágicos compartan el mismo espacio que el nuestro -como el andén 9¾ que se sitúa en la estación King's Cross ubicada en Londres, y pertenece no solo al universo imaginario, sino al que conocemos como real - pero ocultos para aquellos que no poseen el don de la magia o que no conocen las entradas secretas, vuelve al lector un confidente involucrado en la narrativa, un actuante más. Al proveer descripciones detalladas sobre las maneras en las que el universo narrativo funciona y convive con el nuestro, Rowling le da la posibilidad al lector de buscar en su realidad los espacios, a interactuar con estos y a encontrar en ellos pistas que lo vinculen con su realidad.

Así mismo, el mundo que creó Rowling tiene posibilidades para que sus lectores sean un yo más intenso, más aventurero, heroico y claro, mágico. Siempre en los libros habrá un lugar para un alumno más en Hogwarts; porque como Harry, Ron y Hermione, los lectores también son estudiantes que están aprendiendo a vivir en este nuevo mundo. (León, 2015, p.41)

Durante el relato, acompañamos a Harry Potter en su recorrido, este se nos mostrará como el héroe de la narración, pero también existe la posibilidad de identificarnos con otros personajes de la historia. Esta identificación se deberá al desarrollo que tendrán los distintos personajes, y la identidad de estos, sobre esta Ricoeur afirmará que será el relato quien construye dicha identidad, y la nombrará identidad narrativa.

La persona, entendida como personaje de relato, no es una identidad distinta de sus experiencias. Muy al contrario: comparte el régimen de la identidad dinámica propia de la historia narrada. El relato construye la identidad del personaje, que podemos llamar su identidad narrativa, al construir la de la historia narrada. Es la identidad de la historia la que hace la identidad del personaje. (Ricoeur, p.147)

Rowling parece muy consciente de dicho fenómeno, y aporta al lector no sólo el desarrollo de las identidades narrativas de sus personajes, sino que divide a estos en grupos que conforman las casas dentro del colegio Hogwarts, al que asisten dichos personajes de la comunidad mágica, y que son seleccionados según sus características y personalidad. El texto propone estos cuatro grupos: Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff y Ravenclaw. En el primero, es en el que se sitúa Harry y sus amigos Ron Weasley, Hermione Granger y Neville Longbottom, y los mentores principales, Albus Dumbledore y Minerva McGonagall. Es la casa perteneciente a los valientes y osados, a aquellos que darían todo por defender sus ideales. El escudo de esta casa está representado con un león y los colores escarlata y dorado, como una alegoría hacia los valores de la casa, la valentía y la nobleza.

“Puedes pertenecer a Gryffindor, donde habitan los valientes. Su osadía, temple y caballerosidad ponen aparte a los de Gryffindor.”  
(Rowling, 2001, p.102).

En la casa Slytherin, pertenecen en su mayoría el grupo de los antagonistas, Lord Voldemort, Draco Malfoy, Severus Snape y Bellatrix Lestrange. Esta casa

representa la astucia y la ambición y su escudo está representado por una serpiente y los colores verde y plateado, como una alegoría hacia los valores del grupo y la inmortalidad.

“O tal vez en Slytherin harás tus verdaderos amigos. Esa gente astuta utiliza cualquier medio para lograr sus fines.” (Rowling, 2001, p.103).

Los Hufflepuff, para la autora, serán los personajes que representarán la lealtad, la paciencia, la hospitalidad y el trabajo duro, a esta casa pertenecen Cedric Diggory y Pomona Sprout. El escudo de la casa está representado por un tejón y los colores amarillo y negro como una alegoría al trabajo y la tierra.

“Puedes pertenecer a Hufflepuff, donde son justos y leales. Esos perseverantes Hufflepuff de verdad no temen el trabajo pesado.” (Rowling, 2001, p.103).

En la cuarta casa, se encuentran aquellos que demuestran inteligencia, ingenio y creatividad, por lo que muchos de los estudiantes pertenecientes a Ravenclaw demuestran talento académico, algunos de los personajes pertenecientes a esta casa son Luna Lovegood, Cho Chang y Filius Flitwick. El escudo de esta casa está representado por un águila y los colores azul y bronce.

“O tal vez a la antigua sabiduría de Ravenclaw, si tienes una mente dispuesta, porque los de inteligencia y erudición siempre encontrarán allí a sus semejantes.” (Rowling, 2001, p.103).



La posibilidad de ser elegido en alguna casa según las distintas personalidades ha generado en los fanáticos de Harry Potter la necesidad de identificarse con alguno de esos cuatro grupos, logrando que se cuestionen sobre su pertenencia en alguna de ellas. Los *Potterheads*<sup>15</sup> demuestran empatía por aquellos personajes dentro de la narrativa con los que comparten valores, y no es de extrañar que la casa predilecta para la mayoría sea Gryffindor, a donde pertenece Harry, sobre este Elisa Corona reflexiona en cuanto a su identidad narrativa y lo que hace de este un personaje fácil de admirar y con el que los lectores pueden sentirse identificados:

Harry [...]: su cualidad es ser más bien tímido, modesto, sin grandes deseos de sobresalir; su valor surge más de una necesidad apremiante de ayudar a los demás que de un arrojo despreocupado de superhéroe; como el Charlie de Dahl,<sup>16</sup> Harry lo gana todo porque no codicia nada; rompe las reglas de los adultos cuando cree que en verdad es necesario; y su gran atributo invencible, su gran magia secreta resulta ser, después de toda la historia, su capacidad de amar.  
(Corona, 2012. p. 84)

---

<sup>15</sup> Potterheads es la forma en la que los fanáticos de Harry Potter se llaman a sí mismos para demostrar su afición por el joven mago dentro de su comunidad.

<sup>16</sup> Charlie Bucket es un personaje en la obra "*Charlie y la fábrica de chocolate*" de Roald Dahl publicada en 1964. Corona se refiere a este para ejemplificar la nula avaricia que comparte con Harry Potter.

Los fanáticos reconocen en sí mismos las características de Harry o las de sus amigos Ron y Hermione, aunque también existen quienes se sienten atraídos por los antagonistas o antihéroes; Procedo con una breve explicación de los personajes principales de Rowling para ilustrar dichas características por las cuales los lectores se pueden sentir identificados o cautivos, retomando con Ron Weasley quién es el sexto de siete hijos y tiene una personalidad bromista y divertida, a menudo inmadura y desinteresada. Al provenir de una familia pobre es víctima de las burlas de Draco Malfoy, lo cual le genera algunas inseguridades al respecto, inseguridades que también se reflejaban al comparar sus habilidades con las de sus hermanos mayores. Ron es valiente y nunca dudó en ponerse en situaciones extremadamente peligrosas con tal de proteger a sus amigos y familia, por quienes muestra siempre su fidelidad.

Hermione Granger es el personaje femenino más fuerte en toda la saga y con el que muchas de las mujeres jóvenes y niñas se sienten especialmente identificadas. Al ser hija de *muggles*, Hermione se encuentra en desventaja ante una realidad que no le es familiar y que irá descubriendo por ensayo y error, aquello hará comprensible su necesidad de defenderse y descubre en el conocimiento y el uso de la lógica las armas que le otorgarán la ventaja que su condición como mujer y como sangre impura le han arrebatado. Hermione tiene una personalidad obstinada y decidida, pero a diferencia de Harry y Ron no suele ser impulsiva sino lo contrario, actúa por la razón y por la necesidad de probarse a sí misma y de demostrar su lealtad hacia sus amigos.

Draco Malfoy es el rival de Harry Potter, a pesar de ser compañeros de año escolar pertenecen a distintas casas y muestran características bastante diferentes. Mientras Harry ha crecido como un huérfano y tratado como una persona no grata por sus tíos, Draco Malfoy es el hijo único y mimado de sus padres, quienes no solo son partidarios del regreso de Lord Voldemort, sino que son fieles secuaces de este. Draco siempre muestra rencor y celos por Harry y eso lo demuestra en un carácter competitivo contra él. Tiene una personalidad arrogante, racista y narcisista que, con el paso del tiempo, logra evolucionar y cambiar, pues empieza a comprender la presión que conlleva ser el hijo único de una familia apoderada con la que deja de compartir ideales.

Tom Marvolo Riddle, mejor conocido como Lord Voldemort es el antagonista principal, el cual a lo largo de la saga se le describe como un mago tenebroso obsesionado con el poder y la inmortalidad. En su infancia solía aparentar ser un niño encantador de muchos modales y educación; sin embargo, Riddle en realidad tenía conductas de crueldad, sadismo y manipulación que se fueron manifestando mientras crecía y se desarrollaba en las Artes Oscuras. Voldemort se volvió un poderoso y talentoso mago que logró captar la atención de la comunidad mágica y hacerse de un ejército de fieles seguidores. Dentro de sus ideales está la supremacía de los nacidos mágicos sobre los *muggles* y está en contra de los decretos del secreto mágico que mantienen a la comunidad de magos oculta del mundo no mágico. No cree que se deban ocultar, sino reinar sobre ellos.

Estos personajes tienen características tan fuertes que se sienten reales, tienen defectos y virtudes con las que los lectores se reconocen a sí mismos, y con las cuales desarrollan cierta lealtad y devoción a la casa de Hogwarts a la que creen pertenecer y suelen demostrarlo con orgullo utilizando como *cosplay*<sup>17</sup> los uniformes ficticios del colegio mágico con los colores característicos de su casa. Estas formas de representarse a sí mismos como parte del relato están conectadas con la formación de su propia identidad narrativa, donde ellos responden convirtiéndose en sus personajes favoritos o construyéndose a sí mismos como personajes dentro del mundo del texto, y de modo paradójico, se sugiere la posibilidad de ser uno y ser otro al mismo tiempo, o también la posibilidad de ser cualquier otro. Para entender estas posibilidades de ser en el texto recurriré a explicar el motivo del doble o *dopplegänger*<sup>18</sup> (desdoblamiento) un tema recurrente en la literatura, principalmente en la denominada fantástica, y cuyo interés narrativo es la

---

<sup>17</sup> Cosplay es un término de origen inglés que proviene de la contracción de “*costume play*” cuya traducción sería “juego de disfraces”. Es una tendencia que se ve mayormente en grupos de jóvenes que utilizan los disfraces, accesorios y trajes que representan a un personaje de ficción en específico a modo de entretenimiento.

<sup>18</sup> El término fue acuñado por Jean Paul a fines del siglo XVIII, arraiga en el núcleo mismo del romanticismo alemán y forma parte crucial del imaginario decimonónico. Y proviene de *Doppel*, que significa doble, y *gänger*, andante, el que marcha. Advirtamos que la noción alude no solo a la duplicación de alguien, sino a su aparición en movimiento, con un andar que no es azaroso, sino empeñado en seguir al original con la obstinación de una sombra.

materialización del lado oscuro y misterioso del ser humano. Pero, principalmente, el doble literario se inscribe en una línea de interrogación acerca de la identidad y la unidad del individuo. Se configura, así, como un mecanismo del lenguaje y la literatura para vehicular y darle una forma coherente a la disgregación de las nociones de individuo y de identidad. (Martín, 2006. P. 17)

El motivo del doble aparece cuando dos incorporaciones del mismo personaje coexisten en un mismo espacio o mundo ficcional, esto quiere decir que cuando la presencia del original se contempla a sí mismo en el cuerpo de un doble (un idéntico) y será este proceso de contemplación lo que dará pie a la reflexión ontológica. Freud en su texto *Lo siniestro* afirmará que la identificación con otra persona se lleva al extremo de localizar el propio yo en un lugar ajeno, y tomando como ejemplo el relato de Harry Potter lo podemos ver ejemplificado en distintos tiempos, tomaré para ilustrar algunos de los más relevantes.

En *Harry Potter y la piedra filosofal* Harry se encuentra el espejo de Oesed, el cual por medio del reflejo tiene la capacidad de revelar los deseos más profundos de su corazón, el cual, en el caso de este personaje, al ser huérfano desde que tenía un año, era encontrarse con sus padres. En este momento el doble funciona como un espejo físico y emocional que denota la vulnerabilidad del personaje en ese momento de la historia y lo hace cuestionarse sobre la posible vida que hubiese tenido de estar sus padres con vida.

