



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
DIVISIÓN DE ESTUDIOS PROFESIONALES**

**IDENTIDAD EN EL CIBERESPACIO: EL JUEGO DEL ROL
NARRATIVO DE HETALIA EN *FACEBOOK***

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

PRESENTA:

CLAUDIA ALEJANDRA MARTÍNEZ VILLANUEVA

**DIRECTOR: DR. RAFAEL LUNA SÁNCHEZ
REVISOR: DR. CARLOS ARTURO ROJAS ROSALES
SINODALES: MTRA. TANIA DOMINGUEZ ZUÑIGA
DR. ARMANDO GUTIERREZ ESCALANTE
MTRO. ERIK SALAZAR FLORES**



Ciudad Universitaria, México. 2022.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

¿A quién no le gusta leer esta sección? Es la que más chispa tiene, sobre todo si no conoces ningún término científico o innecesariamente pomposo. Comparando el contenido entero de esta tesis con este pequeño apartado, los agradecimientos me han costado mucho más tiempo y esfuerzo.

Aquí vamos.

Primero que nada, quiero agradecer a todos mis amigos.

Ven en mí la persona en la que siempre me he querido convertir. Gracias por ayudarme a tener experiencias que cualquiera predeciría que jamás tendría. Gracias por creer que siempre llegaré más lejos de lo que creo. Gracias por existir.

Después, a mis sinodales, a mi revisor y a mi director.

Estoy bastante segura de que al principio mi documento contenía un montón de dedazos y que muchas veces no estaba muy segura de cómo proceder, así que les agradezco que me hayan leído de principio a fin, y que hayan hecho las preguntas que, en su momento, yo no me hice. No a todos los conocí en persona antes de redactar esta tesis, pero debido a eso son la prueba viviente de que, incluso a la distancia, es posible construir relaciones interpersonales.

Gracias por el entusiasmo que varios de ustedes mostraron cuando me leyeron o les comenté sobre mi tema. No muchos académicos lo considerarían relevante y muchos otros lo descartarían de inmediato porque no está lleno de gráficas y números. Pero, venga ya, aun así su emoción me pareció sumamente invaluable. ¡Gracias!

El mundo necesita a más personas como ustedes.

No me olvido de mis participantes.

Yo sé que algunos temas que pregunté fueron un tanto privados, pero como se los dije antes: gracias por contribuir a la ciencia contándome todo. Estoy segura de que muchas de ustedes seguirán bastante presentes en mi vida. Sus experiencias e ideas son, sin lugar a dudas, tan valiosas como el oro. ¡Sigán escribiendo las historias que quieren vivir y experimentar, por favor!

Y, finalmente, a mi familia.

Debo agradecerles un montón de cosas, no voy a mentirme, así que para no escribir doscientas páginas más me voy a limitar a decir que los quiero y amo un montón. Usualmente soy más elocuente por escrito, pero las palabras siempre faltan cuando en un párrafo no eres capaz de resumir todos tus sentimientos.

ÍNDICE

RESUMEN	5
INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO 1. ROL SOCIAL	8
1.1 El rol social desde la psicología	10
1.2 Los Roles y la Identidad	13
CAPÍTULO 2. CIBERESPACIO	15
2.1 Ciberespacio	16
2.2 <i>Facebook</i>	18
2.3 La Identidad en el Ciberespacio	19
CAPÍTULO 3. LOS JUEGOS DE ROL	22
3.1 Historia de los Juegos de Rol	22
3.2 Los Juegos de Rol	23
3.3 Características de los Juegos de Rol	24
3.4 Modalidades de los Juegos de Rol en Línea	25
3.4.1. Rol por Foro	25
3.4.2. Rol por <i>Twitter</i>	26
3.4.3. Rol por <i>Tumblr</i>	27
3.4.4. Rol por <i>Facebook</i>	28
3.5 Relaciones entre los usuarios y sus personajes en los Juegos de Rol	30
CAPÍTULO 4. MÉTODO	32
Objetivo general:.....	37
Objetivos específicos:.....	38
Participantes:	39
Procedimiento:.....	41
CAPÍTULO 5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	44
CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES.....	84
LIMITACIONES	91
REFERENCIAS.....	93
ANEXOS	97
Anexo 1. Guion de entrevista semiestructurada	97
Anexo 2. Consentimiento informado.....	98

RESUMEN

En esta investigación se analizó el juego de rol narrativo, concretamente el que se da en la plataforma *Facebook* y que se desarrolla dentro del *fandom* de *Hetalia*, para encontrar el impacto que esta actividad deja sobre los jugadores y sobre las ideas que tienen de sí mismos, los que juegan con ellos y los personajes que interpretan.

Para esto se llevó a cabo durante un corto periodo de tiempo la observación participante y después se procedió a seleccionar y entrevistar a doce participantes de entre 18 a 30 años que hubiesen aceptado previamente colaborar.

Los resultados arrojaron que los participantes se unieron al juego de rol por curiosidad, interés o por influencia de sus amigos. También se encontró que tras interpretar a un personaje que representa a un país, la perspectiva que tienen estos jugadores sobre dicho país fue, en general, positiva. No obstante, debe destacarse que los Estados Unidos recibieron muchas críticas negativas como nación, incluso por parte de las jugadoras que lo interpretaban. Por otra parte, como sucede en otros juegos de la misma naturaleza (como sería el caso Calabozos y Dragones o los videojuegos de rol), la identificación que los jugadores sienten con sus personajes varía de individuo a individuo. En general, el juego de rol narrativo deja un impacto emocional sobre quienes lo juegan y, en algunos casos, puede influir en las relaciones que tienen con otros jugadores y en su vida fuera de la red.

INTRODUCCIÓN

“No somos peones de un destino ya escrito.
Creo que somos más, mucho más.
Hay algo entre nosotros.
Algo que nos mantiene juntos.
Como lazos invisibles, *conectándonos*”.
Fire Emblem: Awakening (Intelligent Systems, 2012).

A lo largo de nuestras vidas desempeñamos diferentes roles, y como lo hacemos desde que somos pequeños puede que no nos demos cuenta de ello. Estos roles no son estáticos; cambian según las personas con las que estamos, las circunstancias que nos rodean y, por supuesto, también evolucionan junto a nosotros. Al mismo tiempo, terminamos identificándonos con estos papeles y otros esperan ciertos comportamientos de nosotros en función a ellos. Relacionarse con otros se vuelve rutinario gracias a dichos roles.

En contraste con lo anterior, los juegos de rol hacen posible la interpretación de roles a los que no estamos acostumbrados o que conocemos, pero no llevamos a cabo. Dentro del juego, es posible adoptar el papel de un personaje totalmente opuesto a nosotros sólo por diversión. O bien, si el juego de roles tiene un fin terapéutico o educativo, es posible que la persona desarrolle una conciencia sobre las diferentes perspectivas de un problema, aprenda sobre diferentes tipos de organización, adquiera práctica en procedimientos y protocolos, y ponga en acción competencias como la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

Debido al auge de las nuevas tecnologías de la comunicación, ahora es posible un juego de roles en donde la interpretación es mayormente narrativa. No es necesario estar cara a cara con otros jugadores para poder realizarlo. Además, debido a que los participantes interpretan estos roles como recreación, es posible que por medio de las construcciones narrativas que plasman se identifiquen sus ideologías, creencias y estereotipos.

Los juegos de rol no son nuevos, existen desde hace más de cincuenta años, por lo que no es sorpresa encontrar investigaciones acerca de cómo es posible utilizarlos como herramientas dinámicas en la educación y las terapias psicológicas. Lo novedoso es que se puedan jugar a través de las mismas plataformas que utilizan las redes sociales.

Si bien es posible interpretar el rol de un personaje totalmente inventado, dentro de las redes sociales lo usual es que se haga con un personaje ya creado.

Pero, ¿qué sucede cuando el papel que llevamos a cabo por diversión no va acorde con el rol que nosotros ejercemos en la vida real? ¿Es posible que se dé un conflicto de roles? ¿Los jugadores de rol expresan las ideas de sus personajes aunque estén en contra de sus propias creencias? ¿De qué manera las relaciones que surgen entre los usuarios afectan el rol de sus personajes?

Lo normal es que, a través de la interacción social, nos apropiemos de una identidad y rol específicos. Sin embargo, cuando una persona ingresa a una comunidad en línea para interpretar un rol por diversión, ¿el jugador termina apropiándose de las ideas del rol que está interpretando o, por el contrario, no lo hace sabiendo que se trata de un juego?

El objetivo de esta investigación es analizar los juegos de rol narrativos que se dan en *Facebook* y el impacto que tiene la interpretación de personajes en las relaciones de los usuarios y sus creencias. Es decir, por medio de sus narraciones, identificar las perspectivas que tienen acerca del mundo que los rodea y la manera en que se interpretan a sí mismos y categorizan a los demás (y a sus personajes) dentro del mundo social.

CAPÍTULO 1. ROL SOCIAL

“A pesar de todo,
sigues siendo tú”.
Undertale (Fox, 2015).

Las personas se distinguen de otras gracias a sus conductas y características físicas. Las características físicas son relativamente duraderas como sucede con el sexo, la edad, complexión corporal, estructura facial y color de piel. Los comportamientos, que van desde movimientos corporales, patrones de sueño y maneras de hablar hasta el contenido de nuestros discursos y las reacciones que tenemos ante los eventos u otras personas, son temporales, ya que cambian con el paso del tiempo. De igual forma; los comportamientos no son raros (el mismo comportamiento puede ser realizado varias veces por la misma persona) y pueden dirigirse hacia otras personas, cumplir funciones, transformar el ambiente y facilitar o impedir otros comportamientos.

Los efectos de los comportamientos pueden ser observados y existen pese a que los miembros de una sociedad estén conscientes de éstos o no. Además, como sucede con las características físicas, las personas que llevan a cabo estos comportamientos están conscientes de ellos, pues no son el resultado de instintos, sino de la operación de procesos mentales internos y del aprendizaje que se da a través de la experiencia.

Tanto las características físicas como los comportamientos son observables y pueden ser atribuidos inequívocamente a las personas que los poseen o realizan. Por lo tanto, la persona no es un recipiente vacío ni un agente pasivo donde los comportamientos se expresan, sino la responsable de sus propias acciones, pues es capaz de escogerlas de un sinfín de posibilidades conductuales.

Es por esta razón que algunos investigadores consideran que los roles son las expectativas que tienen como resultado el patrón de comportamientos específico y no el patrón de comportamientos en sí mismo.

En cuanto a esto, Biddle (2013) indica que los roles son conductuales, son realizados por personas —aunque dicho concepto también puede ser aplicado a otros seres vivos—, están limitados en cierta forma por las condiciones contextuales, no representan el conjunto completo de comportamientos que la persona posee y son característicos de grupos de personas y un contexto.

En animales, los roles suelen considerarse como característicos de toda la especie, a diferencia de los de los humanos, que pueden llegar a ser diferentes entre distintos grupos sociales. Otra particularidad de los roles vistos en animales es que son guiados por el instinto, mientras que los de los humanos son aprendidos a través de la socialización. Sin embargo, en especies de primates, como los babuinos, se da cierta socialización entre distintas colonias. Estos sistemas sociales son presumiblemente resultado de procesos filogenéticos, a diferencia de algunos sistemas sociales humanos que son planeados o ajustados por sus participantes.

Los humanos comparten una cultura simbólica que vuelve razonable el planteamiento de la existencia de expectativas de roles simbólicos, pero no por eso se debe descartar que se tiene evidencia de primates que son capaces de aprender o transmitir símbolos. También se sabe que existen formas primitivas de juego inventadas por animales, como

sucede en el caso de los perros, que son específicas a cierto contexto y conjunto de animales.

De esta forma, Biddle (2013) concluye que, aunque la sociedad humana sea más refinada que la de los animales, estos últimos presentan indicios de socialización, uso de símbolos, diferenciación posicional y sistemas sociales planeados, por lo que no existen motivos para no considerar que los animales también llevan a cabo roles, si consideramos como un rol a los patrones de comportamiento característicos de individuos en un contexto dado.

Considerando lo anterior, el estudio de los roles se puede entender como el estudio de patrones de comportamientos característicos de personas y contextos.

Teniendo en cuenta esto, debe agregarse que no todos los roles tienen que ser socialmente significativos. Aunque muchos son esperados por otros, o incluso deseados, cumplen con funciones, o están instituidos dentro de sistemas sociales, eso no significa que todos lo estén. Algunos de los roles son intrascendentes y su ejecución no será conscientemente reconocida por quienes la llevan a cabo ni por quienes la observan.