En *El prisionero de Azkaban*, Harry y Hermione emprenden un viaje en el tiempo para salvar a Sirius Black, en este viaje en el tiempo se encuentran con sus dobles del pasado y se ocultan de ellos mientras los observan vivir aquello que ellos ya experimentaron horas atrás.

Estos dobles se muestran entonces como heraldos del camino que tienen que seguir para enmendar los errores cometidos en el pasado. Más adelante Harry se salva a sí mismo al invocar un encantamiento que ahuyenta a los dementores<sup>19</sup> que lo asechaban y logra encontrar en sí mismo determinación, valentía y poder.

Otro de los ejemplos de estas representaciones del motivo del doble sucede cuando nos enteramos en la sexta entrega de las novelas, *Harry Potter y el misterio del príncipe*, que el antagonista de la historia Lord Voldemort parte su alma en siete fragmentos que ocultará en objetos importantes para él con el propósito de encontrar la inmortalidad. Estos objetos, en su mayoría inanimados, le dan la capacidad de volver a la vida. La creación de varios *horrocruxes*<sup>20</sup>, como la autora nombra a dichos objetos, es "costosa" para el

---

<sup>19</sup> Los dementores son criaturas fantásticas creadas por J. K Rowling e introducidas en el libro *Harry Potter y el prisionero de Azkaban*. Se muestran como criaturas de gran altura y están cubiertas por una capa de color negro que no permite ver su rostro. Son bastante temidos pues se alimentan de la felicidad y de los recuerdos alegres, así como también son capaces de quitar el alma humana gracias al nombrado "beso del dementor".

<sup>20</sup> Horrocrux es un término inventado por la escritora J.K Rowling para designar a dichos objetos malditos que guardan un fragmento del alma de su creador. La etimología de su

creador, tanto por la disminución de su humanidad e incluso por la desfiguración física que conlleva y crearlos es un proceso bastante complejo pues se debe asesinar a una persona para lograr que el alma del creador se desgarre y se pueda introducir en el objeto.

El *horrocrux* más interesante de Voldemort es el propio Harry, que el alma del mago tenebroso se partiera y ocultara en el joven cuando era apenas un bebé fue accidental, y no se descubriría sino hasta la entrega final, aunque Rowling va dejando pistas sobre esta extraña conexión que tienen en común; ambos pueden ver lo que el otro ve, escuchar sus pensamientos y Harry descubre que es capaz de hablar con las serpientes sin necesidad de haber aprendido en algún punto, una habilidad que el alma de Lord Voldemort compartía con él.

El motivo del doble no se debe pensar sólo en la estructura, en el texto, sino en la lectura. Al leer estas novelas el lector experimenta con una mayor profundidad la manera de comprender el orden de la vida humana en toda su amplitud y nos permite cuestionarnos sobre dichas representaciones de uno mismo que sobrepasan el mundo del texto y se reflejan en lo real.

El motivo del doble también podría verse reflejado en la reinterpretación de los textos literarios y siguiendo con el objeto de estudio directo de esta

---

nombre en inglés proviene de “Hor” una abreviatura de “Horreum” que significa almacén y “CruX” que traducido del inglés quiere decir quid. En conjunto el significado de la palabra referiría a “el almacén de lo esencial”.

investigación, el juego de rol, podemos reconocer que existe una relación directa con el término de inmersión y la interpretación.

New technology that creates ‘avatars’, virtual models that look just like the self, allow for a wholly new human experience – seeing the ‘self’ perform an action that was never actually performed physically by the viewers. Can these ‘doppelgängers’ – virtual representations that may look like a person but act independently– cause psychological consequences in the physical world? (*Bailenson, 2012*)

Bailenson abre con esta cita su investigación sobre la tecnología y las nuevas construcciones del motivo del doble, lo traslada hacia el campo psicológico, pero da como ejemplo las construcciones de avatares virtuales por parte de los usuarios que tienen como finalidad parecerse a ellos pero que son controlados por animaciones y controladores de los videojuegos. La reflexión que propone Bailenson se concentra en tres áreas de investigación diferentes: comunicación de salud, recuerdos falsos y marketing, en cada una de ellas el autor detalla la forma en la que el uso de los dobles virtuales afecta las relaciones, la memoria y la vida diaria de los usuarios. En el caso del juego de rol, cuando un usuario decide representarse a sí mismo en el mundo de la ficción, está generando una doble identidad idéntica a la suya que le permita realizar y experimentar todo lo que el mundo real no le permite hacer o ser. Para Bailenson “los nuevos Doppelgängers permiten que los humanos tengan habilidades que nunca fueron posibles en el pasado” (2012) y lo ejemplifica con un juego de rol en línea llamado “Second life” en dónde los jugadores simulan desde la virtualidad un sinfín de posibilidades de “ser” sin dejar de ser ellos



mismos. Es decir, en *Second life* el jugador participa con una representación de sí mismo en un espacio que no es el real, en ese espacio virtual puede entablar relaciones con personas que nunca conoció y crear sus propias historias, con las herramientas para cambiar la apariencia de su yo y espacio virtual a su gusto; sucede de forma similar en el juego de rol literario, pues la virtualidad existente se lleva a través de la narrativa escrita, en donde las posibilidades se extienden a lo que la imaginación de los jugadores pueda ser capaz de crear.

The possibilities for self-representations are many in virtual reality, and scholars are just beginning to scratch the surface of understanding the implications of these new technologies for who we are and how we act as humans. [...] As the technologies to build avatars move from the laboratory into the living room the need to answer these pressing questions will be more pronounced. (Bailenson, 2012)

Bailenson mantiene una mirada positiva en el tema de los avatares y las auto representaciones virtuales y nos hace reflexionar sobre las posibilidades que existirían al acoplarlos a las actividades humana esenciales como los procesos de comunicación e interacción, crear avatares nos abre la posibilidad para vivir más allá de nuestros límites físicos, y estos avatares a cambio, influyen en nuestra identidad y nuestras relaciones sociales. No solo se difumina la separación entre la vida privada y la pública, también se multiplican las distintas esferas de la construcción social y de nuestra identidad. (HeK, 2019)

La transmedialidad nos da la oportunidad de participar en mundos ficticios desde distintas plataformas y medios, y con la ayuda de las tecnologías ahora somos capaces de habitar y recrear esos mundos. ¿Qué sucede con las relaciones?, ¿Con ese imaginario colectivo dentro del mundo de los textos o del mundo virtual?, ¿Se es capaz de formar una comunidad? Son preguntas que podrían abrir reflexiones sobre las formas de relacionarnos a partir de estos espacios imaginarios.

### **Capítulo 3.**

#### **Roleplay literario: modalidad narrativa y colectiva en redes sociales**

El juego de rol literario se ha vuelto una forma popular y colectiva en donde los participantes desarrollan personajes e interactúan con otros a través del lenguaje escrito, desarrollando narrativas creativas, muchas veces apropiándose de obras literarias, series de televisión, cine, y a menudo creando sus propios contenidos originales.

En este capítulo retomaremos las ideas de los apartados anteriores para revisar las nuevas formas de narrar que han aparecido en las redes sociales debido a los cambios mediáticos y la apropiación de relatos de autores populares, así como su importante papel en la creación literaria y en las narrativas interactivas. Seve Calleja escribe un artículo en Cuadernos de Literatura Juvenil e Infantil titulado *Juegos de Rol y Literatura* (1995,10) en donde afirma que los juegos de rol “Son juegos de colaboración ya que tratan de un juego no competitivo, en el que ni se gana, ni se pierde; y de creatividad, que es la que se requiere para resolver situaciones inesperadas a lo largo de la partida”. Si bien Calleja se refiere a los juegos de rol de mesa como *Calabozos y Dragones* y *La llamada de Cthulhu*, es una afirmación que se puede aplicar a todas las formas posibles del juego de rol. La importancia del estudio de los juegos de rol radica en que se han convertido en una práctica cultural contemporánea y de la que han emergido distintas formas de llevarlas a cabo como lo son el *cosplay*, la asistencia de eventos de recreación histórica, fiestas temáticas, producciones teatrales inmersivas y otro tipo de juegos

por suscripción bastante elaborados como lo son los juegos de realidad alternativa. En este capítulo se pretende analizar y teorizar sobre la jugabilidad, los resultados y aportes de estas prácticas colectivas y narrativas en su modalidad literaria.

### 3.1 Orígenes y antecedentes

En *Basic Training*, Mark Wallace nos da una breve explicación sobre los inicios del juego de rol y su importancia mencionando a Herbert George Wells como el padre de los juegos de guerra, mejor conocidos como *war games*. Wells crea y escribe las reglas de *Little wars* en 1913, el primer juego conocido de simulación bélica con miniaturas y que se publica en formato de libro por el editor Frank Palmer. Mark Wallace comparte como conclusión en su artículo para el periódico New York Times, la influencia que Wells tuvo para el desarrollo de *Dungeons & Dragons*, conocido en español como Calabozos y dragones, el juego que, según el autor revolucionó por completo el entretenimiento y los juegos.

A finales de la década de los 60 y principios de los 70, los juegos de guerra tuvieron tanta popularidad que se convirtieron en una industria que gozaba de un gran número de fans que creaban congregaciones, publicaciones, jerga y experimentación sobre el tema, dicha experimentación coincidió con la publicación de la exitosa novela de J.R. R Tolkien, *El señor de los anillos* en 1966.

No longer did players want to recreate the battle of Gettysburg, but the battle of Helm's Deep. The Napoleonic Wars were discarded in favour of the War of the Ring,

goblins and orcs replaced foot soldiers and cavalry. People wanted to know just how much damage a Balrog could do, and what the range was on a lightning bolt spell. (Darlington, 1998)

En 1971 nació *Chainmail*, el primer juego de guerra medieval que incluía un apartado fantástico con criaturas mágicas y encantamientos, mismos que en 1974 volverían a aparecer en *Dungeons & Dragons*. Ambos juegos fueron diseñados por Gary Gygax y Dave Arneson y publicados por la compañía Gygax y el último es conocido como el pionero de los juegos de rol modernos.

Calabozos y dragones de la misma forma que *Chainmail* se encuentra ambientado en un mundo fantástico medieval en el que existen otras razas además de los humanos (elfos, enanos, orcos u otro tipo de criatura mágica o mitológica) y emplea la imaginación como herramienta principal para el desarrollo del juego. Las bases de estos juegos son bastante similares a los llamados *Parlour games* o “Juegos de salón” que se popularizaron durante la época victoriana y siguieron vigentes hasta el siglo XX, a pesar de existir una gran variante de estos, algunos de ellos tienen un carácter ficcional en los jugadores que se reúnen e interpretan un papel, como es el caso del juego *Wink Murder* o conocido en español como El guiño asesino, en donde los participantes toman un rol de manera azarosa y mientras uno interpreta al asesino el resto tiene que intentar descubrirlo antes de que este les guiñe el ojo y los descalifique. Mientras este tipo de juegos se resuelven con la deducción y habilidades como lo son la observación y la velocidad, Calabozos y Dragones utiliza un sistema de lanzamiento de dados para definir los resultados.

No todos los juegos de rol utilizan el sistema del azar, en el juego de rol literario solo algunas comunidades por foro que cuentan con los códigos de programación necesarios para generar números al azar los ocupan, puesto que no todas las plataformas se logran adaptar a dicho método de juego, pero es común que se tengan que llegar a acuerdos entre los jugadores para continuar narrando los sucesos.

### **3.2 Narrar en colectivo y en redes sociales**

Durante el proceso del juego de rol los participantes actuarán, observarán, dirigirán y crearán juntos una forma de realidad alternativa la cual durante el desarrollo les permitirá habitar un espacio mental dentro de lo fantástico.

El juego ocurre en grupos o comunidades, los jugadores interactúan entre sí y establecen espacios ficticios en los que ocurrirán las historias, existe un intercambio de ideas y una aceptación de las situaciones improvisadas, las cuales se generan de manera espontánea siguiendo los lineamientos de los personajes o de forma azarosa por medio de lanzamiento de dados, y crean en el jugador la sensación de no siempre estar al control o al mando de su personaje, y al mismo tiempo quedando a la expectativa de los resultados de sus hazañas, las cuales inevitablemente suelen tener un impacto emocional en el mismo.