Hay que añadir también que los roles pueden estar asociados a ciertos contextos. Algunos roles están asociados a ciertas horas del día y suceden de manera periódica. Otros están más bien relacionados con el escenario (o *setting*) en que se lleva a cabo el comportamiento. Diferentes espacios sirven para diferentes propósitos y dependiendo de sus características físicas facilitan o impiden diferentes comportamientos. Las actividades, como un partido o un concierto musical, son temporales, pero permiten la ocurrencia de dos o más roles interdependientes.

Los roles también pueden estar asociados a grupos de personas. Estos roles son comportamientos característicos de personas quienes normalmente comparten una identidad o posición social. Al mismo tiempo, un comportamiento dado está influido por las expectativas que uno tiene acerca de sí mismo, así como de las expectativas que se les atribuyen a otros.

Dicho lo anterior se puede deducir que existen situaciones en donde el individuo puede quedarse atrapado en un conflicto de roles, el cual ocurre debido a que está sujeto a dos o más expectativas contradictorias cuyas estipulaciones no pueden cumplirse simultáneamente en el comportamiento.

Aun así, hay que aclarar que la mayoría de las teorías del rol están de acuerdo en que algunos comportamientos son patrones característicos de personas en ciertos contextos, que los roles están asociados a conjuntos de personas que comparten una identidad en común, que las personas normalmente están conscientes de estos roles, que los roles se mantienen debido a su función o consecuencias, porque están incrustados dentro de sistemas sociales amplios, y que las personas pueden aprender roles a través de la socialización y obtener alegría o tristeza gracias a su interpretación de éstos (Biddle, 2013).

No obstante, los roles suceden todo el tiempo durante nuestras vidas diarias, no son exclusivos de las novelas y las interpretaciones teatrales, y son del interés de quienes los llevan a cabo y de otros. De hecho, los roles jugados dentro del teatro no llegan a ser tan complejos como los roles que se dan en la vida real.

1.1 El rol social desde la psicología

La vida social, según Goffman (1959), implica que el comportamiento humano se parece a una obra teatral, donde hay acciones que se muestran ante los demás y acciones que se ocultan de cara al público. Interpretamos roles según la situación nos lo exige. Este autor plantea la idea de que nuestro yo es el conjunto de representaciones que ejercemos, así sea en presencia de otros o en solitario, puesto que aunque no estemos interactuando con algún otro, siempre dirigimos nuestro diálogo interno a 'alguien más'.

De la misma manera, cuando se interactúa con otros puede haber una divergencia entre lo que uno quiere expresar y lo que realmente se está expresando de uno mismo.

La interacción cara a cara, entonces, puede ser definida como la influencia recíproca de un individuo sobre las acciones del otro cuando ambos se encuentran en presencia física inmediata. El rol, por otro lado, como la serie de papeles (o rutinas) presentados por un actuante a una misma audiencia.

Los actuantes moldean su comportamiento para mostrar al mundo un aspecto mejor o idealizado de ellos mismos; añaden o ejemplifican con su actuación los valores morales de la sociedad de la que forman parte.

Biddle (1986) puntualiza que el término rol surgió a raíz de una metáfora teatral. En las representaciones teatrales, los "actores" estaban obligados a interpretar su "papel" tras leer "guiones" que estaban previamente escritos para ellos, por lo que es razonable considerar la idea de que los comportamientos sociales en otros contextos también están asociados a "papeles" que se tienen que interpretar y "guiones" que los "actores sociales" tienen que seguir. De ahí que la teoría de roles esté caracterizada por tres conceptos principales: comportamientos sociales o patrones de conducta típicos, papeles o identidades que son asumidos por los participantes sociales, y guiones o expectativas de comportamiento que todos entienden y que son seguidas y cumplidas por los intérpretes.

Lamentablemente, los primeros teóricos usaban la palabra "rol" para hacer referencia únicamente a los comportamientos característicos de los actores sociales, a los papeles que tienen que desempeñar o a los guiones de la conducta social. No obstante, se infiere que, aunque no hubiese un convenio general para el uso del término rol, todos destacaban la importancia de los tres elementos anteriormente mencionados.

Lo que sí ha provocado desacuerdos es la naturaleza de las expectativas que supuestamente son las responsables de los roles sociales. Ya que, dependiendo de la teoría, pueden tratarse de normas, creencias o actitudes y preferencias.

Dicho lo anterior, es necesario resaltar algunas de las teorías predominantes dentro del campo de la psicología social y la sociología de acuerdo a Biddle (1986).

Teoría de Roles Funcional

Esta teoría se enfoca en los comportamientos característicos de las personas que ocupan posiciones sociales dentro de un sistema social estable.

Esto quiere decir que los roles son considerados como las expectativas normativas que son compartidas y que pueden explicar y determinar los comportamientos sociales. A los actores dentro del sistema social se les ha enseñado estas normas y es de esperarse que las sigan y ajusten su conducta a éstas, así como que sancionen a otros si no las cumplen.

Esta teoría describe los papeles diferenciados que hay dentro de los sistemas sociales estables, y por qué esos sistemas son estables y cómo motivan a que sus integrantes estén conformes con éstos.

Pese a que esta teoría fue inicialmente popular, sus principales críticas señalan que no todos los roles están asociados a posiciones sociales identificadas y que no necesariamente están relacionados a funciones específicas. Además, los sistemas sociales están todavía lejos de ser considerados estables, las normas no necesariamente tienen que compartirse dentro del sistema y podrían tener resultados diferentes a su cumplimiento o a la aplicación de sanciones. De hecho, los roles podrían indicar otros procesos cognitivos, así como el involucramiento de otro tipo de expectativas.

Teoría de Roles del Interaccionismo Simbólico

Esta teoría hace énfasis en los roles individuales de los actores, la evolución de éstos a través del tiempo y la interacción social, y los procesos cognitivos por medio de los cuales los actores sociales comprenden e interpretan su conducta y la de los demás.

Los roles, dentro de esta teoría, reflejan las normas, actitudes, demandas contextuales, negociaciones y la evolución de la manera en la que los actores sociales entienden las situaciones.

Como es de esperarse, las teorías de roles surgidas del interaccionismo simbólico no están exentas de críticas, pues los conceptos eran usados de manera difusa y ambigua, y se le prestaba poca atención a las expectativas que los actores sociales tenían respecto a los roles de otras personas. Tampoco se aclaraba si las expectativas se transforman junto con los roles sociales o qué impacto tienen sobre la conducta.

Teoría de Roles Estructural

Las estructuras sociales son el enfoque principal de esta teoría. Estas son comprendidas como organizaciones estables conformadas por conjuntos de personas (o posiciones sociales) que comparten los mismos comportamientos estereotipados (o roles), que a su vez son dirigidos hacia otras personas dentro de la misma estructura.

Los teóricos afines a esta teoría abordan problemáticas de interés para la sociología y la antropología. Sin embargo, su enfoque se centra en el entorno social y no las personas.

Ya que el interés recae más en la estructura social que en las experiencias individuales, situaciones donde las estructuras no están bien formadas o se dan inconformidades entre las personas no son estudiadas a fondo y, de hecho, esto le ha restado seguidores a esta teoría. Además, se le presta poca atención a las normas o expectativas que se tienen respecto a una conducta.

Teoría de Roles Organizacional

Los investigadores interesados en los roles sociales de organizaciones formales construyeron una teoría enfocada en los sistemas sociales que están planificados de antemano, son jerárquicos y están orientados a tareas.

En dichas organizaciones, los roles están asociados a posiciones sociales y son el resultado de expectativas normativas. Aunque las expectativas pueden variar de persona a persona, reflejan tanto las demandas de las organizaciones como los intereses de los grupos informales. Debido a que existen múltiples fuentes de donde

surgen estas normas, los individuos pueden verse atrapados entre las expectativas de más de un rol y en consecuencia deben lidiar con los conflictos de roles y sus normas, las cuales pueden dictar reglas opuestas para sus comportamientos. Los conflictos de roles, entonces, ejercen presión sobre las personas y deben resolverse para que los individuos sean felices y la organización prospere.

Es razonable asumir que esta teoría es de interés para los psicólogos y sociólogos cuya atención se enfoca en los ambientes organizacionales. Sin embargo, también ha sido una teoría criticada, ya que sus supuestos no incluyen la evolución de los roles, ni los roles que han sido generados por expectativas no normativas. Igualmente, esta perspectiva asume que todos los conflictos dentro de las organizaciones se dan por la incompatibilidad entre más de dos roles y que las organizaciones en sí mismas son entidades racionales y estables. Situaciones que no necesariamente son las únicas que provocan problemas dentro de las organizaciones formales.

Teoría de Roles Cognitiva

Las investigaciones posteriores sobre los roles sociales se han apoyado principalmente en la psicología social cognitiva.

En consecuencia, el interés de estas teorías recae en la manera en la que se generan las expectativas y al impacto de éstas sobre la conducta social. Así como las formas en la que las personas perciben las expectativas ajenas y los efectos de estas percepciones en su propio comportamiento.

Los juegos de roles, por lo tanto, son la consecuencia directa de la imitación de los roles que uno no posee. El juego de roles aparece naturalmente en el comportamiento de los niños, pero en otras etapas de la vida puede servir como un apoyo, tanto en la educación como en la terapia. Además, el juego de roles también puede producir cambios en las expectativas.

Nuevamente es Biddle (1986) quien resalta que las expectativas pueden aparecer de manera simultánea a partir de las creencias, las preferencias o las normas que tengan las personas. Dependiendo de su origen, estas expectativas se aprenden de maneras diferentes y pueden ser compartidas con otros según el contexto, afectar el comportamiento y formar parte de la creación de un rol.

De la misma forma que el resto de las teorías, ésta también ha recibido críticas. Principalmente porque sus evidencias se limitan a la cultura estadounidense y no considera la interacción humana como un fenómeno dinámico y evolutivo. Los teóricos alineados con esta tradición frecuentemente minimizan fenómenos relacionados con las posiciones sociales o situaciones que son temporales y estructurales. No obstante, sigue siendo la que cuenta con la evidencia empírica más amplia de entre el resto de las perspectivas en el campo.

Independientemente de la tradición que siguen, todas las teorías han estudiado los mismos fenómenos: El consenso, la conformidad, el conflicto de roles y la adquisición de roles.

El término consenso es usado para describir un acuerdo entre las expectativas que tienen varias personas. La conformidad, por su parte, hace alusión al cumplimiento de algún patrón de comportamientos; este patrón de comportamientos también puede referirse a un modelo de conductas que otros pueden seguir o imitar. El conflicto de

roles, en cambio, es definido como la aparición concurrente de dos o más expectativas distintas o incompatibles sobre el comportamiento de una persona. Finalmente, la adquisición de roles significa asumir el papel del otro (Biddle, 1986).

1.2 Los Roles y la Identidad

Los roles se relacionan con la identidad cuando se interiorizan. En consecuencia, se pueden entender los roles sociales como interactivos, debido a que como no están totalmente especificados por la cultura tienen que ser improvisados para cumplir con las demandas de la situación, la personalidad y la posición social. La interacción juega un papel importante en esto.

McCall y Simmons formulan el concepto de rol-identidad definiéndolo como *“el carácter y el rol que un individuo construye para sí mismo en tanto que es ocupante de una determinada posición social. Más intuitivamente, ese rol-identidad, es la visión imaginada de sí mismo, siendo y actuando como ocupante de tal posición”* (como se citan en Torregrosa, 1983, p. 235).

Las ideas que un sujeto pueda tener de su rol, por lo tanto, no dependen únicamente de su interpretación, sino también de los roles-identidades de los demás, con ellos es que tiene que modificarlas o validarlas para que se vuelvan legítimas.

Las personas se relacionan con otras personas y con ellas mismas en función de sus significados, según el interaccionismo simbólico. Estos significados surgen a partir de la interacción social. Al tratar consigo mismas y los objetos de su entorno, es que los significados cambian o dejan de usarse en consecuencia de una interpretación activa. En otras palabras, la identidad personal surge a partir de un proceso social.

Por su parte, Mead (como se citó en Torregrosa, 1983, p. 227) asegura que la persona es una construcción y una estructura social, puesto que somos objetos y sujetos a la vez. Este autor asegura que para ser una persona es necesario adoptar la actitud de otro y actuar hacia sí mismo como actúan otros. Además, no sólo es necesario que se asuman las actitudes de otros de forma aislada, sino que también se adopte la actitud de una comunidad o grupo de la que se forma parte como un todo.