For example, regardless of genre, the moment of a character's death may produce an uplifting or despairing effect. A party member's death or devolvement might upset player or might, alternately, provide sense of

release and humor. Some players remain detached observers through such a process and can laugh at the predicaments of their characters, while others may fly into rages or experience a deep sense of melancholy at their character's demise. (Bowman, 46)

Con esta afirmación la autora trata de señalar la importancia que tendrá el estilo de los jugadores para narrar los sucesos, y sus actitudes ante estas, incluso más que el género que se escriba o describa al inicio del juego, y serán estas actitudes tomadas por los jugadores las que denotarán el ritmo, las emociones compartidas y un ambiente de compañerismo entre los participantes, mismo que en el juego de rol será la clave no solo para la creación de narrativas e imaginarios colectivos, sino para la creación de comunidades estrechas en donde los miembros conectan a través de su interés común e intercambian conocimientos e ideas y añaden y personalizan la información de los mundos narrativos transmedia.

En el caso de Harry Potter y las comunidades de roleplay se puede observar la forma en la que los fanáticos han ido añadiendo información no canónica o adaptando ciertos datos omitidos por la autora en las novelas desde la forma en la que participan en el juego, aprendiendo y utilizando los hechizos mencionados en los libros, películas y videojuegos y creando y utilizando encantamientos creados por ellos bajo un sistema de reglas que ellos mismos proponen para batirse en duelos de manera justa. También generan hipótesis sobre los posibles porqués de las acciones de los personajes, o sobre posibilidades de conflictos en el mundo mágico: ¿Qué sucedería si los magos

ahora tienen que enfrentarse a las criaturas mágicas? ¿Qué sucedería si los muggles se vuelven en contra de los magos y se desata una guerra? ¿Qué sucedería si los magos dejasen de vivir escondidos en el anonimato? Son preguntas que encuentran respuesta con los usuarios desde la exploración de sus necesidades lúdicas y de seguir experimentando como primera persona el mundo basto que ofrece Rowling.

Narrar en colectivo supone aceptar, moldear y ejecutar las ideas que se proponen en grupo. Pensamos en las narrativas que proponen los fanáticos en el juego de rol como un juego de relaciones en el que se propone explorar y co-crear historias, esto quiere decir desde un papel de coautoría, así mismo se observan estas mecánicas compartidas como procesos literarios emergente que toma cada vez más fuerza entre ellos. Los procesos de crear colectivamente en este tipo de comunidades requieren de una buena comunicación, de saber llegar a acuerdos y de manipular las historias que se proponen de modo de que todos los involucrados puedan ser partícipes en ella y disfruten el trayecto y los resultados. Estos procesos llevados a cabo por los autores se reflejan no solo en las habilidades lecto escritoras que van desarrollando, ni en el conocimiento narrativo que van obteniendo por medio de la práctica, también tiene ventajas individuales.

Las ventajas de una posición de coautoría, más que de revisión entre pares, se centran por ejemplo en aspectos como los siguientes: se favorece el pensamiento reflexivo (sobre todo si los participantes ponen en marcha mecanismos para defender o explicar mejor sus ideas); los participantes pueden rebasar los niveles centrados en la ortografía o la



gramática para abordar cuestiones relativas al discurso; por último, puede favorecer el conocimiento que los participantes desarrollan sobre el lenguaje (Storch, 2003)

Para Bustos (2009) estos procesos de coautoría en línea representan una oportunidad para la educación y realiza y analiza los resultados de algunos estudiantes de Psicología en los que los resultados demostraron que la escritura colectiva favorece la aparición de procesos argumentativos y reflexivos y guía el trabajo de grupo hacia procesos cercanos a los esperados en las comunidades. Dentro de su investigación, Bustos retoma a los autores Kraut, Galegher, Fish, y Chalfonte para referirse a las similitudes que existen en los procesos de escritura colectiva y la individual en cuanto a la estructura formal del texto narrativo, por la existencia de tres fases: planeación, escritura y revisión; en tercer lugar, porque ambas tareas son de carácter abierto, es decir, no hay ni una definición única ni un procedimiento igual para completarla, el procedimiento está abierto para cambios en cualquier momento tanto en la dirección como en el foco. Para Bustos la diferencia que destaca entre los procesos individuales y colaborativos de escritura es la coordinación que supone el trabajo en equipo y lo dependiente de la comunicación que puede representar tener que acordar en el grupo los lineamientos a seguir durante la labor creativa, pero esta diferencia entre los miembros aportará un valor beneficioso para aumentar la posibilidad de interacción y expresividad.

Las redes sociales han servido de apoyo para la expresión y relación de las comunidades de fans y jugadores de rol; han encontrado en ellas las plataformas

para la distribución y difusión de sus materiales literarios y así mismo para encontrarse con gente con gustos, preferencias e ideas similares a las propias con las cuales crear grupos de intercambio y creación.

Las plataformas más populares para la creación de juegos de rol en línea son los foros de discusión, Facebook, Discord, Tumblr y Twitter, aunque otras redes sociales no están exentas de dicha participación y utilidad dada por los usuarios y jugadores, son estas las que les ofrecen la comodidad de la creación de grupos, perfiles y un sistema de mensajería instantánea que les facilita la exploración narrativa y los acuerdos mutuos fuera del relato.

Son estas plataformas las que ofrecen a las comunidades de fans la interacción necesaria para la formación de grupos sociales y un sistema de comunicación que nutre las historias a través de la creación colectiva de otras incorporaciones nuevas, que, a pesar de no poder ser canónicas, continúan habitando y coexistiendo en los mundos narrativos propuestos por la transmedialidad, cuyo carácter natural es prevalecer y crecer con el paso del tiempo gracias a este ciclo de intercambios.

### **3.3 El juego de rol literario como forma de literatura emergente.**

Gracias a la aparición de internet y de nuevos artefactos letrados<sup>21</sup> podemos observar los cambios que se han sufrido en las prácticas de lecto-escritura a través de las aproximaciones que tenemos hacia los textos hoy en día, es mediante la lectura de estos a través del chat, foros de discusión, redes sociales, y sitios web en los que el uso de la letra es indispensable para la difusión de información, que empezamos a ver el desarrollo de procesos de comunicación híbrida.

Francisco Albarello utiliza el ejemplo del *chat* para ilustrar esta idea, el cual es una mezcla entre la oralidad y la escritura, al ser una práctica que permite mantener una charla en tiempo real entre los usuarios, sin importar en qué parte del mundo se encuentren. Dicha práctica rompe la dicotomía entre el lenguaje escrito que comúnmente se caracterizaba por ser reflexivo, distante, académico y formal, y el lenguaje oral, cuya espontaneidad y proximidad le agregaban cierta informalidad en el motivo comunicativo, y es dicho rompimiento lo que presentará a la práctica del chat como un registro escrito inorgánico y espontáneo al ser desprovisto de las convenciones y reglas gramaticales, o al menos, de la obligación de su cumplimiento.

---

<sup>21</sup> Artefacto letrado es un término usado por primera vez en 2005 por Barton y Tusting y retomado en 2008 por Cassay para referir a los artefactos que sirven para ejercer las tareas más cotidianas de la actividad laboral, personal o cívica desde las letras, estos artefactos pueden ser desde enciclopedias, libros, papeles, prospectos, ordenadores, pantallas, vallas publicitarias, teléfonos móviles, hasta tabletas electrónicas, entre otros.

Sin embargo, el chat no mantiene las características paralingüísticas (gestos, entonaciones, el acento, la voz, entre otro tipo de recursos inherentes a la comunicación cara a cara) de un lenguaje oral y tampoco podría considerarse como una mera transcripción de este según Mayans, pues en sus palabras, la acción de escribir les confiere una reflexividad, distanciamiento y estructuración muy superiores a las del registro oral.

El chat entonces, como mezcla entre oralidad y escritura lleva al extremo la idea de texto como proceso y no como producto final [...] si bien posee muchas características tales como la participación, el sentido comunitario, y la importancia del momento presente, se basa en el uso de la escritura y el material impreso. Se puede decir que se basará en el lenguaje escrito, pero tiene reminiscencias de lo oral en cuanto a que no solo se propone como una instancia de diálogo, sino que concita el interés de formar grupos. (Albarello, 2019)

Esta hibridación entre el lenguaje oral y el lenguaje escrito se observa de igual manera en el fenómeno del juego de rol literario, el cual, como pudimos descubrir en sus antecedentes, se vale e inspira de los juegos de interpretación de tablero en donde los jugadores solían actuar y armar la historia de forma oral y de manera grupal y colectiva.

En el juego de rol literario continúan existiendo dichas características que Albarello encuentra en la oralidad como lo son la participación, el sentido comunitario, la importancia del momento presente, el dialogo y el interés en la formación de grupos,

y también las del lenguaje escrito al estar basado en la redacción de textos de forma reflexiva y con distanciamientos.

Paul Ricoeur en sus Ensayos de Hermenéutica II hace un análisis sobre las relaciones que existen entre el habla y la escritura y lo que sucede cuando el discurso oral pasa hacia un lenguaje escrito, siendo que este último tiene la característica de la fijación, que salvará la palabra oral de lo efímero al aportarle una durabilidad tan larga como la existencia de la superficie en donde exista le permita, y además, la escritura convertirá al texto en algo autónomo de las intenciones del autor. Dicha afirmación, en el caso del juego del rol, supondría una separación entre el texto, el juego y el autor, pues estas separaciones además de incluir las condiciones psicológicas del autor también valen para las condiciones sociológicas de la producción textual. Será esencial que la obra, en este caso el registro textual del juego, trascienda sus propias condiciones psicosociológicas de producción y pueda descontextualizarse para que se lo pueda recontextualizar mediante el acto de lectura.

Para Ricoeur la literatura es posible, cuando se elimina el carácter mostrativo u ostensivo de las referencias de realidad, dicha afirmación se observa en la literatura de ficción y en la literatura poética, no obstante, Ricoeur concientiza sobre que no existe ningún referente que no se encuentre conectado a la realidad, pero en otro nivel, y para ello propone que la interpretación literaria debe explicitar el tipo de ser-en-el-mundo desplegado ante el texto.

Retomando el ser-en-el-mundo que se proponía en el capítulo dos sobre cómo los fanáticos interactuaban con los textos, ahora podemos verlo también desde los textos que ellos proponen dejando de lado las experiencias lúdicas que los llevan a la inmersión y a la creación de estos. Los textos de los fanáticos proponen un mundo habitable o se valen de uno ya construido por algún otro autor. Crean historias basadas en sus preguntas del poder-ser y generan constantemente muchas más alrededor de sus narraciones, pues a pesar de que algunos tomen como referentes mundos creados por otros autores para la continuación de sus propias historias, generan mundos nuevos, personajes nuevos, reglas nuevas, argumentos distintos y variaciones imaginativas.

Muchas comunidades de propiedad intelectual ajena a la canónica toman o crean universos alternativos para explorar nuevas experiencias a partir de sus textos, y aquellas comunidades que siguen el universo ficticio de las obras canónicas no se limitan a recrear y reescribir, sino que aportan cambios significativos a los sucesos de las tramas originales, los personajes o los espacios y tiempos de estas, generando un material completamente nuevo. Sin dejar de lado la existencia de comunidades que generan contenido a partir de historias originales completamente nuevas y que se proponen específicamente para la ampliación de esta.

Estas narraciones a pesar de encontrarse de manera escrita no tienen necesariamente la intención de ser publicadas o distribuidas de manera comercial por medio de productoras o editoriales, sino para usarse como material lúdico y la lectura dentro del grupo de jugadores. A pesar de compartir muchas similitudes con el *fanfiction*, de los cuales sí existen registros de varias obras que han sido

publicadas por editoriales o que encuentran la fama en distintas plataformas de internet, los textos generados a partir del juego de rol literario pocas veces se distribuyen de manera pública ni son leídos más allá de los involucrados en la comunidad de rol a la que pertenecen los textos, pero eso no significa que no exista la posibilidad de que suceda.

### **3.4 Conceptualización de Roleplay literario**

Sebastian Deterding y José P. Zagal hacen un estudio sobre como la interpretación de rol está presente en la vida cotidiana, yendo mucho más allá de los tableros de juego, los autores afirman que los juegos de rol son pequeños espejos de la vida social.

We all role-play. As mere toddlers, we imitate the adult world around us, playing pretend by hosting stuffed animal tea parties and grocery visits. As young children, we become pirates and sorcerers and go on underwater expeditions in the living room, momentarily transcending the bounds of our bodies, skills, and parents. As adolescents, we discover the power of being someone else on a stage in drama class. We try on and shed social roles in quick succession in the desperate desire to become and be recognized as someone. (Deterding, Zagal, 14)

Deterding y Zagal demuestran cómo los juegos de roles han estado implícitos en nuestra vida diaria desde nuestra infancia, y no hay mucha diferencia en este tipo de juegos de interpretación e imitación y los que se llevan a cabo como juegos de mesa o de forma escrita, salvo las reglas que pueden llegar a cambiar o modificarse para asegurar la jugabilidad según la plataforma.

Lo que observamos a continuación es el interés que las comunidades de fans tienen en jugar a ser otras personas o a vivir en mundos fantásticos que se parecen o no al propio y como encuentran y forman sus propias comunidades alrededor de este imaginario compartido, como se vio en el capítulo anterior esto se da debido a una búsqueda y exploración de la identidad a través de la inmersión en espacios ficticios.

“Role-play is “a media, where a person, through immersion into a role and the world of this role, is given the opportunity to participate in and interact with the contents of this world” (Henriksen 2002, 44)

Henriksen observa al juego de rol como un medio más para el desarrollo de contenidos por medio de la inmersión e interacción de los usuarios, y es esa propuesta como medio lo que nos regresa al término de transmedialidad. En el primer capítulo observamos que los videojuegos se consideraban transmedia pero ¿es el juego de rol literario un medio? La transmedia, como un conjunto de medios que promueven el crecimiento del mundo narrativo de una franquicia por medio de la interacción con este desde distintos medios, y desde la perspectiva de Henriksen



el juego de rol permite la interacción del contenido de dicho mundo narrativo por medio de la inmersión.

Esta inmersión narrativa se logra a partir de una relación de lecto-escritura por parte de los jugadores, sin tratarse únicamente de un registro del tipo *fanfiction* en donde el usuario se apropia de la narrativa para crear sus propias historias, sino donde se crean de manera colectiva.

One of the more complex concepts in the field of role-playing studies is immersion. Most players report having the phenomenological experience of immersion in role-playing games (RPGs, using phrases such as “losing myself in the game” or “the character took over” However, the definition of the term itself is hotly debated in practitioner communities as members soon realize that they are describing different sorts of experiences from one another. (White, Boss, Haviainen, 2012)

Según Sarah Lynne Bowman la inmersión no es un fenómeno limitado únicamente en los juegos, sino que es un estado de la consciencia humana que toma distintas formas y acompaña una variedad de experiencias con un distinto proceso emocional y cognitivo. La autora propone seis categorías mayores de inmersión posibles en los juegos de rol basándose en las antes establecidas por Gordon Calleja (2011) pero con distinciones menores, estas seis categorías las divide en: actividad, juego, ambiente, narrativa, personaje y comunidad y explica como cada uno de dichos

conceptos contribuyen en distinta dimensión en nuestro entendimiento de los tipos de experiencia asociada a la inmersión en el juego de rol.

En los estudios de inmersión en los juegos de rol descritos por Bowman, la autora explica que en la categoría de actividad la inmersión se lleva a cabo por la concentración en una ejecución repetitiva de ejercicios o actividades particulares, y que los jugadores se comprometen en las actividades que requieren un balance entre retos y habilidades y que tienen metas claras, progresividad y estímulos inmediatos. En cuanto a la inmersión por el juego la define por la forma que adoptan los jugadores las reglas y los métodos preestablecidos para llamar a la meta del juego, a esta clasificación Calleja (2011) la nombra "Participación lúdica" y la explica como una inmersión basada en el reto y en una situación mental lúdica que va de la mano con el pensamiento estratégico, la cognición y la resolución de problemáticas.

Para Bowman, los juegos de rol establecen nuevos ambientes en donde los significados cambian de lo mundano a lo extraordinario, involucrando la posibilidad de explorar distintos aspectos del mundo alternativo del juego, en donde las características de este se pueden mostrar de forma física, mental o virtual y resalta como característica las formas que tendrá el jugador de habitar ese imaginario y hace un énfasis en la importancia de la interacción social con dicho mundo alternativo. Hará una distinción entre la categoría de ambiente y la de narrativa comparando que uno será el contexto de espacio y tiempo y el otro se enfocará en la ficción y la historia, la categoría de la inmersión a partir de la narrativa hace énfasis en la historia y la ficción y toma las palabras de Janet Murray para explicar:

A stirring narrative in any medium can be experienced as a virtual reality because our brains are programmed to tune into stories with an intensity that can obliterate the world around us (Murray, 1997. P. 98)

Esta idea se puede conectar con el análisis que se hizo anteriormente sobre el mundo del texto de J. K Rowling en donde se explican las razones por las que el lector conecta con el relato del joven mago a partir de la inmersión en su mundo y en la historia de los personajes. Bowman también hace un paréntesis dentro de su investigación para hablar sobre la importancia de la inmersión de los fanáticos y la cultura participativa propuesta por Henry Jenkins en la interacción con el material ficcional, y describe este fenómeno como una inmersión imaginativa en la que uno se ve absorbido por el relato.

En la categoría de inmersión por medio del personaje, Bowman trata la importancia de la conexión emocional a través del relato y lo explica por medio del término *catarsis* en el cual se referirá a la experimentación de sensaciones y emociones a través del personaje, a una encarnación que involucrará la toma de decisiones basada en el conocimiento y entendimiento de las características de este. Este tipo de experiencias son analizadas a través del juego de rol por otros autores desde una perspectiva de exploración de la propia identidad y el texto lo va a explicar desde un término comúnmente utilizado en terapia teatral, *duplicación estética*<sup>22</sup> o a veces llamada *doble consciencia* (Saler, 2012), un fenómeno que

---

<sup>22</sup> La duplicación estética es un concepto de gran valor en las discusiones sobre el contenido de la educación dramática. Filósofos como Kant y Schopenhauer se han

ocurre cuando el intérprete del personaje permanece como un observador o en un plano secundario mientras el personaje toma el control de las ideas. Autores como Johnstone (1989, 151) teorizan este efecto como algo que también se observa en el teatro improvisacional<sup>23</sup>, y se da durante la interpretación, cuando por momentos la consciencia del jugador destaca en menor medida en comparación con la del personaje, llegando a menudo a desaparecer por completo por momentos breves.

Some players never experience a strong distinction between player and character; others always feel a strong distinction between the two, experiencing a sense of detachment. In some instances, the character is a thin veneer or a one-dimensional social role, similar to the concept of persona in terms of a player's performing an expected function in society rather than a complex identity (Jung, 1976)

Con esta afirmación se podría pensar que en el juego de rol hay un cambio de perspectiva del jugador más allá de existir un desarrollo de otra personalidad,

---

interesado por la relación entre fantasía y realidad, y del juego y su papel en la cultura, notando que hay un punto donde la ética y la estética se fusionan. El término de duplicación estética refiere a este fenómeno donde una fuerte voluntad formadora (la estética) informa el papel, para crear significados.

<sup>23</sup> El teatro improvisacional o la improvisación teatral es un género teatral que como su nombre indica, refiere a la improvisación de los actores en directo sin un ensayo o guion previo, en donde cada intérprete o creador aporta su personalidad y estilo al momento de ir armando la obra sobre la marcha.

después de todo, los personajes que se interpretan a partir del juego son tan complejos como lo son los seres humanos. Los personajes tienen y demuestran su individualidad a partir de sus metas personales, sus sentimientos, acciones y sus complejidades psicológicas y físicas que lo separan del jugador, que como autor tiene la decisión de desarrollarlos de distintas formas a través del relato. Con esto quiero decir, que un jugador puede decidir llevar a un personaje que se diferencia de sí, por ejemplo, un jugador joven, estudiante de universidad puede decidir interpretar a un veterano de guerra viejo que fue herido y tiene poca movilidad en el brazo izquierdo. Este personaje viejo, tiene su propia identidad, separada del joven jugador, son individuos con historias diferentes pues el veterano de guerra no comparte la edad, el cuerpo, la psicología, las metas, los sentimientos, los pensamientos ni la conciencia del joven estudiante que decide interpretarlo, son dos entes distintos. No quiere decir que el joven estudiante esté desarrollando personalidad múltiple o que comparta conciencia con el veterano, más bien, este le sirve de herramienta para explorar la perspectiva de alguien distinto a sí.

Cuando jugamos a interpretar nos solemos preguntar sobre las consecuencias del pasado del personaje, tomando como ejemplo nuevamente al veterano de guerra, nos cuestionaríamos ¿Cuáles son las consecuencias psicológicas que pudo tener el haber sido herido en la guerra? ¿Qué consecuencias tendría en la vida diaria tener poca movilidad en el brazo? y nos contestamos con posibilidades, puede ser que el haber sido herido provoque cierta sensación de vulnerabilidad a la cual temeremos enfrentarnos y eso mismo nos convierta en alguien huraño y que no suela expresar sus sentimientos, por otro lado, el tener

poca movilidad en el brazo podría tener como consecuencias dificultades en nuestras acciones básicas, como la capacidad de vestirnos o alcanzar objetos que se encuentren en lo alto. Todos esos cuestionamientos y respuestas sobre las posibilidades y las consecuencias de las acciones refieren a un cambio de perspectiva en el jugador.

La última categoría de inmersión que propone Bowman, inmersión en comunidad se refiere a un estado social donde se colabora y se compete y en donde la interacción es el motivo principal. Para Bowman la experiencia del juego de rol no puede ni debería ser separada del contexto social dentro y fuera del juego. El concepto de la inmersión por medio de la comunidad incluirá la competencia, la cooperación y la cohabitación de los actores humanos y ficticios en el juego.

Paul Cairns y Emily Brown (2004) tienen también un estudio sobre las distintas intensidades de la inmersión, y las describen usando tres niveles: *engagement*,<sup>24</sup> *engrossment*<sup>25</sup> y la inmersión total.

---

<sup>24</sup> Engagement es un vocablo en inglés que puede traducirse como un compromiso o que refiere a la acción de involucrarse con algo, usualmente se utiliza en Marketing para hablar sobre la capacidad que tiene un producto para crear relación con un usuario y generar un compromiso entre la marca y el consumidor.

<sup>25</sup> Engrossment es un vocablo en inglés que puede traducirse como ensimismamiento, y que refiere a un estado cognitivo, a la acción de abstraerse del mundo exterior en los pensamientos o en el imaginario.

El primer nivel, engagement, es el nivel más bajo de inmersión en el que se involucra una inversión inicial de tiempo, esfuerzo y atención hacia algo, se puede entender como un interés superficial. El segundo nivel, engrossment o ensimismamiento, se da cuando el juego afecta las emociones del jugador y la total inmersión se da cuando el jugador se desconecta de la realidad y se enfoca completamente en el juego. De la misma manera los autores explican que los jugadores pueden pasar de un nivel a otro de inmersión o estar en los distintos niveles de manera simultánea.

Estos tipos de inmersión descritos por Bowman aparecen en el juego de rol literario y nos ayudan a entender el fenómeno que sucede en redes sociales, ¿por qué aparecen estos juegos en este tipo de plataformas? ¿qué motiva a los jugadores a explorar personajes y formas narrativas? Encarnar a alguien o algo distinto a quienes somos en un mundo ficcional y convertirlo en un relato y un juego.

### **3.4.1 Funciones del juego de rol literario.**


El juego de rol literario funciona con el intercambio de sucesos y con la interacción, a partir de estos los jugadores formularán el relato en colectivo a partir de la interpretación de personajes distintos, y se diferencia de las narraciones comunes por la evidente participación de distintos autores y la focalización de estos hacia su propio personaje.