Goffman sugiere que en cualquier situación las personas proyectan definiciones de sí mismas. Estas definiciones tienen que ser revalidadas por otros participantes de la situación. La aceptación de estas identidades, no obstante, es provisional y condicionada, y de ésta depende el inicio de la interacción.

El desarrollo de esta identidad dependerá de las actuaciones que se proyecten con el fin de construir una imagen coherente de dicha identidad.

Asimismo, Goffman hace mención de la identidad social, la identidad personal y la identidad del yo. Donde la identidad social es el carácter o los rasgos atribuidos que una sociedad emplea para establecer categorías o clases de personas, la identidad personal es la identificación por los otros por medio de determinadas marcas o señas que les sirvan de referencia y la identidad del yo, finalmente, se trata del conjunto de ideas y valoraciones que tiene la persona sobre sí misma (como se citó en Torregrosa, 1983, p. 231).

La identidad debe entenderse como un constructo no estático que nos sirve para diferenciarnos de otros. Aun así, para desarrollar una identidad es necesario identificarnos con un modelo o colectividad; seleccionamos, voluntariamente o no, a qué parecemos y a qué no. De ahí que la existencia de múltiples espacios sociales de interacción dé como resultado múltiples posibilidades de interacción con sus distintas

experiencias y significados. Los individuos, entonces, se ven obligados a mantener ciertas expectativas o demandas de rol para cada uno de esos ámbitos, lo cual implica consecuencias para su identidad.

Burke y Stets (2009), por lo tanto, proclaman que un rol-identidad es la internalización de los significados de un rol que los individuos aplican para sí mismos. Estos significados derivan de la cultura y de la interpretación que cada persona le da al rol que ejerce. Cada uno de nosotros sabe lo que implica y significa ser un estudiante, un amigo o un colega. No obstante, el aprendizaje de estos significados se da a través de la interacción con otros, los cuales actúan como si su identidad fuese la apropiada para el rol que están llevando a cabo. Por ende, los roles-identidad adquieren significado por medio de las relaciones de otros. De la misma manera, las personas tienen sus propias ideas de lo que una identidad significa para ellos. Por lo que diferentes personas pueden tener diferentes significados para un mismo rol-identidad. Aun así, existe una correspondencia entre los significados que un individuo le da a una identidad mientras desempeña un rol y su comportamiento. Cuando estos significados no concuerdan, entonces se deben negociar. De ahí que los individuos a veces tengan que llegar a una comprensión conjunta de lo que significa un rol-identidad y los comportamientos que corresponden a ese significado.

La interacción entre dos personas se basa en los roles que están desempeñando, por lo que es natural considerar la idea de que, así como los roles se corresponden, las identidades también lo hacen. Para cada rol interpretado en una situación, existe un rol que está relacionado. En consecuencia, cada identidad también tiene otra identidad relacionada que funciona como su contraparte. Cada persona adopta una identidad diferente a la de las otras en una determinada situación, pero sus acciones y percepciones están interconectadas entre sí y son complementarias.

Por otro lado, todos los participantes en una situación buscan que sus identidades sean verificadas. Esta verificación sucede cuando su percepción de sí mismos dentro de la situación es consistente con los significados que le han asignado a su identidad. También puede lograrse la verificación mutua por medio de la cooperación y los acuerdos sobre el desempeño de diferentes roles. Dicho desempeño debe darse de manera coordinada y complementarse con el desempeño de los otros roles que se están llevando a cabo, para que esto suceda, las personas deben de modificar sus acciones o cambiar las ideas que tienen de su identidad y así lograr la verificación de su identidad y facilitar la verificación de las identidades de los otros.

Si se llega a dar el caso en que no obtienen esta verificación, entonces comenzarán a sentirse insatisfechos con sus roles y se puede dar el caso de que se retiren de la interacción. La verificación, por lo tanto, no es el resultado de las acciones de un solo individuo, sino de sus acciones en relación con las acciones de los otros.

CAPÍTULO 2. CIBERESPACIO

“I know it's hard for everyone to understand it.
But you're in my heart,
even though it feels like we got stranded.
And I wish I could get to you, see you face to face.
Without a screen cutting through”.
Break the Distance (Edminster, 2014).

Añadir a alguien a una de nuestras redes sociales o mantener el contacto por medio de correos electrónicos implica conocer de antemano a la persona en cuestión, pero ahora es cada vez más común que las interacciones en línea sean mantenidas por personas que no se han conocido cara a cara aún. Es verdad, este tipo de relaciones pueden empezarse en la red y continuarse en otros contextos, pero para esto es necesario que primero se desarrollen en un entorno en línea. Aunque, muchas veces, la interacción nunca avanza hacia otros contextos.

La imagen que proyectamos en línea es muy diferente a la que proyectamos en persona, pero en algunos casos, cuando la interacción se limita a la que se ofrece en línea, ésta se vuelve tan relevante como la que se obtendría cara a cara.

Crear una impresión en línea resulta conveniente porque uno puede tomarse su tiempo para escoger una imagen, frase, foto o vídeo para su perfil o página principal. A su vez, se pueden modificar estos elementos para así escoger qué información se da a divulgar y cuál no.

Pese a la cantidad de elementos que se tienen para dar una impresión favorable, el que se usa más siempre termina siendo el teclado. No obstante, un texto escrito también tiene señales que permiten que el receptor forme una impresión de quien lo escribe. Las redes sociales, en comparación con los correos electrónicos, ofrecen más recursos, entre los que se encuentran los enlaces para conectar con otros sitios o la posibilidad de que tus amigos te hagan comentarios.

Nuestras vidas, sin duda alguna, no se asemejan a las vidas que nuestros padres y abuelos solían tener. No sólo por los evidentes cambios socioculturales que se han dado a través de los años, sino también por el avance de la ciencia y la tecnología.

Es probable que en la actualidad nos sea imposible concebir una vida donde no podamos comunicarnos con otros por medio de nuestros dispositivos electrónicos, situación que no dejará de ser la constante de ahora en adelante, por lo que las experiencias e impresiones y expectativas que surgen a través de la comunicación mediada y los entornos en línea son relevantes para comprender la manera en la que el ser humano se desarrolla en la actualidad, ya que las relaciones que se construyen, mantienen o cambian a través de estos medios permean nuestras vidas incluso fuera de línea.

El internet es, por lo tanto, un medio por el cual han surgido nuevas relaciones entre las personas. De éste se originan también encuentros que generan nuevas experiencias y múltiples posibilidades.

2.1 Ciberespacio

En los últimos años, las nuevas tecnologías de la comunicación han provocado que la vida del ser humano cambie, pues han modificado las maneras en que se transmite y se aprende la información. Ahora es posible que personas puedan socializar con otras de manera global sin que las distancias físicas sean un impedimento.

En consecuencia, el internet puede considerarse como un nuevo escenario en donde la interacción social es capaz de darse, así como un espacio en donde se propician cambios en valores, actitudes y creencias, incluso en la forma de expresarse o comunicarse con otros. También es un sitio donde pueden construirse grupos sociales con motivaciones en común.

Ahora bien, el término ciberespacio, aunque proceda de la novela estadounidense escrita por William Gibson *Neuromancer* y se refiera a un sitio donde la información es mucho más importante que la materia, en realidad hace referencia a un espacio virtual donde diversos medios de comunicación se retroalimentan y transmiten información (Merejo, 2009). No define únicamente al internet.

En el ciberespacio, aspectos como el espacio físico, las fronteras y los lugares no existen como tales, son simulados. Por lo tanto, los sucesos y experiencias que se dan dentro de éste son representados por medio de símbolos, códigos, audio e imágenes.

Además, puesto que la tecnología ha permitido la creación de una comunicación rápida, efectiva y desligada del espacio físico, han surgido las redes sociales.

Uno de los mitos sobre las redes sociales es que uno se presenta siempre con una identidad diferente a la propia, pero lo cierto es que en realidad se tienen dos opciones, presentar la verdadera identidad o una falsa, ya sea modificada o simplemente diferente.

La idea de que cualquiera puede presentarse con la identidad de su preferencia es una posibilidad que provoca inquietud. Sin embargo, respecto a esto se puede decir que en las relaciones sociales cara a cara una persona no siempre se muestra tal cual es, sino que, mientras más se prolongue la comunicación, más se va proporcionando información acerca de uno, la cual puede ser falsa o no.

Según Valiente (2004) no sólo preocupan las identidades falsas, sino también el aislamiento social y que el uso mismo del internet degenera en adicción con posibles problemas patológicos. Lo cual ciertamente es un riesgo, pero eso no quiere decir que no haya situaciones de la vida cotidiana que también provoquen estos problemas. En realidad, debe comprenderse al internet como un desencadenante, como la causa de que se detone un problema de la personalidad que ya se presentaba fuera de la red. Por otro lado, las relaciones en línea pueden resultar beneficiosas porque no se basan en aspectos físicos, sino en lo que el otro puede compartir mediante el diálogo.

Respecto a la interacción en el internet comparada con la que se da cara a cara, Amichai-Hamburger (2007) destaca que existen cuatro diferencias importantes: el anonimato, la disminución de la importancia por la apariencia física, mayor control sobre el tiempo y ritmo de las interacciones, y facilidad para encontrar personas similares a uno.

El anonimato provee la oportunidad de usar información falsa, pero también permite que las personas no estén sujetas a las normas y reglas sociales. El hecho de que su identidad esté protegida provoca que se expresen de forma más libre y sincera. Además, si fuera de la red pertenecen a un grupo estigmatizado, es más probable que se unan a

una comunidad en línea, pues al formar parte de un grupo su autoestima puede aumentar y es más probable que fuera de la red mantengan esta confianza en sí mismos. El anonimato, en realidad, también puede motivar a que las personas exploren diferentes aspectos de su identidad aprovechando que nadie los discriminará ni sancionará como sí podría suceder debido a las reglas y normas sociales existentes.

En un mundo donde la apariencia puede representar una ventaja importante para las personas que son atractivas y que determina el futuro de interacciones sociales y románticas, que las características físicas permanezcan ocultas puede evitar la discriminación hacia personas que posean una apariencia poco agraciada. Al ser un entorno donde la comunicación es mayormente textual, las personas pueden presentarse a otras como deseen. De esta manera, si la interacción avanza después a una cara-a-cara, las cualidades negativas ya no será relevantes, aunque es posible que dicha interacción no llegue a darse nunca. También es importante resaltar que si una de las preocupaciones de las personas es que su atractivo físico sea la única razón por las que otros quieren conocerles, un entorno anónimo les puede proporcionar tranquilidad y libertad.

El control sobre el momento en que se da una interacción en el internet puede ayudar a personas que son reservadas, tímidas e inseguras a sentirse menos asustadas o abrumadas, pues así pueden decidir por sí mismas cuándo y cómo responder. Que se pueda revisar el mensaje antes de enviarse es algo que no sucede en las interacciones cara a cara y es una particularidad de la comunicación mediada que podría ayudar a aumentar la autoconsciencia, lo que posteriormente ayudará a redactar mensajes con la impresión que se quiere dar o alcanzar. El encuentro, entonces, se da por completa elección de los participantes. El control sobre la interacción, a su vez, motiva a los participantes a revelar más información de sí mismos, pues saben que su velocidad de respuesta o terminar la interacción de raíz no generará repercusiones sociales como sí sucedería en un encuentro en persona.

Finalmente, el internet permite que las personas puedan conocer a otras que compartan sus intereses, pues hay muchísimas páginas que ofrecen servicios o productos en los que se puede interactuar con otros que estén visitando el mismo sitio buscando las mismas cosas.

De esta manera, como afirma Walther (citado en Cáceres Zapatero, et al., 2009), las relaciones personales establecidas por medio de la comunicación mediada por una computadora pueden llegar a ser:

- a) Impersonales, ya que la presencia del ordenador puede despersonalizar,
- b) Interpersonales, donde en ciertas circunstancias se da una comunicación muy similar a la que se tiene cara a cara o,
- c) Hiperpersonales, donde los obstáculos que impiden una comunicación interpersonal desaparecen, ya que la mediación tecnológica puede contribuir a que haya más intimidad y calidad al momento de intercambiar información, lo que provoca que existan más tipos de relaciones personales debido a la ausencia de las limitaciones que hay en los encuentros cara a cara.