En redes sociales y tomando como ejemplo a los personajes *out-canon* pertenecientes a la comunidad “Merodeadores Roleplay” Thomas Cooper (Personaje y Jugador A) y Mavis Adler (Personaje y jugador B) observamos la siguiente mecánica del juego: El personaje A envía el inicio de la situación que dará pie a la narración conjunta, este inicio de situaciones se le conoce en las comunidades como *starter*<sup>26</sup>.

---

<sup>26</sup> Starter viene del vocablo inglés y significa “entrada” o que refiere a aquello que “inicia” o que funciona como “arranque” y en las comunidades de rol en redes sociales se asocia a el inicio de narración que situará a los personajes en un lugar y tiempo específicos, a veces previamente acordados por los jugadores y muchas otras veces propuestas por el primer jugador.



 **Thomas Cooper** · **Mavis Adler**  
25 de abril de 2018 · 🌐

El segundo día después de su extraño encuentro con la castaña volvió a cruzarse con ella, le sorprendía que aquello se hubiese hecho esperar dado que las posibilidades eran altas al compartir casa.

Era la hora de la cena y Adler se encontraba sentada con actitud distraída a un par de lugares adyacentes al suyo.

Trató de ignorar en un principio la presencia de la joven, pero apenas volvía la mirada hacia su plato cuando sus ojos se cruzaron con los de ella. Hubiese sido descortés no saludarla, al menos con un asentimiento y un intento penoso de esbozar una sonrisa.

No esperaba ser amigable, pero tampoco descortés.  
Trató de volver a sus alimentos pero preso de la curiosidad se encontró observando de soslayo a su compañera de vez en vez.  
Había cosas que trataba de entender sin ningún resultado; sus intuiciones, o lo que fuera todo aquello, ¿Por qué hacía él?

No había pensado en ello desde entonces, pero ahora que la tenía de frente le parecía importante averiguarlo.  
Terminó de masticar su bocado, tomó su plato e inseguro tomó lugar directamente enfrente de la chica.

Era su primer acto de valentía, o así le pareció.  
Trató de explicarse, en vano.  
Tomó su tenedor y picó sus papas, fingiendo que aquello no había pasado.

18 comentarios

---

 Me gusta       Comentar       Compartir


Más antiguos ▼

 **Mavis Adler**  
En reconocimiento ladeó la cabeza como el avecilla curiosa que era y retomó la tarea de horadar su porción de tarta de melaza, tan distraída como previo al inicio del cruce de miradas al que siguió un cambio de lugar.

Detectó vacilación en sus movimientos, por lo que contempló la posibilidad de tener algo en el rostro y quizás al joven mago le incomodaba comunicar tan penoso detalle tras haber tenido la consideración de no gritarlo a todo pulmón desde su ubicación anterior.

Alzó una cuchara y estudió su rostro en el distorsionado reflejo. Todo parecía en orden, lo que le otorgó mayor seguridad al dirigirse hacia él.

— Tarde buena, Cooper. He estado pensando... —desvió la mirada hacia el techo del comedor—. En encantar el dosel de mi habitación pero sólo quiero que refleje el cielo nocturno, la luz matutina es muy molesta. —comentó retornado la vista a su altura usual.

Me gusta · Responder · 2 años  1

Desconocido (2018), Starter. Captura de pantalla tomada de Facebook el 27/02/2021

Recuperada de: <https://www.facebook.com/MavisAdler/posts/301278017076230>

El ejemplo anterior se toma de una comunidad de rol existente, y se ilustra de manera general la primera narración que dará pie al encuentro de los personajes, en esta narración principal se sitúa en un tiempo, lugar y situación física y emocional de los personajes. La estructura de los relatos puede variar según las preferencias

de los jugadores y comunidad, en este caso encontramos la primera intervención situada en el comedor de Hogwarts, el colegio de magia y hechicería de Rowling, si bien este último lugar no está especificado en la narración se intuye debido a la premisa que maneja la administración<sup>27</sup> de la comunidad en la que se ambienta el juego. En el caso de esta comunidad, Merodeadores Roleplay está basada en la obra de J.K Rowling pero en otra temporalidad, a diferencia de la obra canónica, en la que se cuentan los sucesos a partir de 1991, año en el que Harry Potter inicia su educación escolar en el colegio mágico, la ambientación de dicho grupo de jugadores se posiciona en el año 1975, año en el que James Potter, el padre de Harry cursaba el sexto año escolar.

Además de redactar y describir el contexto, el “Jugador 1” al que llamaremos el intérprete de Thomas Cooper, nos explica y describe las acciones del personaje y su perspectiva de la situación. Después del starter, sigue la intervención del Jugador 2, en este caso la intervención de Mavis Adler, que luego de ser situada por Thomas Cooper procederá a continuar la narración del encuentro desde su propia focalización, lo que nos permitirá entender lo que entienden, sienten y

---

<sup>27</sup> *Merodeadores Roleplay* es una comunidad de rolplay cuyos inicios datan a finales del año 2015, siendo una de las pioneras en la red social Facebook y está basada en el mundo mágico de Harry Potter, pero en el año 1975, época en la que los padres del joven mago asistían a su sexto año escolar. Si bien hay un cambio temporal en la narrativa, el universo y los personajes originales de Rowling son desarrollados mediante la interpretación y continuando el canon en la línea del tiempo.

piensan ambos personajes al mismo tiempo que nutre el relato con el uso de dicha polifonía.

Los visuales pueden cambiar según la plataforma, pero el principio es el mismo en todas partes, ya sea en las distintas redes sociales, comunidades por foro, por cartas, e-mail e incluso en los juegos por tablero. Las variantes principales de estas formas de rol literario recaen principalmente en la usabilidad de la plataforma y en las adaptaciones que crean los usuarios para permitir la jugabilidad en ellas.

En el caso de los juegos de rol por tablero encontramos la existencia de un *gamemaster* o maestro de juego, que es una persona que toma el papel del narrador de las situaciones, esta figura se puede encontrar reemplazada en los juegos de rol literario por redes sociales en las personas que administran las comunidades y que proponen continuamente giros inesperados en las tramas generales y/o el mundo literario y que afectan a todos sus jugadores.

### **3.4.2 Reglas del juego de rol**

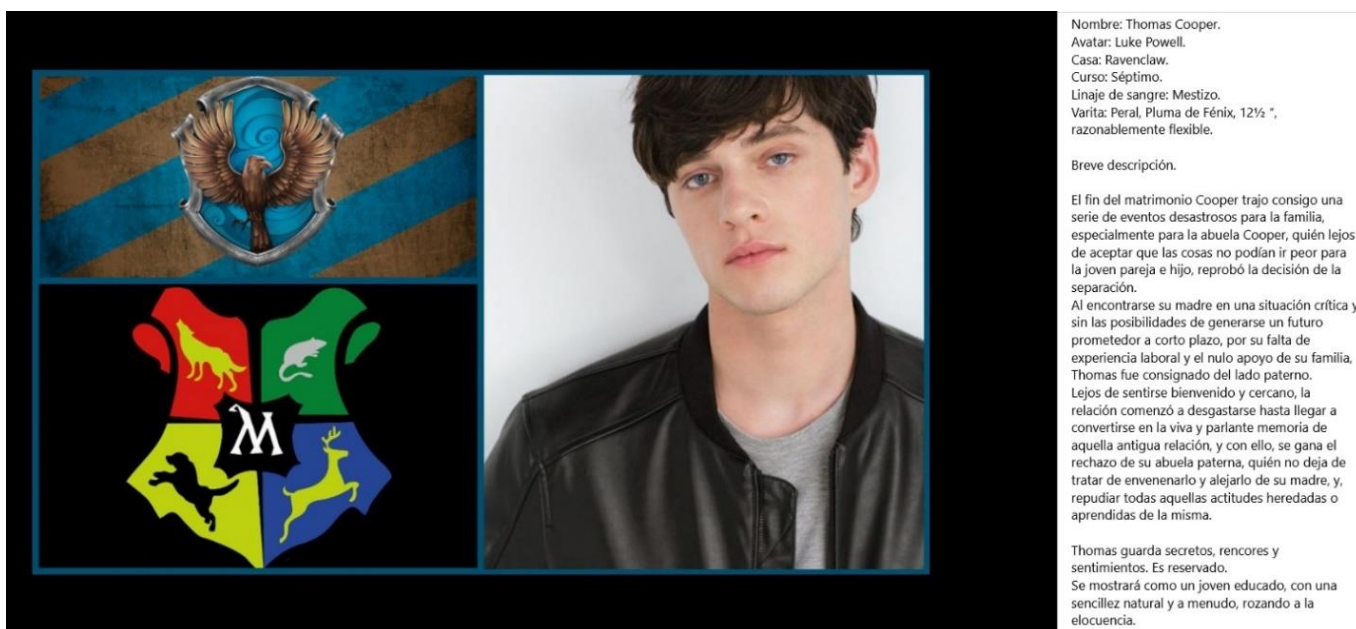
Las reglas de los juegos de rol se implementan para mejorar la coordinación en la mecánica del juego y para establecer límites de interacción entre usuarios, de ambientación y en las posibilidades narrativas. Cada una de las incontables comunidades existentes en internet dispone de sus propias reglas para administrar

personajes y mantener un orden entre los usuarios y sus narraciones. Dicha variación dependerá del formato —por correspondencia, en vivo, por juego de mesa, virtual, o en redes sociales— la plataforma en la que se lleven a cabo —Facebook, Twitter, Tumblr, Foros de discusión, DeviantArt— y las formas de uso de cada una. También varían en cuanto al acceso que dan a ciertos tipos de personajes como lo son los *out-canon*, *canony* algunas veces también existe un catálogo de personajes pre-diseñados por la administración.

Algunas de las reglas más comunes y que se encuentran en casi todas las comunidades de rol basado en el mundo mágico de Harry Potter sirven para establecer el orden y el funcionamiento de dicho contexto, así mismo para invitar a los jugadores a tratarse con respeto y para moderar el tipo de contenido que los usuarios generan, ya sean presentes en los mismos textos o en acompañamientos audiovisuales como fotografías, dibujos, música o vídeos.

Al ser la interacción una de las características principales, el mantener un ambiente seguro y agradable para todos los usuarios es generalmente la principal preocupación de los administradores de las comunidades, uno de los administradores de Merodeadores Roleplay en Facebook manifestó en una charla informal por medio de chat que las reglas protegen a los jugadores de posibles agresiones, abuso, engaños y de material que puede ser sensible o no recomendado para los más jóvenes, y que al aceptar dichas reglas, el jugador acepta hacerse responsable de cumplirlas o de lo contrario ser acreedor de una sanción como lo es la expulsión de la comunidad de juego.

Uno de los requisitos que persisten en la mayoría de las comunidades de rol en sus distintas plataformas, es que para ingresar como jugador a la comunidad se solicita una ficha del personaje a utilizar con los datos básicos de éste como su edad, su nacionalidad, algunas descripciones de rasgos físicos, psicológicos y una breve narración sobre quién es, su familia, su pasado, sus motivaciones, sus virtudes, defectos y habilidades, el modelo de ficha puede variar dependiendo de la comunidad ya que pueden solicitar incluir más o menor cantidad de datos. Estas fichas de personaje son examinadas por los administradores del juego de rol para verificar que sea un personaje que se pueda adaptar al contexto y las condiciones del juego. En el caso de las franquicias como lo es Harry Potter, cuando un jugador decide interpretar el papel de un personaje no canónico el proceso de llenado de ficha es libre.



Nombre: Thomas Cooper.  
 Avatar: Luke Powell.  
 Casa: Ravenclaw.  
 Curso: Séptimo.  
 Linaje de sangre: Mestizo.  
 Varita: Peral, Pluma de Fénix, 12½", razonablemente flexible.

Breve descripción.

El fin del matrimonio Cooper trajo consigo una serie de eventos desastrosos para la familia, especialmente para la abuela Cooper, quién lejos de aceptar que las cosas no podían ir peor para la joven pareja e hijo, reprobó la decisión de la separación.