Por otra parte, si bien las primeras comunidades virtuales surgieron para grupos de habla inglesa, la demanda de personas de otras partes del mundo se ha vuelto tan común que no es difícil encontrar perfiles de cualquier otra comunidad lingüística en dichas redes.

Las comunidades virtuales están diseñadas para que los usuarios puedan re-crearse y re-diseñarse y así convertirse en versiones mejoradas de sí mismos. Crear una identidad virtual es, por lo tanto, un proceso consciente, pues construirse un perfil en una de estas comunidades implica que el usuario escoja qué características de sí mismo quiere proyectar (Aguilar Rodríguez y Said Hung, 2010).

Usualmente son los jóvenes quienes usan la web como escenario para presentarse ante otros (compañeros, amigos, familiares y desconocidos) desde su perfil. El sujeto, según Cáceres Zapatero, et al. (2009), se convierte en un personaje con una fachada social que pone en escena cuando interactúa en el ciberespacio, definiendo su identidad desde su página personal, sus fotos, rasgos sociodemográficos, gustos, ocupación y aficiones. Por ende, los perfiles son como representaciones digitales públicas de la identidad, las cuales permiten mostrar una imagen deseable de uno mismo.

De igual forma, los individuos son capaces de depositar su confianza en personas anónimas sin siquiera conocerlas, incluso si existe la posibilidad de que jamás lleguen a encontrarse cara a cara. No sólo se contacta con desconocidos, sino también se puede cooperar y relacionarse con éstos.

Cáceres Zapatero, et al. (2009) llaman a esto una sociabilidad virtual, en donde la más habitual es la que se da dentro de las redes sociales como *Facebook*, *MySpace* y *Tuenti*, ya que en estas se pueden mantener lazos de amistad, de compañerismo y afecto. De la misma forma, existen redes como *LinkedIn* que permiten las relaciones profesionales sin que haya un conocimiento personal y directo.

Estas comunidades, construidas gracias a intereses, gustos o aficiones en común, permiten establecer vínculos frecuentes y, muchas veces, profundos con otros usando únicamente un seudónimo. Se interactúa por medio de un perfil o identidad, que cuenta con un avatar (como sucede con la mayoría de los *MMORPG*¹) para mostrarse ante los demás.

Las llamadas “redes sociales” han cambiado la forma en la que nos relacionamos; mientras para unos son una manera de socializar y sentirse acompañados, para otros es una herramienta para construirse socialmente que permite interacciones y conexiones de diferente naturaleza.

Marino (2010) indica que las personas usan las redes sociales para exhibirse, mostrarse y conocer a otros cibernautas. Los cibernautas hacen públicas sus vidas privadas: muestran fotos personales y de su familia, cuentan sus experiencias personales, laborales y afectivas. En cierto modo, hacen una puesta en escena de sus vidas y sus grupos de pertenencia. Exhiben cualidades reales o inventadas, y pueden crearse segundas o terceras vidas.

2.2 Facebook

Inicialmente, *Facebook* comenzó como una red social exclusiva para los estudiantes de *Harvard*, pero muy pronto usuarios ajenos a dicha institución fueron capaces de unirse a la plataforma.

Con el paso de los años, *Facebook* se ha convertido en una de las redes sociales más populares que existen, los usuarios comparten información acerca de las actividades que realizan o las que desean llevar a cabo. De igual forma suben fotografías y vídeos

¹ MMORPG por sus siglas en inglés “*massively multiplayer online role-playing game*”, significa “videojuegos de rol multijugador masivos en línea”.

de eventos que consideran importantes como fiestas, cumpleaños, marchas o conciertos. También buscan compartir sus opiniones o convencer a otros de apoyar diferentes causas sociales. Los sucesos sociopolíticos y económicos no son una excepción a la regla, pues miles de usuarios hablan al respecto dentro de la red social.

Por consiguiente, las redes sociales se entrelazan con lo 'real', pero también con otro tipo de medios de comunicación, tales como la televisión y la radio. Es así que muchos usuarios forman grupos en torno a sus gustos en películas, libros, canciones y videojuegos.

Turrubiates (citado en Imaña, 2008) afirma que la comunicación verbal escrita es la que prevalece en la red, por lo que los internautas intentan que sus conversaciones en línea posean la informalidad que tendría "una charla de café", provocando que la gramática y sus estructuras, así como la ortografía, pierdan importancia. En otras palabras, como se apunta a un estilo más bien coloquial, el seguimiento de las normas se vuelve más laxo.

Esto puede ser provocado por la rapidez y lo breve de los mensajes (Díaz Gandasegui, 2011).

Cabe destacar que los mensajes enviados por correo electrónico o los que circulan por medio de *Facebook* también contienen iconos o 'emojis', los cuales no usamos al hablar. Debido a las limitaciones del mundo en línea, los emojis funcionan como alternativa a la falta de visibilidad de las expresiones faciales.

Zhao, Grasmuck y Martin (2008) afirman que, en *Facebook*, los usuarios no intentan presentarse a sí mismos como "verdaderos" o "reales", sino con un "yo" altamente deseable y social al cual aspiran llegar a ser. Por otro lado, aunque *Facebook* sea un sitio anónimo sus usuarios no se dedican a realizar conductas inapropiadas, puesto que la red social indica que se deben emplear nombres reales, lo que tiene como consecuencia que quienes lo utilicen no intenten expresar algún aspecto de su "yo" que consideren oculto o inadecuado.

Estos autores también hacen énfasis en que, incluso fuera de la red, existen entornos anónimos (como los bares) y que esto no genera que las personas adopten comportamientos "desviados", por lo que la idea de que los entornos en línea provocan "desviaciones" es inválida y no se sostiene.

2.3 La Identidad en el Ciberespacio

La identidad de una persona implica una multiplicidad, pues se juegan numerosos roles o facetas del yo. El ciberespacio permite que cada una de estas facetas tenga su propio espacio, ya que no es necesario que se presenten todas al mismo tiempo. Éstas se pueden dividir y presentar en diferentes entornos como auto-representaciones con diferentes contenidos.

Para Suler (2002), el ciberespacio brinda a las personas una oportunidad para concentrarse en desarrollar un aspecto particular de quiénes son e, incluso, expresar facetas de su identidad que no saben cómo expresar fuera de la red.

Los diferentes componentes que nos hacen nosotros mismos se pueden clasificar en positivos y negativos. Esta clasificación depende de nuestra subjetividad e ideas, pues dependiendo de los aspectos de nuestra identidad que resaltemos podemos apreciarlos y aceptarlos, o avergonzarnos de éstos y sentir culpa, miedo o ansiedad. Aun así, las personas normalmente cambian su manera de ser para ajustarla y hacerla acorde a sus ideales.

En el ciberespacio, las personas tienen la oportunidad de realizar actos con fines catárticos (discutir en línea con desconocidos, atentar contra los derechos de los demás o humillarse a sí mismas), mientras que otros pueden enfocarse en reafirmar sus características positivas o desarrollar nuevas como parte de un proceso de autorrealización. Igualmente, los romances en línea pueden promover el crecimiento personal. En algunos casos, expresar rasgos negativos es un modo de trabajar con éstos, pues se intenta transformarlos en positivos o cambiar la actitud que se tiene por éstos (como puede suceder con la orientación sexual). Los diferentes entornos que se dan en internet son un campo de pruebas donde las personas pueden explorar los rasgos que poseen y valorarlos según la situación en la que se encuentren.

Por lo que se refiere a la presentación de uno mismo, dentro del ciberespacio esto depende del entorno en donde deba realizarse. De tal modo que en grupos en línea enfocados al trabajo o asuntos académicos uno no debe pretender ser alguien que no es, sino usar su verdadera identidad. Por el contrario, en entornos recreativos o enfocados a juegos, se motiva a las personas a usar una identidad diferente a la que normalmente poseen. Por supuesto, es de esperarse que existan entornos en donde se dé un caso intermedio; espacios que se enfocan principalmente en una comunicación textual y donde es posible conservar algunas características que son verdaderas mientras que otras pueden ser alteradas sin que nadie se dé cuenta —nombre, ocupación, apariencia física—. Alterar qué características se quieren dar a conocer también forma parte de la expresión de la identidad y ayuda a que las personas valoren sus rasgos como positivos o negativos.

Bullingham y Vasconcelos (2013) señalan que, ciertamente, en entornos virtuales y al administrar blogs en línea, las personas escogen cómo mostrarse ante los demás.

Aunque los seudónimos pueden funcionar como una forma de enmascarar su identidad, también pueden remarcar las características que tienen y consideran atractivas, como puede ser el caso del género. Ciertos rasgos de personalidad —como parecer divertido y creativo, o competente y profesional— también pueden ser exhibidos por medio de diferentes métodos, como la expresión escrita o la decoración de espacios en línea. De manera similar, existe la posibilidad de embellecer la imagen de uno mismo mediante el retoque de relatos personales con el fin de hacerlos más emocionantes para los lectores o, en el caso de los videojuegos, representarse con rasgos más atractivos. Asimismo, para estar en igualdad de condiciones con otros usuarios, algunas personas pueden evitar mencionar características o circunstancias que fuera de la red sean motivos de discriminación.

Aun así, la representación que las personas construyen en línea no son un reflejo exacto de su identidad fuera de la red, sino que son sólo algunos aspectos de su personalidad lo que se resaltan. En otras palabras, sólo algunos aspectos de su personalidad son representados en línea.

Debido a esto, estos autores sugieren que en un entorno virtual es mucho más relevante dividir el “yo” en diferentes fragmentos, no sólo porque la identidad fuera de la red puede llegar a ser más compleja que la que se muestra en línea, sino también porque es mucho más fácil presentarse de esa forma. Por esta razón, se puede decir que algunas partes de uno mismo se enfatizan mientras que otras se omiten.

Respecto a los videojuegos, los jugadores suelen enfocarse más en la apariencia debido a que usar un avatar es uno de los elementos principales de estos. No obstante, es común que las opciones para editar a sus avatares no sean muy amplias, lo cual impide que los jugadores creen una imagen de sí mismos que sea similar a su apariencia y los

obliga a construir una que represente a su yo idealizado. Como resultado, los jugadores terminan haciendo lo posible para embonar dentro de los estándares del videojuego y, aun así, expresar los aspectos de su personalidad que consideren deseables o atractivos. Es así que los jugadores suelen preocuparse mucho más por la impresión que darán a su público, ya que la interacción social se da con mayor frecuencia en comparación con los usuarios de la red que se dedican a escribir sus experiencias o ideas en un blog, puesto que muchos sólo están enfocados en “escribir para sí mismos”.

Además de lo anteriormente mencionado, existen otras circunstancias para que las personas deseen enmascarar su identidad u ocultarla. Una de ellas es el miedo a interacciones y experiencias negativas, pues si un acto violento o grosero es llevado a cabo en contra de alguien cuya identidad no esté enmascarada las repercusiones pueden llegar hasta la persona fuera de la red. En cambio, si las conductas negativas recaen mayormente en un avatar que no está tan asociado a su usuario, éste puede borrarse sin que su creador considere que su reputación ha sido dañada y, por lo tanto, el acto en cuestión se considera menos personal.

No obstante, es un hecho que algunas personas no buscan mostrarse de manera diferente cuando están en línea, sino que intentan recrearse en vez de adoptar una imagen distinta. En vez de presentarse con características y cualidades nuevas, los usuarios prefieren mantener lo más parecidas posibles sus dos identidades. Esto también está relacionado con el hecho de que, al dar información personal, la identidad en línea se “ancla” a la identidad fuera de la red. De manera similar, los encuentros fuera de la red aumentan la probabilidad de que el usuario no intente adoptar una personalidad diferente a la que normalmente muestra fuera del internet.

Es cierto que muchos usuarios se sienten más inclinados por mostrar una imagen de sí mismos que reflejen quiénes son fuera de la red y por construir avatares que se parezcan a ellos, pero esto no quiere decir que no exista la posibilidad de que tengan otros avatares o espacios donde exploren su identidad.

Es Turkle (1999) quien destaca que el ciberespacio proporciona una oportunidad para que las personas puedan crear y proyectar su personalidad. La representación de los cuerpos —los cuales no son visibles— puede basarse en descripciones textuales y el anonimato parcial permite que la identificación sea únicamente por un seudónimo, provocando que de esa manera sea posible la expresión de aspectos poco explorados de uno mismo. De hecho, es posible explorar diferentes aspectos al mismo tiempo gracias a que se pueden utilizar en paralelo diferentes plataformas en donde se pueden escoger diferentes seudónimos y, por lo tanto, actuar de diferentes maneras.

A pesar de que en los juegos de rol es mucho más explícito que se puede jugar con la identidad y explorar muchas otras, esto no se limita a los juegos, ya que dicha práctica se puede encontrar en salas de chat, foros y grupos de discusión. Jugar con la identidad es una actividad que puede ocurrir tan sólo cambiando de seudónimo y de entorno virtual.

Pese a que, a cualquier edad, los individuos pueden explorar su identidad e intentar jugar con otros roles, es durante la adolescencia temprana donde se hace con mayor frecuencia. Según Valkenburg, Schouten y Peter (2005), los adolescentes más jóvenes son quienes usan más el internet para comunicarse con extraños y jugar con su identidad.

CAPÍTULO 3. LOS JUEGOS DE ROL

“Los juegos son divertidos
porque puedes hacer cosas
que no podrías en la vida real,
¿cierto?”

Log Horizon (Touno e Ishihara, 2013).

Las películas, representaciones teatrales y novelas comunican a una audiencia el mensaje que el autor quiere transmitir. El público no interactúa con el contenido transmitido, sino que sólo reacciona a éste. En cambio, los juegos de rol permiten a los espectadores crear su propia historia a la vez que interactúan con ella, aunque el universo en el que lo hagan haya sido creado por otros.

Los actores de teatro invierten tiempo en sus actividades interpretativas, se informan sobre otras culturas e incorporan otras formas de ser a lo que ya son, aprenden de otras personas y costumbres. Así como ellos, los jugadores de rol también dedican tiempo a investigar sobre sus personajes. Ambos desarrollan una sensación de pertenencia con los compañeros con los que se involucran.

El apego que muchos jugadores sienten por los personajes con los que se involucran en la historia y usan para interactuar con otros personajes y jugadores es capaz de hacerlos sentir las emociones que deberían ser exclusivas de sus personajes. Esto, a primera vista, podría parecer un fenómeno propio de los jugadores con experiencia en la actuación, pero lejos de ser una situación poco usual y aislada, llega a ser una situación que cualquier jugador puede experimentar, aún sin desearlo.

Una actividad con fines recreativos es capaz de impactar en sus participantes de tal modo que eventos del juego y las relaciones que se dan entre los personajes pueden cambiar la manera en la que los jugadores se perciben y se relacionan con los demás. Así como aprender sobre temas que antes no consideraban relevantes y reafirmar sus ideales y creencias, en caso de que se dé una situación que los ayude a confirmar que no están equivocados al pensar como lo hacen.

Los juegos de rol son otra actividad que, aunque se haga por ocio y para pasar un buen rato, influye en las personas tanto como lo haría cualquier interacción social en entornos donde la comunicación no esté mediada.

3.1 Historia de los Juegos de Rol

Debido a que Gary Gygax era un aficionado a los juegos de mesa y a los *wargames* (juegos de miniaturas en lo que se representaban batallas a una escala de 28 milímetros) desde muy niño, en 1971 decidió crear su propio juego *Chainmail* junto a Jeff Perren, el cual terminó siendo muy popular. Por su parte, Dave Arneson elaboró un reino de fantasía llamado *Blackmoor*.

Chainmail era un *wargame* medieval en donde se simulaban combates tácticos, e incluía cuatro modalidades diferentes de juego en la que una de ellas contenía elementos de fantasía. *Blackmoor* era un juego de rol de fantasía que contaba con diferentes campañas en donde se alentaba la cooperación y se exploraban mazmorras.

Tres años más tarde, Gygax y Arneson decidieron colaborar para crear juntos *Dungeons and Dragons*, bajo la idea de darle a cada una de las miniaturas de los *wargames* una personalidad distintiva y hacerlas más que simples soldados.

En comparación con los juegos de batalla, en *Dungeons and Dragons* cada jugador llevaba sólo una miniatura, un personaje con habilidades y características que lo distinguían del resto. Además, era necesario que existiera un *Dungeon Master*, un jugador encargado de presentar y controlar los desafíos a los que el grupo de héroes se enfrentaría.

La interpretación dentro del juego era, como señalan Pérez Mirada y Acosta del Río (2015), rudimentaria, puesto que el único objetivo era conseguir el tesoro en una mazmorra que generalmente era custodiada por un poderoso dragón. Los jugadores no sentían un interés real por contar una historia que fuese más allá de la misión de obtener el premio.

Con el paso de los años, los juegos de rol comenzaron a refinarse, ya que comenzaron a ambientarse en todo tipo de mitologías. Siendo la fantasía, la ciencia ficción y el terror los temas más populares y recurrentes. A su vez, las miniaturas fueron reemplazadas por personajes aún más complejos. Los sistemas de reglas dieron paso a la idea de contar una historia al mismo tiempo que se completaba un reto. De esta manera, el *Dungeon Master* pasó a convertirse en un Director del Juego para luego terminar como un Narrador.

Por esto, frecuentemente se compara a los juegos de rol a una especie de “teatro improvisado”, ya que no existe un guion escrito y el devenir de los acontecimientos depende de las acciones de los jugadores. De ahí que los juegos de roles sirvan como un método perfecto para contar historias.

3.2 Los Juegos de Rol

Brell (2006) es quien subraya que, debido a que *Dungeons and Dragons* era un juego de tablero, los jugadores solían reunirse en persona por las noches para crear con sus personajes favoritos sus propias historias y aventuras. De esta forma, cada uno de los participantes adoptaba un rol diferente, ya sea el de un elfo, gnomo, mago o guerrero. De hecho, eran las decisiones de los jugadores las que modificaban las relaciones entre los personajes y el rumbo de su aventura.

No obstante, actualmente es común encontrar a jugadores de rol que no sólo se mantienen en el campo de la literatura fantástica, sino que abarcan contextos nuevos como los del anime, el manga, las películas, las series e, incluso, las bandas musicales y los cómics. De la misma forma, los juegos de rol ya no se limitan a un tablero sobre la mesa.

Ahora bien, según Brell (2006), los juegos de rol clásico cuentan con un jugador que organiza el juego y controla a los personajes que no pertenecen a los otros jugadores, dícese de personajes secundarios o con un papel mínimo en la historia. Otro factor a tomar en cuenta es que los juegos de rol requieren que cada jugador cree una Hoja de Personaje en donde se escriban las características y atributos de sus personajes (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma).

Los juegos de rol, dentro de un marco de simulación o juego, permiten a los participantes adoptar un rol que abarque un conjunto de sus intereses, valores o conocimientos. En contraste con los juegos de rol cara a cara, la simulación de roles en el internet, que llegó con el auge de las nuevas tecnologías, puede permitir el acceso a fuentes de información (que podrían estar más manipuladas, analizadas y sintetizadas que las fuentes físicas), y a maneras alternativas de obtener información; comunicándose con otros participantes de manera independiente al tiempo y el lugar (McLaughlan y Kirkpatrick, 2005).

Diversas investigaciones han basado sus esfuerzos en construir entornos en línea en donde los participantes sean capaces de compartir información, discutir e integrarse en tareas que involucran el factor emocional en ellas. Asimismo, para alcanzar diferentes objetivos educativos, la implementación de juegos de rol basados en texto se ha vuelto algo común.

Sin embargo, cabe destacar que existen comunidades dedicadas al juego de roles basado en texto con fines de ocio. Aunque el objetivo de estas comunidades no sea precisamente aprender algo, para desempeñar los roles que juegan los participantes es necesario que se investigue sobre el personaje que desean representar y también se discuta sobre diferentes temas cuando las opiniones divergen hacia diferentes puntos de vista.

Así como el juego de roles que se da en juegos de mesa como *Calabozos y Dragones* (en inglés, *Dungeons and Dragons*), un participante no necesita crear a su personaje de manera que se parezca significativamente a él, sino que puede cambiar de género, edad, nacionalidad, personalidad e, incluso, de tiempo.

3.3 Características de los Juegos de Rol

Debido a que el término RPG —*Role Playing Games*, por sus siglas en inglés— abarca una gran cantidad de prácticas, Bowman (2010) puntualiza que un verdadero juego de rol debe tener las siguientes características:

- Establecer un sentido de comunidad a través de una experiencia narrativa compartida por múltiples jugadores.
- Poseer algún tipo de sistema de juego que provea un marco de referencia para la promulgación de escenarios específicos y la resolución de problemas dentro de éstos.
- Los jugadores, de alguna manera, tienen que alterar la esencia de su identidad y desarrollar un alter-ego.

Los juegos de rol consisten en actuar como un personaje inventado o uno que ya existe. No es necesario que el personaje sea totalmente parecido a quien lo interpreta, puesto que quien actúa debe de hacerlo de manera en la que cree que lo haría su personaje.

En estos juegos no hay un guion predefinido, sino que son los jugadores quienes van decidiendo en conjunto el rumbo de la historia. Son ellos quienes escogen las acciones de sus personajes ante las diferentes situaciones que se les van presentando. Además, los personajes deben tener una serie de habilidades que les imposibilitarán o no ciertas acciones a lo largo del juego.

No todo es posible, se deben respetar ciertas reglas.

Para asegurar que se cumplan, hay un jugador que se distingue de los otros, al cual se le puede conocer como 'director de juego', 'narrador', 'árbitro', '*gamemaster*' o 'guardián' y es quien decide si la trama del juego avanza en una dirección o no. Su papel corresponde al del mediador y narrador del juego, además del intérprete de personajes circunstanciales que no pertenecen a otros jugadores como las criaturas fantásticas, vendedores, aldeanos y demás; pues lo usual es que cada jugador controle sólo a un personaje.

Durante el juego, cada personaje tiene que actuar para tratar de alcanzar el éxito de la misión. De igual forma, sus acciones tendrán impacto en las relaciones que tendrá con los demás personajes.

El director del juego les menciona a los demás las opciones que poseen dentro del mundo ficticio y les recuerda las consecuencias de sus actos. Asimismo se hace uso de dados, hojas de papel y un tablero.

Aun así, hay que mencionar que los juegos de rol no necesariamente deben jugarse de esta manera, puesto que existen variantes. Es posible que los participantes actúen en vivo (es decir, cara a cara), usando disfraces y maquillaje o fusionándolo con sus rutinas del día a día. Esto se conoce como *LARPing (Live Action Role-playing)*.

Variantes como el juego de rol por correo postal se ejercen cada vez menos debido a las nuevas tecnologías. No obstante, esta modalidad, junto la del juego de rol por foro, contiene mayor carga narrativa que el resto.

El juego de rol narrativo funciona cuando quien interpreta el rol escribe las acciones y los diálogos de su personaje, así como el ambiente en que se da la acción. Es importante que se expresen las emociones y el entorno del personaje. La narración que prevalece en este tipo de juego es parecida a la que existe en las novelas. Puede jugarse entre dos o más participantes.

A su vez, existen diferentes tipos de comunidades en el rol narrativo.

En los foros de rol, las comunidades son cerradas y cuentan con una cantidad limitada de personajes que, normalmente, no se repiten. Mientras que en otras redes sociales como *Tumblr*, *Twitter* o *Facebook*, es común que los personajes se repitan.

Los requerimientos básicos en el rol de tipo narrativo son tener buena ortografía, contar con una ficha (parecida a la Hoja de Personaje de los juegos de rol clásico) que contenga información relevante del personaje como la edad, nacionalidad, gustos, disgustos, apariencia física, personalidad o cualquier rasgo psicológico que sea importante. Y, en el caso de personajes creados por uno mismo, es importante que se escriba allí su historia de vida.

Así como en los juegos de rol por tablero existen reglas, en los juegos de rol en línea también, pero dependen de la plataforma en la que se jueguen.

3.4 Modalidades de los Juegos de Rol en Línea

Ya que los juegos de rol tratan sobre la interpretación de un personaje, es necesario que, según la plataforma, se tomen ciertas medidas para llevar a cabo ésta.

Se puede ingresar a una comunidad, ya sea en *Twitter*, *Tumblr* o *Facebook* (o en cualquier otra plataforma en línea). No obstante, a diferencia de los foros, también es posible tener una cuenta independiente de cualquier grupo dedicado al rol. Esto último se conoce como *indie*, *independiente* o *freerol*.