Al encontrarse su madre en una situación crítica y sin las posibilidades de generarse un futuro prometedor a corto plazo, por su falta de experiencia laboral y el nulo apoyo de su familia, Thomas fue consignado del lado paterno. Lejos de sentirse bienvenido y cercano, la relación comenzó a desgastarse hasta llegar a convertirse en la viva y parlante memoria de aquella antigua relación, y con ello, se gana el rechazo de su abuela paterna, quién no deja de tratar de envenenarlo y alejarlo de su madre, y, repudiar todas aquellas actitudes heredadas o aprendidas de la misma.

Thomas guarda secretos, rencores y sentimientos. Es reservado.  
 Se mostrará como un joven educado, con una sencillez natural y a menudo, rozando a la elocuencia.

Desconocido (2018), Ficha de personaje *out-canon*, Thomas Cooper. Captura de pantalla tomada

de Facebook el 25/04/2021 Recuperada de:

<https://www.facebook.com/merodeadoresroleplay/photos/a.751965538332079/797677500427549>

En cambio, los personajes que son canónicos o que presentan un desarrollo ya establecido por la autora J.K Rowling deben mantener las características que esta ha narrado con anterioridad en sus obras, sin embargo, existen personajes secundarios cuyo desarrollo no ha sido profundizado a lo largo de las novelas y en los que los jugadores hacen uso de sus propias interpretaciones para aprovechar los huecos narrativos e implementar sus ideas en el llenado de las fichas. Tal es el caso de Regulus Black, un personaje que se menciona como el hermano menor de Sirius Black<sup>28</sup> y que muere joven intentando deshacerse de uno de los Horrocrux de Lord Voldemort. No se sabe mucho de este personaje salvo que alguna vez perteneció a la casa Slytherin y al bando del señor tenebroso y que en sus últimos días decidió traicionarlo y murió en el intento.

Muchos jugadores se sienten atraídos por este personaje por el misterio que envuelve su personalidad, ¿Cuáles fueron los motivos que lo llevaron a traicionar a Lord Voldemort? ¿Cómo era la relación entre ambos hermanos? ¿Era realmente malvado? Ese tipo de preguntas son las que lo han hecho uno de los personajes

---

<sup>28</sup> Sirius Black es un personaje original de J.K Rowling y se presenta en los libros como el padrino de Harry Potter y el mejor amigo del padre de éste.

favoritos en algunas comunidades, pues hay una riqueza en explorar y resolver la participación de un personaje canónico que no fue terminado por la autora.



Desconocido (2018), Ficha de personaje canon, Regulus A. Black. Captura de pantalla tomada de Facebook el 25/04/2021 recuperada de:

<https://www.facebook.com/merodeadoresroleplay/photos/a.751965538332079/1356674314527862>

La construcción de estos personajes es importante para las historias que se crearán en conjunto y las fichas funcionan como un referente y para que los otros jugadores conozcan el catálogo de personajes que forman parte de la comunidad. Estas construcciones tienen en común algunos de los fundamentos de creación de personajes para medios audiovisuales, que, a su vez, son enunciados en las teorías narrativas estructuralistas de Todorov.

Tzvetan Todorov distingue dos tipos de categorías amplias de la narración, la primera es la psicológica que refiere a aquellos relatos que se centran en la trama

y la segunda, la psicológica, la cual se centra en los personajes. Durante el proceso de la creación de estos personajes el autor también encuentra dos visiones distintas, la primera es lo que él llama una visión existencialista que considerará al personaje como un conjunto de atributos (una biografía, aspectos físicos, psicológicos y sociales) tal y como lo vemos en las fichas de creación de personaje utilizadas en los grupos de juego de rol, y por otro lado una visión dinámica del personaje, la cual incluye una serie de acciones y transformaciones que van cobrando sentido y significación cuando se representan en el hacer.

Estas clasificaciones de Todorov están presentes en las formas de los jugadores al momento de relatar las historias de sus personajes en el momento previo y durante el juego, y aunque estos no siempre son conscientes de los procesos literarios que están llevando a cabo, el uso constante de dicha ficha de información sobre el personaje en distintas plataformas demuestra que ha sido un recurso que les ha dado resultados favorables para la construcción de sus narrativas.

### **3.5 Comunidades**

El juego de rol no es un juego individual sino en colectivo, esto quiere decir que se necesitan al menos dos individuos que tendrán como intención la competencia o cooperación en su interacción narrativa, con interacción narrativa, me refiero al acto de contar un relato. Para Biena (2012) encontrar el compañerismo será la motivación más importante en el grupo de jugadores, y con el término



compañerismo se referirá al disfrute de pasar tiempo con los miembros, a la experiencia de convivir con otras personas con intereses en común. Bowman (2010) por otro lado, enfatiza en que una de las principales funciones de los juegos de rol es la creación de comunidades y lo desarrolla por medio de una investigación sobre el ritual, en el que propone que en el juego de rol se desarrolla una sensación de hiperrealidad, o una nueva visión de la realidad a través de la encarnación, la narrativa y siendo espectadores; todo eso debido a una tendencia que poseemos para compartir dichas experiencias con otros, ya sea dirigiendo, actuando o como miembros de la audiencia, o en ciertos momentos fungiendo incluso esos tres roles a la vez y afirmará que “los juegos proveen una salida saludable, y útil para la creatividad, la autoexpresión y la conexión comunitaria”.

En estos actos de desarrollo de sensaciones hiperreales los actuantes y la audiencia se comprometen en un ritual, en donde los participantes van a entender la temporalidad y la naturaleza de las acciones. La autora entiende este rito con la definición que propone Roy Rappaport, es decir como una “ejecución de secuencias más o menos invariables de actos formales y expresiones no codificadas por los artistas, intérpretes o ejecutantes” y existen en diferentes formas de organización social, incluyendo el juego de rol.

La práctica del juego de rol, en sus distintas formas se establece bajo un contrato no necesariamente escrito o verbal, en el que se tiende a un juego de improvisación en donde los sucesos formarán parte de una realidad temporal que definirá un espacio potencial, esencial para representar un mundo imaginario que se superpondrá al espacio actual de los jugadores. El espacio actual podrá ser

comprendido como el mundo real y aquel mundo imaginario podría definirse como un mundo narrativo, en este último los jugadores deben adherir sus personajes dentro del juego, tomar posiciones e interactuar desde ellas con los demás, creando así el ambiente de comunidad.

Entenderemos las comunidades de juego de rol como aquellos personajes que cohabitan el mundo narrativo del juego, a sus jugadores y al intercambio social que se realiza dentro y fuera del momento lúdico. En el caso de las comunidades de Facebook podemos poner como ejemplo a los grupos de personas que juegan juntos en un imaginario colectivo común, en el caso de Merodeadores Roleplay, la comunidad de juego de Rol por páginas en dicha red social cuyos personajes hemos utilizado de ejemplos para explicar la función y reglas, se entiende como tal a los personajes que están basados en su contexto y que acatan las normas indicadas por la administración. Merodeadores Roleplay ilustra su mundo narrativo basándolo en el mundo mágico creado por J.K Rowling en las novelas de Harry Potter, pero con la diferencia de estar situados en el año 1975, época en la que los padres del joven mago eran los que asistían al colegio Hogwarts de magia y hechicería, este cambio de temporalidades y espacios son a los que nos referiremos como contexto.

Este contexto permitirá que los participantes se introduzcan en una perspectiva cultural alternativa y distinta a la suya, no solo estarán interactuando y actuando con sus personajes en el mundo mágico, sino que además estarán situados en una fecha distinta a la conocida en las novelas de Rowling y para poder entender cómo funcionaba dicho mundo narrativo en esa época los jugadores deben ser capaces de entender las prácticas culturales de esos momentos, las modas, las

influencias, las costumbres y los sucesos que ocurrían para sumergirse en el mundo narrativo. Por ejemplo, en Merodeadores Roleplay al estar situados en el año 1975, los jugadores aceptan conocer que muchos de los sucesos tanto en el mundo mágico de Rowling como en el actual aún no habían sucedido, por ejemplo, la música popular y nueva que escuchamos el día de hoy por medio de aplicaciones móviles no sonaba en esa época y la tecnología que se tenía al alcance eran los reproductores de casete y vinilos. Situando más en contexto del mundo de Rowling, cronológicamente a partir de 1970 Lord Voldemort comenzaba a formar un grupo de magos oscuros para iniciar lo que en los libros se conoce como la primera guerra mágica, y que finalizaría hasta el año 1981. Esta información sería importante para ellos para situarlos de manera verídica en el espacio y tiempo, en el caso de Merodeadores Roleplay, en un espacio escolar y en medio de un tenso momento de guerra.

Este contexto en el que los participantes interactúan de manera ficticia forma parte de un imaginario colectivo que permite y da pie a una serie de interpretaciones tanto individuales como generales. Como ejemplo, el jugador detrás de Thomas Cooper al crear situaciones y desarrollar a su personaje en dicho contexto histórico y mágico con el tiempo genera en co-autoría con la jugadora de Mavis Adler una historia de romance entre sus personajes. La vivencia individual de los personajes es personal en ambos jugadores debido al trayecto que cada uno tuvo que recorrer para llegar al desenlace de su historia de amor, sin embargo, ambos comparten el mismo contexto y terminan por unir sus historias en una común. Sin embargo, los jugadores detrás de Thomas Cooper y Mavis Adler no se

conforman únicamente con la historia romántica y mantienen a sus personajes en constante movimiento interactuando con otros personajes y creando otro tipo de historias que pueden intercalarse y mezclarse con la que mantienen entre ellos, en una especie de red de narraciones que se entrelazan. Thomas Cooper crece como personaje, mantiene no solo la relación romántica con Mavis Adler, también mantiene una historia de rivalidad con otro personaje, una historia de amistad o una historia de aventura con otro más, y así sucesivamente.

Esa posibilidad de expandir las narrativas hacia distintos terrenos y géneros a partir de la interpretación de un personaje demuestra en el juego de rol una flexibilidad y una cualidad explorativa a partir de lo social.

## Conclusiones

El *roleplay* literario a través de redes sociales propone un proceso de creación colectiva y narrativa que fortalece las habilidades literarias y sociales del jugador. Estas manifestaciones reciben una mínima visibilidad a diferencia de otras, como el *fanfic*, el *remix*, los *fan footage* y otros tipos de adaptaciones y apropiaciones de material literario y audiovisual. Por lo tanto, puedo concluir que existe una necesidad de reflexionar sobre la evolución de las nuevas dinámicas de participación, interrelación y formas de generación de contenidos por parte de los usuarios en torno a las redes sociales digitales. Rescatando de la hipótesis inicial que esos cambios han supuesto un verdadero cambio en las formas de narrar y escribir literatura en dichos espacios virtuales, donde la comunicación y la colectividad son parte esencial para el intercambio de ideas y el desarrollo conjunto de textos en donde los individuos generan un sentimiento de pertenencia y conexión a través de sus interpretaciones, la comunidad y el juego. El público ha logrado hacer suyas las historias que aman y han encontrado en el juego de rol una oportunidad de formar parte del mundo narrativo de las mismas, aportando un crecimiento de los relatos de forma acelerada, formando grupos con otros individuos con intereses similares, una cultura participativa y un sinnúmero de contenido literario transmedial.

Con este trabajo de maestría espero poder mostrar un área literaria emergente que se encuentra en apogeo y que se siga investigando en dicha rama. Si bien el juego de rol existe desde hace mucho tiempo, el fenómeno que se ha

vivido a través del uso de redes sociales es bastante reciente y genera muchos otros cuestionamientos que valdrá la pena resolver.

El empleo de estas plataformas para realizar desarrollos narrativos de personajes y mundos que se retoman de otros autores o que son de creación original, inherentes a la imaginación de los usuarios propone no solo una interfaz de lectura sino de comunicación e interacción, de retroalimentación y aporte. Los perfiles de Facebook ahora cuentan historias de ficción que van más allá de mostrar las fotografías de nuestras últimas vacaciones, nos transportan a mundos fantásticos en donde todos podemos participar siendo quién queramos ser, en una comunidad en la que cualquier cosa puede ser posible mientras la mente humana sea capaz de imaginarlo.