3.4.1. Rol por Foro

Los foros son un sitio web que permite a grupos de personas comunicarse y discutir sobre diferentes temas. La plataforma permite que se hable de diferentes temas a la vez en secciones separadas. De esta manera, quien creó el foro es tanto administrador como organizador de la plataforma, ya que tiene la posibilidad de crear sub-foros que pueden organizar aún más las discusiones.

Para debatir sobre cualquier tema tan sólo es necesario que un usuario escriba en una de las categorías del foro, dicho de otra forma, que escriba un *post*. Las respuestas las puede escribir cualquier otro miembro del foro y así todos pueden ir construyendo una discusión hasta que se cierre el tema o se deje de responder.

Dado que existen estos parámetros, es posible que los foros de discusión funcionen como un sitio en donde los jugadores de rol puedan desarrollar sus ideas y la historia de sus personajes.

Pero para esto es necesario seguir una serie de pasos, los cuales son:

- Buscar el foro.
- Leer las reglas y la temática o ambientación.
- Hacer el registro de la cuenta.
- Hacer la ficha del personaje.
- Hacer los registros obligatorios.

Al registrarse, el nombre de usuario debe de ir acorde al personaje a interpretar y la temática del foro, para esto es necesario que se lean las normas y la ambientación del foro.

El siguiente paso es crear una ficha para el personaje (o pedirlo en el subforo correspondiente). En la ficha es necesario poner cierta información, como la imagen que se usará para el personaje en caso de que sea un personaje creado por el usuario y datos relevantes para la trama, como la raza del personaje, su edad o nacionalidad, así como su historia y datos curiosos que puedan enriquecer la interpretación.

Es importante que incluya datos generales como el nombre, la edad, nacionalidad o grupo al que pertenece el personaje. Así como una descripción física, una descripción psicológica y su biografía. Además de los extras (como curiosidades o gustos que no hayan sido mencionados anteriormente).

Una vez publicada la ficha en una de los subtemas del foro, es necesario que uno de los administradores la apruebe para así poder empezar el rol.

Dependiendo del universo ficticio en donde se dé el rol, los personajes pueden dividirse en grupos o facciones. Si la comunidad está ambientada en el universo de *Star Wars*, por ejemplo, entonces los personajes se dividirán en jedi, sith, pilotos, contrabandistas, senadores, stormtroopers, entre otros.

A diferencia de los foros en donde se intercambian opiniones, en los foros de rol se intercambian narraciones para crear una historia en conjunto. En los subforos se crean temas que pueden ser libres o abiertos (todos pueden responderlos), cerrados (nadie puede responderlos) o privados (sólo ciertos usuarios pueden responderlos).

Normalmente, el primer fragmento de narración se conoce como *starter*, y enmarca la situación que se tratará, describiendo la ambientación así como un posible escenario para que otro personaje forme parte de la escena.

Lo más común es que se describan las acciones y pensamientos del personaje en tercera persona, pero también es posible encontrar usuarios que prefieren la primera o hasta la segunda persona. A la respuesta se le conoce como *post*, y continuará desde el punto de vista del otro personaje.

3.4.2. Rol por *Twitter*

A diferencia de los foros, en *Twitter* se puede hacer una cuenta independiente de toda comunidad, por lo que no existen reglas que seguir ni ambientaciones específicas en las cuales darle un desarrollo al personaje. Por esta razón es posible que haya personajes repetidos, así como interacción entre personajes de diferentes universos.

En cambio, cuando se forma parte de una comunidad, a veces debe ponerse un *Hashtag* en la biografía para que así todos puedan identificar a los miembros. Suele haber una cuenta que pertenece a la administración, donde se explica la temática, se hacen los registros pertinentes y se aclara qué personajes están ocupados y cuáles no.

Para formar parte de la comunidad a veces es necesario hacer una “prueba de rol” en donde se demuestre una buena ortografía y un buen manejo del personaje de nuestra elección. Una vez que se es aceptado, es necesario seguir a todos los demás miembros de la comunidad.

En comparación con los foros, el rol aquí no está delimitado de manera clara. Es posible empezar y continuar un rol por medio de *tweets*. O incluso hacerlos más largos, pero para esto hay que aclararlo con un símbolo.

De la misma manera, se pueden escribir *tweets* como el usuario, aclarando también con un símbolo.

Los hashtags también se pueden usar para aclarar si se está roleando un evento, por ejemplo: #FiestaDeHalloween.

Se puede responder a *tweets* vistos en la *Time Line* (TL), pero si se quiere dar un seguimiento se debe hacer por medio de menciones, nombrando al otro personaje por su @. Cuando se menciona a otro personaje, por norma general, se entiende que ese rol es privado, pero también se puede aclarar por medio de hashtags si otros pueden responderlo escribiendo #RolAbierto.

También se pueden acordar ideas o tramas por medio de los Mensajes Directos.

3.4.3. Rol por *Tumblr*

Al igual que en los dos casos anteriores, es posible formar parte de una comunidad de nuestro interés o simplemente crear una cuenta independiente y ser un *roleplayer indie*.

Si se quiere formar parte de una comunidad, entonces es necesario buscar una y visitar su página principal para mayor información al respecto, ahí tienen las reglas y las especificaciones necesarias para ingresar. Las normas frecuentemente son para asegurar una sana convivencia y un respeto mutuo, dependiendo de la temática puede que algunas comunidades tengan especificaciones acerca de los roles subidos de tono, pero en general suelen ser sobre la actividad que se tendrá dentro de la comunidad.

Para entrar es necesario pasar una audición, en ésta es necesario enviar un formulario a la página principal que consiste en rellenar ciertos campos sobre el usuario: nombre o seudónimo, edad y otros medios de contactos (opcional), zona horaria o país, y tiempo del que se dispone para el rol.

También se pide que se dé información acerca del personaje, como el nombre, la edad, raza, orientación sexual, descripción física y psicológica y, por supuesto, una pequeña prueba de rol.

Una vez que la administración acepta este formulario, se debe hacer una cuenta nueva en *Tumblr*, preferentemente una que no sea secundaria para así poder seguir a otros.

Para interpretar un rol sólo es necesario publicar un texto, ya sea corto o largo, que puede llevar una imagen o icono del personaje. Mientras que para responder hay que rebloguear (compartir en tu blog la entrada o publicación del otro) como texto.

Por otro lado, si no se quiere formar parte de ninguna comunidad, aun así se debe contar con una ficha de personaje, sobre todo si es un personaje original, también se deben aclarar ciertos datos como las parejas que se quieren llevar a cabo o las preferencias que uno tiene dentro del rol.

La URL del *Tumblr* es importante porque quienes respondan el rol de dicho personaje la usarán para localizarlo después e identificar con quiénes están llevando el rol.

Es importante mencionar la existencia de los blogs *multimuse*², estos blogs llevan a más de un personaje a la vez. En algún apartado del *Tumblr* se suelen incluir las fichas de los personajes que se manejan y cada uno tendrá una etiqueta específica para que así otros puedan etiquetarlo, mencionarlo o localizarlo.

3.4.4. Rol por *Facebook*



Los juegos de rol por *Facebook* usualmente implican la apertura de una cuenta como si ésta perteneciera al personaje que se representa.

² En estas cuentas, el jugador interpreta a más de un personaje (o musa).

La mecánica, dependiendo del origen del personaje, puede variar. Mientras algunos usuarios prefieren escribir estados que describan lo que el personaje está realizando o pensando, muchos otros prefieren aclarar desde el inicio si se trata de un comentario, un pensamiento, o un escrito dedicado a su ideología o un fragmento de su historia.

Por otra parte, los usuarios también indican cuando son ellos quienes hablan y no sus personajes, para esto usan símbolos adicionales. Ya sean paréntesis, corchetes, punto y coma e, incluso, emojis.

Lo normal es que un usuario escriba en un estado de *Facebook* algo sobre su personaje para que otros personajes puedan interactuar con él, pero también puede suceder que se planee de antemano una situación con otro usuario y entonces el rol sea exclusivo.



El resto de herramientas que ofrece un perfil de *Facebook* también son útiles. De esta manera, un usuario es capaz de etiquetar a otro para que sus personajes interactúen de la misma manera en que lo harían personas que no están jugando ni representando

personajes. Además de crear la ilusión de que, en efecto, el perfil de *Facebook* pertenece a su personaje.

Ya que la cuenta pertenece al personaje es necesario que ésta tenga una imagen de éste y su nombre sea el de dicho personaje, o que, al menos, tenga uno muy parecido o haga una referencia a éste.

3.5 Relaciones entre los usuarios y sus personajes en los Juegos de Rol

La creación de un personaje depende del juego para el que se crea.

Algunos juegos sólo permiten la selección de características previamente definidas (habilidades, talentos, rasgos psicológicos y atributos físicos), mientras que otros son más flexibles y pueden llegar a alentar al jugador a que escriba una historia de trasfondo para su personaje. Construir un personaje, muchas veces, conlleva la investigación y recopilación de información sobre las relaciones que éste podría tener con otros —ya sean establecidas o inventadas—, sobre épocas históricas, diferentes personalidades, vestimentas, objetos o actividades.

No obstante, como dicen Deterding y Zagal (2018), el grado en que un jugador se involucra en la construcción de su personaje no se correlaciona con mayor inmersión o apego hacia éste. Que un individuo se involucre más o menos con sus personajes depende del tiempo que lleve jugando con ellos, lo inmersivo que le parezca el juego en el cual los usa y las motivaciones que tenga para jugarlo. Un personaje, por su parte, puede adquirir mayor profundidad y desarrollo con el paso del tiempo.

Estos autores destacan que, para los jugadores, perderse en el personaje o perder el contacto con la realidad son situaciones reprochables y tabú, pues van en contra del contrato social de que lo que le suceda a un personaje no le está sucediendo realmente al jugador. Otras actividades que se enfocan en la caracterización como la improvisación, la actuación y la escritura de novelas también se ciñen este contrato implícito.

Por esto, es poco probable que un jugador se involucre tanto con su personaje hasta el grado de olvidarse de quién es, lo que sí puede ocurrir es que el grado en que lo haga varíe. Usualmente, los jugadores ven a sus personajes como una herramienta para competir, combatir, socializar o explorar sus identidades.

Los personajes, a su vez, varían según las similitudes que tengan con el jugador:

A veces la personalidad de un personaje puede ser sumamente parecida o incluso igual a la del jugador, pero aun así poseer alguna característica que marque distancia entre ambos, como la inmortalidad, un súper poder o riquezas infinitas. También puede darse el caso de que la característica sea una que el jugador ya tenía, pero que ésta esté acentuada o haya sido modificada, como el deseo de tener otra profesión o el interés por algún campo de estudio en particular, el carisma o la sensualidad; este tipo de personajes pueden terminar convirtiéndose en un “yo ideal” o un “yo tabú” para el jugador.

En algunas ocasiones, el personaje puede llegar a representar etapas previas en la vida de una persona como, por ejemplo, su infancia o adolescencia, así como etapas previas de la evolución humana o tener comportamientos propios de alguna tribu.

El personaje también puede poseer características que el jugador no tiene, pero que desearía tener, como podría ser el heroísmo, la valentía, mantenerse tranquilo en situaciones críticas, o la extroversión.

Aun así, un personaje también puede llegar a ser completamente opuesto al jugador, lo que puede ayudarle a explorar y comprender ideologías contrarias a las suyas o crear narrativas interesantes, pues este tipo de personajes suelen ser los villanos dentro de las historias. De la misma manera, los jugadores pueden usar a sus personajes para explorar un tabú social o comportamientos que consideren que están mal vistos por la sociedad, lo cual puede ayudarlos a reafirmar sus valores morales o experimentar con una identidad ajena a ellos y con la cual no se reconocerían a sí mismos en circunstancias normales, como sería el caso de la orientación sexual y la identidad de género.

Sin embargo, los jugadores también pueden terminar creando personajes con el único fin de retarse a sí mismos a interpretarlos, explorar algún concepto extraño, comprobar dónde están los límites del juego o destacar algún tema de su interés.

A pesar de todo, los personajes no son creaciones estáticas, pues los jugadores pueden comenzar a reflejarse en ellos o modificarlos para hacerlos más atractivos para los demás y para sí mismos.

En algunos casos, los jugadores pueden adoptar características de sus personajes y aplicarlas en su vida cotidiana para así realizar actividades con mayor facilidad. Aunque esto suele suceder únicamente cuando el jugador considera que la interpretación de su personaje puede enseñarle o aportarle algo.

Eso sí, el contrato implícito que se da entre jugadores indica que uno nunca debe asumir cómo es el jugador detrás del personaje. Igualmente, una acción violenta, desagradable o cercana al delito que realice un personaje no tendría por qué tener repercusiones en la vida real del jugador. Respetar este acuerdo permite que los jugadores desarrollen confianza los unos por los otros y sus personajes puedan llevar a cabo acciones que serían inaceptables fuera del contexto de juego.

No obstante, es un hecho que los jugadores inevitablemente asumen cómo es el jugador que está detrás de un personaje. Incluso si no lo intentan conscientemente, la personalidad, características físicas o historia de vida del personaje pueden servir como pistas de quién es la persona que lo ha construido y lo está interpretando.

CAPÍTULO 4. MÉTODO

“Salir al mundo e investigar,
convertir lo *desconocido* en *conocido*.
Ah, echaba de menos este sentimiento”.
Genshin Impact (miHoYo, 2020).

Hine (2011) asegura que una preocupación constante entre los investigadores de los entornos virtuales es la autenticidad que existen en las interacciones dentro de los entornos en línea, pues los usuarios tienen la posibilidad de crearse múltiples identidades o jugar con las impresiones que ofrecen a los demás. Ante esta situación, Hine reafirma que, aunque sea normal que los usuarios del internet jueguen con su identidad y adopten el papel de diferentes personajes, el hecho de que esto suceda da cuenta de cambios culturales más amplios y ofrece la posibilidad de estudiar cómo se organiza y se vive una nueva cultura en sus propios términos.

Es de esta manera que la Etnografía Virtual se trata de un estudio de las relaciones que se dan en línea, ya que el internet no sólo es un medio de comunicación, sino también un lugar de encuentro que permite la formación de comunidades y grupos, así como también es un artefacto de uso cotidiano.

A palabras de Ardèvol, Bertrán y Pérez (2003), los estudios que utilizan este método se han enfocado en analizar la sociabilidad y la identidad en línea, donde se describen fenómenos como el sentimiento de pertenencia a un grupo, las reglas de comportamiento y la resolución de conflictos. Es verdad, el método etnográfico tradicional consiste en una estancia prolongada en un sitio en concreto, pero la etnografía virtual es asituada, ya que el objeto de estudio no está detrás de la pantalla ni únicamente en el texto que se lee a través de ella. La mediación tecnológica también influye mucho en la etnografía virtual, pues está presente en la observación participante, el registro y la construcción de los datos.

Orgad (como se citó en Hine, 2005), que llevó a cabo una investigación que combinaba tanto entrevistas en línea como cara a cara, argumenta que los fenómenos externos al internet suelen ser utilizados para explicar y respaldar los fenómenos que se analizan en la red y que, en realidad, esto no debería suceder, puesto que ambos se configuran mutuamente. De la misma forma, sugiere que una investigación no necesariamente debe tener encuentros con los informantes dentro y fuera de la red debido a que no siempre se estudia el mismo contexto del internet bajo un único enfoque de investigación. Es más, así como pueden perderse aspectos que sólo se dan en la comunicación cara a cara al pasar a un contexto en línea, también se pierden aspectos que sólo aparecen cuando la comunicación es mediada. Debido a esto es importante reconocer que en estos dos tipos de interacción se ganan cosas y se pierden otras.

De la misma manera, Joinson (como se citó en Hine, 2005) sostiene que el comportamiento en línea y el que se da fuera de la red no son intercambiables, pero que se influyen mutuamente. Según él, la idea de que las interacciones en línea son únicamente formales, orientadas a tareas y que carecen de la riqueza de las que se dan cara a cara y en tiempo real fue uno de los principales enfoques en las primeras investigaciones que se hicieron sobre el internet. No obstante, investigaciones posteriores encontraron que las interacciones mediadas podían ser incluso más sociables que las que no lo son. Una de las razones por las que esto se da se debe a que las personas tienden a exponerse a sí mismos con más facilidad que durante las

interacciones cara a cara, así como de divulgar información que normalmente no sería socialmente aceptable, gracias a que puede existir un anonimato visual, para reducir la incertidumbre durante la interacción o porque es difícil que la información divulgada sea usada en contra de la persona que la reveló.

Sin embargo, delimitar a los miembros de una comunidad en línea puede ser difícil. Rutter y Smith (como se citó en Hine, 2005) mencionan que hacer clara la presencia del investigador dentro de un entorno poco delimitado puede llegar a ser igual de complejo. Es verdad que, aunque sean entornos “públicos”, esto no quiere decir que los posibles datos recolectados también lo sean. No sólo es información personal la que se estaría obteniendo, sino información que, aunque se comparte con la idea de que otros la verán no necesariamente va dirigida a un público fuera de la comunidad, muchas veces es dirigida a miembros específicos de ésta.

Por otro lado, anunciar la presencia del investigador dependerá de la mecánica del entorno en línea. Debido a que algunas comunidades se desarrollan a través de grupos o foros, puede ser poco útil hacer un anuncio por medio de una publicación, ya que con el tiempo esta publicación puede perderse entre muchas otras. De igual manera, publicarlo constantemente puede alejar a los miembros habituales de los investigadores. Optar por usar un correo electrónico que transmita la identidad del investigador o poner en alguna parte del perfil de qué se trata la investigación puede ser una de las soluciones a este problema.

Si bien Rutter y Smith explican que en su trabajo de Etnografía Virtual algunos de los participantes no se preocupaban por la confidencialidad de sus publicaciones o su identidad dentro del entorno en línea, es importante que se tomen las medidas pertinentes para proteger el anonimato de los usuarios. Aunque la mayoría de los jugadores de rol suelen usar un seudónimo, será necesario cambiar dicho seudónimo para no vulnerar su privacidad y anonimato. Asimismo, debe evitarse que otros miembros de la comunidad identifiquen a los individuos que lleguen a colaborar en la investigación.

Kivits (como se citó en Hine, 2005) señala que para realizar una entrevista en línea y obtener suficientes datos es necesario acercarse a los entrevistados de un modo amistoso o crear un ambiente agradable donde puedan hablar libremente. A diferencia de las entrevistas cara a cara, donde lo que importa es una afinidad de intereses, en las entrevistas en línea lo importante es construir un contexto de confianza por medio de la interacción repetida y la mutua revelación de datos personales, como gustos e intereses, así como actividades diarias e información como la edad o el trabajo que se desempeña.

Debido a que las entrevistas que se dan en línea no poseen las señales que una interacción cara a cara tendría, como los gestos y expresiones, Kivits recomienda que se ponga atención a señales textuales como la puntuación o el uso de los emojis. Para mantener un ambiente de confianza mutua se requiere determinar qué tipo de lenguaje es indicado con cada entrevistado.

Con base en las anteriores consideraciones, este estudio consistirá en *observación participante* junto con *entrevistas semiestructuradas en línea*.

Se manejarán principalmente datos obtenidos a partir de los textos escritos por los jugadores de rol, e imágenes sólo en caso de que el texto adquiera sentido únicamente en compañía de éstas. Esto se debe a que, aunque sea posible analizar únicamente el texto, muchos de los *posts* también contienen imágenes que no sólo le dan mayor

contexto al texto que las acompaña, sino que también resultan esenciales para entender lo que está sucediendo dentro del juego.

Respecto a la observación participante, se pretende comprender la perspectiva que tiene un jugador de rol como miembro de una comunidad en línea. Primero identificando a los usuarios que realizan este tipo de actividades, la manera en que interactúan con otros y se coordinan para interpretar un rol bajo la idea de construir diferentes historias en conjunto.

La observación participante, como destaca Kawulich (2005), permite comprender la manera en la que los participantes se comunican entre ellos o cuánto tiempo invierten en sus actividades. Así como verificar cómo definen los términos que usan al responder entrevistas y observar eventos que los informantes deciden no mencionar, ya sea porque no pueden o porque no quieren. También es útil para visualizar situaciones que los entrevistados mencionan durante las entrevistas para así evitar distorsiones o imprecisiones en sus descripciones. Es así que la observación participante resulta una herramienta ideal para que el investigador se dé a conocer entre los miembros de un grupo, identificar cómo están organizadas las cosas, cómo se interrelacionan las personas, qué estiman como importante respecto a ciertos comportamientos e reconocer las relaciones entre los informantes.

La observación participante facilita que el investigador pueda involucrarse en actividades en las que sólo un miembro sería invitado, reduce la probabilidad de que las personas actúen de maneras poco amistosas cuando se les advierte que están siendo observadas, ayuda a desarrollar preguntas que tengan sentido en el lenguaje nativo y permite que el investigador comprenda mucho mejor lo que ocurre en la cultura y así pueda obtener más datos por medio de encuentros o entrevistas (Bernard, 2017).

Ciertamente, como resalta Angrosino (2012), la observación implica cierto contacto con las personas o situaciones que se estén observando. En la observación etnográfica, el rol que el investigador adopta suele ser definido a partir de su grado de participación. Es posible encontrarse con investigaciones donde el investigador sólo observa, pero estas son cuestionadas debido a las implicaciones éticas de observar sin ser notado. También hay modalidades donde el investigador puede observar durante períodos breves para establecer el contexto de futuras entrevistas o donde se relaciona con los participantes del estudio sin participar en sus actividades. Finalmente, podemos hallar investigaciones donde el investigador participa por completo y se relaciona con las personas y sus actividades. Supuestamente, este tipo de relación puede lograr que las personas que se están observando confíen aún más en el investigador. No obstante, tanto un investigador implicado por completo como uno totalmente separado del entorno pueden provocar el surgimiento de prácticas engañosas.

La observación participante, donde el objetivo es obtener una perspectiva interna resulta ideal para esta investigación, por lo que se participó en las actividades de los jugadores de rol dando lugar a un involucramiento con los usuarios y sus costumbres dentro de la red.

Para lograr esto, inicialmente se creó un perfil para uno de los personajes del *fandom* en cuestión. Considerando que era más probable que un personaje poco habitual obtuviera un mayor impacto sobre la comunidad y, en consecuencia, fuese más sencillo interactuar con los demás, Suiza (el personaje que a su vez representa al país del mismo nombre) fue seleccionado para este objetivo.

Duffett (2013) indica que, si bien todos sabemos lo que es un fan —una persona que está obsesionada con una película, programa de televisión, celebridad o banda musical, y dedica parte de su tiempo a producir información sobre el tema de su interés—, no es tan fácil definir lo que es un *fandom*.

Para este autor, un *fandom* es una forma de creatividad cultural. No obstante, debido a lo amplio que es, pues abarca todo tipo de actividades, es importante aclarar que un *fandom* hace referencia a un grupo de personas cuyas experiencias están directamente relacionadas a diferentes prácticas o significados dentro de diversos contextos.

Por lo tanto, los miembros de un *fandom* pueden ser entendidos como entusiastas, consumidores, productores y hasta cultistas apasionados. Desde luego, uno puede formar parte de un *fandom* sin sentirse identificado como un miembro de éste. Que un fan se considere como tal requiere que practique ciertas actividades —como ver películas, leer cómics, coleccionar objetos y asistir a reuniones— y adopte una identidad que haya sido formada a través de experiencias afectivas y subjetivas.

Como Williams (2015) señala, un *fandom* puede volverse "inactivo" con el tiempo, pues es posible que el programa del que surgió haya llegado a su fin o la banda musical por el cual inició se haya separado. Los fans en estas situaciones van reduciendo paulatinamente la cantidad de tiempo que le invierten a las actividades en torno a su objeto de fanatismo.

De hecho, gracias a esta ausencia de material nuevo pueden verse implicados cada vez menos en dicho *fandom* hasta que éste deje de ser una de sus prioridades.

En el caso de los juegos de rol de carácter narrativo, la cantidad de miembros que existe en un *fandom* depende directamente de la vigencia de éste. Naturalmente, *fandoms* de series, animes, películas o videojuegos que siguen en transmisión poseen más miembros que los que no.

Por consiguiente, el *fandom* de *Hetalia*, que durante esta investigación no poseía ningún capítulo de su anime en emisión, contaba con pocos miembros en comparación con *fandoms* centrados en animes o series de televisión que en ese momento sí estaban siendo transmitidos.

En consecuencia, los que aún interpretan personajes de *Hetalia* están sumamente comprometidos con su *fandom* en comparación con un fan de algún programa de televisión que apenas ha comenzado a emitirse.

Una vez que el perfil fue creado y ajustado, se procedió a contactar con los posibles participantes. En esta etapa se fueron agregando perfiles que tuvieran la apariencia de cuentas dedicadas a los juegos de roles.