Espero que este trabajo forme parte de muchos otros y contribuya al estudio de las formas emergentes de literatura en la red, desde la perspectiva de la cultura participativa y consumo transmedia. Que el reflector ahora sea capaz de encontrar en la audiencia a todos esos escritores amateurs que aman lo que hacen y que, como yo, encontraron su lugar en la inmersión y la interpretación de papeles dentro de lo fantástico. A esos actores literarios que unen fuerzas para expandir sus ideas y romper el delgado velo de la realidad.

¡Que empiece el juego!

**Bibliografía:**

Albarello, Francisco. *Lectura transmedia: leer, escribir, conversar en el ecosistema de pantallas*. Vol. 2. Ampersand, 2020.

Argüello Guzmán, Luis Alfonso (2020) "*Paul Ricoeur: mundo del texto y mundo del lector en la obra literaria narrativa*". *Question*, Vol. 1, N.º 65. Argentina: Universidad Nacional de La Plata.

Atarama Rojas, Tomás, Lucia Castañeda Purizaga y Luis Frías Oliva (2017). *Marketing transmedia: Análisis del ecosistema narrativo de la campaña publicitaria Leyes de la amistad de Pilsen Callao*. En: *adComunica*. Revista Crítica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación, nº14. Castellón: Asociación para el Desarrollo de la Comunicación adComunica y Universitat.

Barile, A.; Durso, F. Computer mediated communication in collaborative writing. *Computers in Human Behaviour*, 2002, (173–190).

Barrios, Isabel Matilde. (2012) "*Renovando Orgullo y Prejuicio: las adaptaciones libres de la India a los Zombis*." *Comunicació i risc: III Congrés Internacional Associació Espanyola d'Investigació de la Comunicació*. Catalunya: Universitat Rovira i Virgili.

Baym, N. (2000). *Tune in, log on: Soaps, fandom, and online community*. Londres: SAGE.

Benjamin, Walter (1936) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*.

RLul Editor Digital. Epub.

Bowman, Sarah Lynne. *The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems and explore identity*. McFarland, 2010.

EPUB

Calleja, S. *Juegos de Rol y Literatura. CLIJ, Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*. 1995. EPUB.

Catelli, N. (2001). *Testimonios tangibles. Pasión y extinción de la lectura en la narrativa moderna*. Barcelona: Anagrama

Charles R. Wright (1986) *Análisis funcional y comunicación de masas*. ED. Sociología de la comunicación de masas. Vol 2. Gustavo Gili, Barcelona 1986. Pp. 69-90

Corona, Elisa. (2012) *"Muggles Que Leen a Harry Potter"*. En *N niños, niggers, muggles: sobre literatura infantil y censura*. Ciudad de México: Deleátur.

Corona, P. (2005). *Paul Ricoeur: lenguaje, texto y realidad*. Buenos Aires: Biblos.

Darlington, Steve, *A History of Role-Playing. Part I: One small step for a war game*.

*The new internet fanzine for roleplayers*. 1998. Recuperado el 04/04/2021

de: <http://www.ptgptb.org/0001/history1.html>

Deterding, Sebastian, and José Zagal, eds. *Role-Playing Game Studies:*

*Transmedia Foundations*. Routledge, 2018. EPUB.

Eco, Umberto, and Helena Lozano Miralles. *Decir casi lo mismo*. Barcelona: Lumen, 2008.



Feldbacher, Nathalie. *El huérfano en la literatura juvenil de Carlos Ruiz Zafón*.

Viena: Diss. Uniwien. 2019.

Fine, Gary Alan. *Shared fantasy: Role playing games as social worlds*. University

of Chicago Press, 2002. EPUB.

Freud, Sigmund. (1991). *Lo siniestro (1919)*. *Obras completas*. Madrid, Biblioteca

Nueva EPUB

Frías, L. (2017) *Marketing transmedia: análisis del ecosistema narrativo en la*

*estrategia publicitaria Leyes de la amistad de Pilsen Callao* (Tesis de

licenciatura en Comunicación). Universidad de Piura. Facultad de

Comunicación. Piura, Perú.

Galegher, J.; Kraut, R. Computermediated communication for intellectual

teamwork, 1996 En: Rada, R. (Ed.). *Groupware and authoring*. Londres:

Academic Press.

García Torres, Sashenka. (2008). "*Wingardium Leviosa: una mirada a Hermione*

*Granger*." España: Educación y biblioteca Vol. 20. No.164. P.70-73

Gifreu, Arnau. (2013) *El documental interactivo como nuevo género audiovisual*

(Tesis doctoral) Universitat Pompeu Fabra. Departament de Comunicació.

Barcelona, España.

Guadarrama, Laura Guerrero. (2012) *Posmodernidad en la literatura infantil y*

*juvenil*. México: Universidad Iberoamericana. EPUB.

Hendricks, Sean Q., y W. Keith Winkler. *Gaming as culture: Essays on reality,*

*identity and experience in fantasy games*. McFarland, 2014. EPUB.

Jenkins, Henry, Sam Ford y Joshua Green (2015) *Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona, España. Gedisa editorial.

Jenkins, Henry. (2006) *Fans, bloggers y videojuegos*. Barcelona, España. Paidós Comunicación.

Jenkins, Henry. (2007) "The future of fandom." en *Fandom: Identities and communities in a mediated world*. Project Muse. New York: NYU Press EPUB. Pp. 357 – 364.

Jenkins, Henry. (2010) *Piratas de textos; Fans, cultura participativa y televisión*. España: Paidós Comunicación.

Jenkins, Henry. (2006) *Convergence Culture, la cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. Barcelona, España. Paidós Comunicación.

Ludlow, Peter, and Mark Wallace. *The Second Life Herald: The virtual tabloid that witnessed the dawn of the metaverse*. MIT press, 2007. EPUB.

Martín López, Rebeca. (2006) *Las manifestaciones del doble en la narrativa breve española contemporánea*. España: Universitat Autònoma de Barcelona.

Martos García, Amador. (2015) *La educación cuántica. Un nuevo paradigma de conocimiento*. (2015) Ediciones Corona Borealis, Málaga

Mayans I Planells, Joan. *Género chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio, 2002*. Barcelona, Gedisa.

McCarthy, Kieran. (2000) "Warner Bros backs down on Harry Potter Web site." San Francisco: *The Register* 12/15.

McCarthy, Kieran. (2000) "Warner Brothers bullies girl over Harry Potter site." San Francisco: *The Register* 12/08.

Nieto, Omar. (2016) *Teoría general de lo fantástico. Del fantástico clásico al posmoderno*. 1ª ED. Ciudad de México: Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Prada, Juan Martín. (2015) *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. España. Ediciones Akal.

Reyes Pérez Silva, Luis Mario. (2017) "El descubrimiento del hiperescritor: universos narrativos alternos en la obra de Harry Potter: el caso de la fanfiction." MS thesis. México: Universidad Iberoamericana.

Ricoeur, P. (1985). "Explicar y comprender. En: *Hermenéutica y acción: de la hermenéutica del texto a la hermenéutica de la acción*". Buenos Aires: Editorial Docencia.

Ricoeur, P. (1995). *Tiempo y narración I. configuración del tiempo en el relato histórico*. México: Siglo XXI.

Ricoeur, P. (1996). *Tiempo y narración III. El Tiempo narrado*. México: Siglo XXI editores.

Sánchez, Alfonso Bustos. *Escritura colaborativa en línea. Un estudio preliminar orientado al análisis del proceso de co-autoría*. 2009. Madrid. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, Tomo 12 No.2.

Sánchez, María Victoria. (2014) "The Lizzie Bennett Diaries. La adaptación y la Narrativa Transmedia." España: *La Literatura en pantalla*: 184.

Scolari, Carlos. (2017) "*El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación.*" España: *La lectura en España: informe 2017.*

Storch, N. (2003). *Relationships formed in dyadic interaction and opportunity for learning.* International Journal of Educational Research, 2003. EPUB.

Todorov, Tzvetan. (1980) "*Introducción a la literatura fantástica*" trad. Silvia Delpy, México: Premia.

Tornero, Angélica. (2008): "*El tiempo, la trama y la identidad del personaje a partir de la teoría de Paul Ricoeur.*" México: *Revista de Humanidades: Tecnológico de Monterrey* 24 51-79.

Wallace, Mark, "*Basic training*", 2013. New York Times, recuperado el 25/03/2021 de <<https://www.nytimes.com/2013/05/05/books/review/basic-training.html>>

Waskul, Dennis, y Matt Lust. *Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing.* *Symbolic Interaction* 27.3, 2004.

EPUB.

Zagal, José P., y Sebastian Deterding. *Definitions of "role-playing games".* *Role-Playing Game Studies.* Routledge, 2018. (19-51.) EPUB.

Zegal, José P., and Sebastian Deterding. *Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach.*, 2018. EPUB.

**Referencias de internet:**

Bailenson, Jeremy N. (2012) *Doppelgangers: a new form of self?* Recuperado el 31 de Marzo del 2021 de: <<https://cutt.ly/4niPxEF>>

Martínez M. Geraldine A. “*La escritura como medio importante de expresión*”. 22 sep 2017. Web. Revisado 23 feb 2020. <<https://www.lacuadrauniversitaria.com/blog/la-escritura-como-medio-importante-de-expresion>>

Mejía, Carolina (2017) “Harry Potter y la guerra contra los fans (Video)”. Aristegui Noticias. Recuperado el 20 de noviembre del 2020 de: <<https://aristeguinoticias.com/1006/kiosko/harry-potter-y-la-guerra-contra-los-fans/>>

Miller, Emily (2017) “Freedom to the Fanfic: The Warner Bros. Potterwars”. Medium. Recuperado el 21 de noviembre del 2020 de: <<https://cutt.ly/gniPze2>>

Muther, Christopher “*La creciente cultura de la impaciencia nos hace desear más y más gratificación instantánea*”. 1 feb 2013. Web. Revisado 23 febrero del 2020. <<https://www.boston.com/uncategorized/noprimarytagmatch/2013/02/01/the-growing-culture-of-impatience-makes-us-crave-more-and-more-instant-gratification>>

Pérez Salazar, Gabriel, Andrea Aguilar Edwards, Guillermo Archilla y María Ernestina (2014) “*El meme en internet. Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake.*” SciElo. Dirección General de

Bibliotecas de la Universidad Nacional Autónoma de México. Web. Revisado el 21 mayo 2020 <<http://www.scielo.org.mx/pdf/argu/v27n75/v27n75a5.pdf>>

Prieto, Leo. "Hiperconectividad". *Leo Prieto*. 15 diciembre 2008. Web. Revisado el 19 de abril del 2020 <<https://leo.prie.to/2008/12/hiperconectividad/>>

PuroMarketing: "*¿Realmente influyen las redes sociales en las decisiones de compra?*". PuroMarketing. 23 ene 2014. Web. Revisado el 19 de abril de 2020 <<https://www.puromarketing.com/76/19076/realmente-influyen-redes-sociales-decisiones-compra.html>>

Solé Blasi Joseph. "*La regla de oro del video para redes: Solo tienes 5 segundos para enganchar*". Innovación Audiovisual. 22 noviembre 2017. Web. Revisado el 21 marzo de 2010 <<https://innovacionaudiovisual.com/2017/11/22/la-regla-oro-del-video-redes-solo-tienes-5-segundos-enganchar/>>

Thones, Jhon (2015) "Fanfiction: el fenómeno que dio origen a 50 sombras de Grey". Verne, El País. Recuperado el 20 de noviembre del 2020 de: <[https://verne.elpais.com/verne/2015/02/19/articulo/1424345377\\_759258.html](https://verne.elpais.com/verne/2015/02/19/articulo/1424345377_759258.html)>

Vidal Mesonero, Ana "*La era Neobarroca. Alegoría, teatralidad y éxtasis sensorial*". Croma Cultura. 26 abr 2012. Web. Revisado el 21 de marzo del 2010 <<https://www.cromacultura.com/neobarroco/>>

Waters, Darren. (2004) *Rowling backs Potter fan fiction*. *BBC News*, vol. 27.

Recuperado el 19 de noviembre del 2020 de:

<<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/3753001.stm>>

HeK, Basel (2019) *Avatars, Doppelgangers and Allegorical Landscapes*.

Recuperado el 28 de marzo del 2021 de:

<<https://www.itsliquid.com/avatars.html>>

**Glosario:**

**GM:** Gamemaster

**IC:** In character

**MMORPG:** Massive Multiplayer Online Role Playing Game

**NPC:** Non-player character

**OC:** Out-Canon

**OOC:** Out of character

**PC:** Player Character

**RP:** Rolplay

**RPG:** Rolplay Games

**Uss:** Usuarios



"1919–2019: en memoria del General Emiliano Zapata Salazar"

Cuernavaca, Morelos a 24 de agosto de 2021.

**Dra. Angélica Tornero Salinas**

**Coordinadora de la Maestría en Estudios de Arte y Literatura**

**PRESENTE**

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis *Roleplay* literario: Literatura colectiva y narrativas transmedia en redes sociales que presenta la alumna Yoliztma Yahaira Wruck Pérez para obtener el grado de Maestra en estudios de Arte y Literatura. Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Baso mi decisión en lo siguiente:

Desde 2019 dirijo la tesis de Yoliztma. Ha cumplido con las observaciones mías y del Comité Tutorial y doy por terminada la tesis.

Por las razones expuestas, doy mi **voto aprobatorio**.

Sin más por el momento, quedo de usted.

Atentamente  
**Por una humanidad culta**  
*Una universidad de excelencia*



Dra. Anna Juliet Reid



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE ARTES

Posgrado

*"1919–2019: en memoria del General Emiliano Zapata Salazar"*



**meal** maestría  
estudios de arte y literatura

Av. Universidad 1001 Col. Chamilpa, Cuernavaca Morelos, México, 62209.  
Tel. (777) 329 7096, / [facartes@uaem.mx](mailto:facartes@uaem.mx)



*Una universidad de excelencia*

RECTORÍA  
2017-2023



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

### Sello electrónico

ANNA JULIET REID | Fecha:2021-08-24 13:34:35 | Firmante

o1ZDNuqBg9t5e7/owSzJBgndWdT6UGxrN2U7ncykRzlfHHZtdRFyl3eHUG4TTujALwDyPiHxXUIA3o5hRCHE4QXPBxctLlbpYjMhLMTBtiuJSrRxdv2sOUw5tyAZfG9sThAiEnKk0vj8g2Zx2MSxqBni8ij83Ofdaab3P9tS2II9VkiSNIuMJdA6NYxec0baFVyyq4YJKH925Fv9oZ0qJrbi16VnK0+FZ398hBxKEI3V8fT8N9NIIzBIUtZ7rlHnbdNtH0ApbmHbkd5EDYXs92zptGMiZjAkI6Kme+rB7FmUcaW7eth0fQRbkZEN5hcD5HkVRc2wAB1XGnelHmObcQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



NVjpfm

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/ywaWEjfSbutUloW0ZluDGzXA7QWpd5Rb>



Cuernavaca, Morelos a 25 de agosto de 2021.

**DRA. ANGÉLICA TORNERO SALINAS**

**Coordinadora Académica de la Maestría en Estudios de Arte y Literatura**

Presente

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

*Roleplay* literario: Literatura colectiva y narrativas transmedia en redes sociales

que presenta la alumna

Yoliztma Yahaira Wruck Pérez

para obtener el grado de Maestra en estudios de Arte y Literatura. Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Baso mi decisión en lo siguiente:

La estudiante expone las características de la la narrativa transmedia. Se centra en la conceptualización del rolerplay de la franquicia Harry Potter. Describe a fanáticos y sus identidades. Muestra con precisión esta modalidad narrativa y colectiva en redes sociales desde las funciones del juego de rol literario y las reglas del juego de rol. Utiliza para su descripción las teorías de Paul Ricoeur con la mediación entre el texto y el lector, en donde la imaginación actúa y carga a lo real con referentes del mundo ficcional y viceversa. Se suman las teorías de Jenkins y de Scolari sobre la práctica narrativa transmedia. Concluye con la función transmedia del rolerplay en la expansión de la interacción narrativa desde nuevos hábitos sociales y comunicativos. Por las razones expuestas, ratifico mi **voto aprobatorio**.

Atentamente  
**Por una humanidad culta**  
*Una universidad de excelencia*

Dra. Lydia Guadalupe Elizalde y Valdés  
PITC de la Facultad de Artes

Se anexa firma electrónica.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

### Sello electrónico

**LYDIA GUADALUPE ELIZALDE Y VALDES | Fecha:2021-08-26 15:32:14 | Firmante**

CtHqKDPR4L5fcJ7sR/iy8i+CGyPEGtIijRN6fGHFKyk/KS4TJyGOxKoEBxT06K0R0isG92ryXqg3DWDwnQqbur69nQdA8jHd0Xni2AkxwDIITkmDYUYN1DUF/FY2EfgkDRM4skL/+fyrUJOlgxOUJxpm/Vy95Takw62Jn/P0kmbcc4UUoRpxbNjAYKMEQTk6DQOLNMG7OYHbmQ69qhaAGXA7E02wyhghbcX9yluptPZ2TS3/Y3pq9pjgIYp+7wOUy3/I4zkuBY2XUYFaJDoArVTObWH1sHCfFnnhge+5rKtyH69e14S4Tx7XQ/rwRQCwoOAal73P1zj6EcrTqcxGQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



**3zBUco**

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/WFrSmpiAkAZeu5NreINSAQE82Nqt8xpu>



9 de diciembre de 2021, Cuernavaca, Morelos.

Dra. Angélica Tornero Salinas

Coordinadora del programa de Maestría en Estudios de Arte y Literatura.

Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

Estimada Dra. Tornero Salinas

Hago constar que la estudiante de la Maestría en Estudios de Arte y Literatura, **Yoliztma Yahaira Wruck Pérez**, solicitó de mi parte realizar la lectura de su trabajo de tesis de posgrado, ***Roleplay literario: Literatura colectiva y narrativas transmedia en redes sociales***, en calidad de lector académico, como parte de su proceso de titulación. Hecha la lectura del texto, he decidido emitir mi voto en calidad de:

#### APROBATORIO

El trabajo de tesis presentado muestra las características de argumentación y análisis pertinentes para un texto propio de esta maestría, y en general no hay errores ni observaciones graves a considerar en ese aspecto. Tras un ejercicio de corrección de redacción, la hipótesis se ajusta más propiamente a los requerimientos de una investigación de posgrado.

Sin más que agregar, quedo pendiente de cualquier asunto por tratar al respecto.

Muy cordiales saludos.

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized, overlapping loops and lines, likely representing the initials of the signatory.

Dr. Ismael Antonio Borunda Magallanes  
Universidad Autónoma del Estado de Morelos



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

### Sello electrónico

**ISMAEL ANTONIO BORUNDA MAGALLANES | Fecha:2021-12-09 12:42:46 | Firmante**

KkzoYO8u2uK2a6PiWJlrSjCbP+P9jd6Jd2Fmrc0bINRz6xuEvpWpPcy81vSIowdkbHq+mt3DdaXmGTB4BPOPah9u+AvvgdzyMp4dXE4d8i8RY5EJXIptqXx998633VhGcWTthWPEZ/vKI0B8lnMZhKjm8pn3hqkFar1V96my/Xhve9Met0TxDHnteMA5AyzTsxv6USjUQZgJsyodruOHPyAFk8ejdwQu1CvfSBjl9y8GbZWawebRyzbpfsYUynogIHpQ3kAIBf73O14Qj5y/86skul5JEGrjMV4X5WByAGZK/IgCddbrL6DUAUBKNpclTO7TKHVOgnqFsCUsl+Q==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[70WhCGLcE](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/vzW5f0QdNLthb4SuVSY33Og0vt5YQqjb>



Cuernavaca, Morelos a 6 de octubre de 2021

**Dra. Angélica Tornero Salinas**

**Coordinadora de la Maestría en Estudios de Arte y Literatura**

**PRESENTE**

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis **Roleplay literario: Literatura colectiva y narrativas transmedia en redes sociales** que, para obtener el grado de Maestra en Estudios de Arte y Literatura, presenta la alumna **Yoliztma Yahaira Wruck Pérez**.

Tras la lectura concluyo que esta tesis ha sido terminada de manera congruente, por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Si bien encontré en el texto algunos errores ortográficos y gramaticales que me gustaría comentar con la alumna, he preferido no condicionar el voto debido a que la información y el tratamiento que ésta recibe han sido pertinentes a lo largo de la investigación, mientras que las correcciones ortográficas pueden hacerse en un par de horas. Del mismo modo, la alumna ha tomado en consideración autores de renombre como otros menos conocidos pero de actualidad, por lo que el texto se presenta como el resultado satisfactorio de una investigación ardua sobre un tema de interés dentro del ámbito de la creación literaria y del estudio del comportamiento de los grupos humanos en el entorno de las redes sociales.

Así pues y por las razones expuestas, reitero **mi voto aprobatorio**.

Atentamente

*Lizeth Néstor Arriola*  
*Maestra en Estudios de Arte y Literatura*





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

### Sello electrónico

**LIZETH NÉSTOR ARRIOLA | Fecha:2021-10-14 13:31:11 | Firmante**

MLst1p6yvt7OtiRE4uU3kYIh+k9KwrbBgJxtDKplQFPpEmbSu3MlwVkhli2TVGePeN0fq8EyYiiQbfA+6aWTDkKlg9W5MWQwhnedKNsk6ksBagi48uMOK+/PXQaXF5IHBhYDO7dV  
NmnHjySGCEdMV19xOHZk8Y4i+DbZiTpDuYnArRnugPcxRROK/GjklNkQnvDqdaRmklr0H2cBdkhLZNN2qa20J9CSvmnzS9qKom+Ocs/be8jr2VphTTfUPHx+hHkVFqCfCZfhDc  
upExX2oB2hclNXMhHM2GXMp8PhBX44Rfgi1f1kiR4Om1Hm9MCnfczgi+yh2q4DPMENZw30uw==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o  
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[8rVDwZ9Gk](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/NdYeztyA7G2W5LtteQdJC8F3bNL6yIkK>



Cuernavaca, Morelos a 15 de octubre de 2021

**DRA. ANGÉLICA TORNERO SALINAS**  
**COORDINADORA DE LA MAESTRÍA EN ESTUDIOS DE ARTE Y LITERATURA**  
**PRESENTE**

Por medio de la presente, le comunico que he leído la tesis

***Roleplay literario: Literatura colectiva y narrativas transmedia en redes sociales***

que presenta la estudiante:

**Yoliztma Yahaira Wruck Pérez**

Para obtener el grado de Maestra en Estudios de Arte y Literatura. Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi voto aprobatorio para que se proceda a la defensa de la misma.

Bajo mi decisión en lo siguiente:

En la tesis la estudiante plantea, argumenta y justifica la necesidad de se analicen las nuevas formas de interrelación entre los textos (literarios y otros) y los lectores, que se convierten en prosumidores. La estudiante revisa y analiza algunos de estos medios de expansión de las historias como los juegos de rol en línea y las narrativas transmedia, los cuales están en auge debido a las redes sociales y otros espacios digitales que permiten la participación activa de los lectores.

Sin más por el momento, quedo de usted

Atentamente

Mtra. Miriam Lucero Sandoval Monroy



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

### Sello electrónico

**MIRIAM LUCERO SANDOVAL MONROY** | Fecha:2021-10-17 19:50:37 | Firmante

I6Emr/YJYNDLc++jG4yNZ1/e3QkfgQPiz8g2Igy7S8OcBrBcBe2gFM4SiUMZshuJezMRFMgXkOmXljpODz2vGw01V49tpehwtdysd9KkpNZCOieawodzIHJel+HIDwa/Wkxfmryr1YpBgSALVe7tDIOFA2EclybbMTdx2Feu9vjFScpxs40ahUo9xdywEZpE85pDJ8nnlXcCRnGjuHOTvjM8nXPrqT+ikTME3/Y9v+UJvV14JfCCWJsyYlp2FiC7b3RsTjhUREJEoJU14QP+QMzbMBHJ0C/3vJySZw20nfekysRL5nAaU2TWthShlgZC7LVMVJGSypOW6DPVO8f0Sg==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[heXWNorVg](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/Vo1ZMzrM4mS1P8zRQ0hMym8z1sj6eLRH>