Tras encontrar varias cuentas de roles, se procedió a seguir agregando "amigos" a la cuenta construida. Sobre todo, si estos "amigos" estaban asociados ya a los perfiles que habían sido añadidos con anterioridad y, efectivamente, eran cuentas dedicadas a los juegos de rol.

La selección de participantes no sólo se hizo a partir de los criterios estipulados, sino que también se verificó que cumplieran con las características deseadas. Se contactó con cada uno de los posibles participantes por el servicio de mensajería incluido en *Facebook*.

Entre las actividades realizadas para comprender un poco más la manera en la que los juegos de roles se daban, se procedió a planear y escribir pequeñas interacciones entre personajes con otros jugadores, se conversó sobre las relaciones que éstos podrían tener y se charló con otros jugadores de temas variados (no necesariamente relacionados con el juego). De la misma manera, por un periodo breve de tiempo se hicieron algunas acciones que son consideradas como necesarias para participar en el juego. Dichas actividades pueden ser descritas como la presentación del usuario, publicaciones sobre las actividades o pensamientos del personaje, publicaciones con pequeños textos acerca de la historia del país o alguna curiosidad o dato de interés para los demás.

En cuanto a las costumbres de los jugadores de rol se puede encontrar la publicación de memes, contar por medio de diferentes estados de *Facebook* anécdotas de su vida cotidiana y experiencias que consideren divertidas, comentar sus opiniones acerca de diferentes hechos históricos o sobre las acciones y decisiones de sus personajes, planear eventos dentro del juego, editar imágenes para sus cuentas y expresar sus ideas acerca de situaciones que se den dentro del juego (el horario y duración de los eventos grupales, la forma en que otros llevan a sus personajes, el funcionamiento de *Facebook*, sus intenciones de escribir y las impresiones que tienen de las interpretaciones de los demás).

Con el apoyo de la observación participante se pudo establecer relaciones con las futuras entrevistadas e identificar las relaciones que éstas tenían con los demás miembros de la comunidad en línea.

También se encontró qué clase de publicaciones valoraban más considerando el nivel de interacción que mantenían con éstas y si reaccionaban a ellas o no. Desde luego, las publicaciones con más interacciones solían ser las que contenían una imagen y un texto sobre el personaje interpretado.

Los miembros de este *fandom*, por otra parte, jugaban juntos desde hace meses y, en algunos casos, desde hace años. Proponían constantemente dinámicas grupales y realizaban publicaciones similares a las que otros ya habían hecho si las consideraban interesantes o divertidas.

Asimismo, se encontró que la mayoría de los jugadores de rol de este *fandom* valora a los usuarios que se informan e investigan antes de interpretar a sus personajes, que saben editar y que son responsables y constantes al momento de responder interacciones y escribir historias con otros.

De hecho, quejarse abiertamente de las acciones de otros usuarios e involucrarse muy emocionalmente con los eventos dentro del juego son considerados comportamientos inadecuados y problemáticos que se deben evitar mientras sea posible.

Gracias a esta actividad, las preguntas se pudieron ajustar un poco más antes de proporcionárselas a los participantes, pues existían palabras específicas que los jugadores usaban para referirse a ciertas situaciones o acciones.

El nivel de implicación puede ir en diferentes grados, pero ya que la observación es más bien una herramienta que ayuda a recolectar datos es posible combinarla con otro tipo de técnicas, como son las entrevistas, las encuestas, búsquedas en sistemas de información o ensayos clínicos.

El uso de entrevistas semiestructuradas se basa en la idea de que, como dice Flick (2012), es más probable que los entrevistados expresen sus puntos de vista debido a que están respondiendo a preguntas abiertas. En comparación con las entrevistas estandarizadas y cuestionarios, las respuestas obtenidas son más libres, debido a que la secuencia de los temas tratados no limita el punto de vista de los participantes, ya que surgen a partir del devenir de la misma entrevista.

Esto no quiere decir que la entrevista semiestructurada no posea ciertas dificultades en su aplicación, tales como en qué secuencia hacer las preguntas o de qué manera y en qué momento hacer más para obtener detalles sobre los temas que requieran mayor profundización. Se vuelve necesario entonces equilibrar las preguntas guía con las que vayan surgiendo de manera natural, ya que adherirse demasiado a una sola secuencia puede resultar contraproducente y limitar la información que se desea recopilar.

La ventaja de las entrevistas semiestructuradas es que son flexibles, aunque las preguntas inicialmente ya estén fijadas o planeadas pueden adaptarse a los entrevistados para motivarlos, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos. A diferencia de los cuestionarios donde aclarar las dudas no puede suceder. Las entrevistas son útiles cuando se quieren conocer los significados que los informantes les atribuyen a los temas en cuestión. Estas entrevistas también son llamadas entrevistas etnográficas, porque son como una conversación amistosa entre el entrevistador y el entrevistado, pues no se deben imponer interpretaciones o respuestas, sólo guiar el curso de la entrevista hacia los temas de interés. De modo que el propósito de estas entrevistas es comprender la vida social y cultural de diversos grupos (Días-Bravo, Torruco-García, Martínez-Hernández y Varela-Ruiz, 2013).

Permitiendo que los participantes expresen la manera en la que interpretan las cosas se puede obtener información a la que no es fácil acceder por medio de la observación participante.

Orellana López y Sánchez Gómez (2006) explican que las entrevistas en entornos virtuales contribuyen a que las personas se sientan menos inhibidas al momento de compartir información gracias a la falta de presencia física del investigador, facilita entrevistas que requerirían un desplazamiento geográfico, se amplían los horarios de realización de éstas, permite una mayor reflexión, tanto del entrevistado al momento de responder como del entrevistador cuando pregunta, y se puede abordar al entrevistado en diferentes ocasiones sin interrumpirle en sus actividades. Sin embargo, las limitaciones que existen son la ausencia de gestos y movimientos corporales, posibles dificultades para generar un vínculo entre el entrevistador y entrevistado, el ritmo de la conversación o tiempos de respuestas obligan al entrevistador a ser paciente y persistente, si las respuestas son asincrónicas pierden espontaneidad y pueden darse interferencias en la comunicación que dependen principalmente de la calidad de la conexión o las situaciones personales como ruidos o distracciones en el entorno inmediato.

Objetivo general:

Analizar el juego de rol narrativo que se da en el *fandom* de *Hetalia*, concretamente en *Facebook*, y el impacto que tiene en algunos usuarios la interpretación de sus personajes sobre sus ideas sobre otros países y sobre sí mismos durante los años 2019 y 2020.

Objetivos específicos:

- Comprender las causas y motivos por las que los participantes interpretan a sus personajes.
- Identificar las perspectivas que los jugadores de rol del *fandom* de *Hetalia* tienen acerca de los países que interpretan.
- Determinar si los jugadores de rol se sienten identificados con los personajes que interpretan y a qué grado.
- Conocer las ideas que los jugadores de rol tienen acerca de esta actividad y sobre las relaciones que mantienen con otros jugadores.

Existen infinidad de comunidades en *Facebook* que se han construido con base a un interés o pasatiempo en común. Sin embargo, cuando hablamos de rol, entonces podemos ir las separando según su *fandom*. Torti Frugone y Schandor (2013) aseguran que la palabra *fandom* tiene una gran cantidad de significados y aplicaciones, pero que cuando la usamos estamos haciendo referencia a un grupo de individuos que se reúne gracias a los gustos que comparten. La palabra *Fandom*, entonces, se trata de una contracción de dos palabras inglesas, *Fan* y *Kingdom*. En otras palabras, un grupo de fanáticos de algo o alguien, especialmente los más entusiastas.

Las comunidades de juegos de rol son distintas las unas de las otras como sucede en el caso de las comunidades fuera de los entornos virtuales. A diferencia de las comunidades que permanecen unidas para conversar sobre un interés en común o compartir opiniones, en el caso de las comunidades de juegos de rol de tipo narrativo el objetivo es construir historias en conjunto y, muchas veces, que cada uno de los usuarios pueda interpretar a un personaje diferente del universo en cuestión. No obstante, es bastante común que los personajes se repitan.

Como declara Miyake (2013), originalmente *Hetalia: Axis Powers* era un webcomic japonés que posteriormente fue adaptado al formato de manga (o historieta japonesa) por su autor, Hidekaz Himaruya. Este manga parodia hechos históricos y políticos, donde los personajes son representaciones antropomórficas de los países y las relaciones internacionales se convierten en disputas que éstos mantienen a nivel personal. El carácter de dichos personajes está construido basándose en los estereotipos nacionales, étnicos y lingüísticos. Este manga ha sido adaptado a un anime y actualmente se comercializan figuras de los personajes, videojuegos, discos con canciones o pequeñas historias dramatizadas por los actores de voz.

Los personajes principales de *Hetalia* son las Potencias del Eje (Alemania, Japón e Italia) y los Aliados en la Segunda Guerra Mundial (Estados Unidos, Francia, Reino Unido, Rusia y China). El nombre de *Hetalia* está conformado por dos palabras en japonés: *Hetare* (ヘタレ) que significa “inútil” o “patético” e *Itaria* (イタリア), la palabra japonesa para “Italia”. El título se debe, mayormente, a las derrotas militares del país italiano durante su alianza con Alemania y Japón.

La mayoría de los países cuenta con su propia representación, pero África y Latinoamérica se distinguen porque sólo un par de sus países cuentan con una oficial, mientras que las demás han sido construidas por el *fandom*.

Ahora bien, cuando se hace un juego de rol con los personajes de *Hetalia* es necesario que el jugador considere cuestiones como los estereotipos, la historia y la cultura del país que desea representar.

Por lo tanto, una de las mayores diferencias entre el *fandom* de *Hetalia* y otros *fandoms*, sobre todo los de fantasía, es que mientras la cultura e historia del universo de *Star Wars* difiere en algunos aspectos como en el sistema económico y político, el mundo de *Hetalia* no es un universo que se haya construido con reglas que difieran del mundo real, como suele ser el caso con los mundos ficticios.

Desde luego que los hechos históricos retratados en este anime pueden estar incorrectos o considerarse de esta manera puesto que pertenecen a la perspectiva japonesa. No obstante, como ya se ha dicho anteriormente, los juegos de rol requieren que se interprete un papel y la interpretación misma estaría impregnada de la perspectiva que el intérprete posea respecto a otras culturas.

Participantes:

Las entrevistas, debido a que se realizaron en un entorno virtual, específicamente en WhatsApp y en Messenger —el servicio de mensajería incluido en *Facebook*—, fueron sincrónicas, pues se realizaron en tiempo real.

Cada uno de los participantes decidió a través de cuál de las dos aplicaciones prefería ser entrevistado y en función de ello se fueron registrando sus preguntas.

Los participantes fueron usuarios de *Facebook* que han participado en los juegos de rol de manera activa durante, por lo menos, tres meses.

Este periodo de tiempo se decidió debido a que existen cuentas que no muestran actividad, han sido abandonadas o no se dedican realmente a los juegos de roles —ya que puede darse el caso de que las imágenes que tienen como foto de perfil y foto de portada únicamente den la apariencia de que la cuenta sí tiene como propósito involucrarse en esa actividad.

Otra de las razones por las que se decidió este lapso de tiempo es porque, al igual que las comunidades fuera de la red, uno no es considerado inmediatamente un miembro hasta que se involucra más en el estilo de vida de la comunidad y se relaciona con los demás miembros. Depende de la persona en cuestión cuánto tiempo le toma "formar parte", pero mientras más tiempo pase relacionándose con otros y adquiriendo sus conductas y significados, más puede ser considerado "un miembro más".

Por supuesto, siempre existirán miembros mucho más (o menos) involucrados con la comunidad que otros.

En el caso de los juegos de rol, es necesario que el jugador pase cierto tiempo dentro del *fandom* para ser considerado un participante más y un miembro cuya disponibilidad permita que se juegue o interactúe con él. Pues es normal que lleguen personas nuevas que pierden el interés en el juego a los pocos días de haber empezado a participar. O, por otro lado, que no encuentren una manera adecuada de interactuar con los demás.

Tras confirmarse que casi en su totalidad la mayoría de los jugadores en el *fandom* de *Hetalia* son mujeres, se descartó la posibilidad de contar con participantes hombres. A su vez, tras averiguar que las edades de casi todas iban de los 18 a los 30 años, se consideró abarcar participantes con edades que comprendiesen desde la edad mínima posible hasta la máxima posible.

Al inicio de la investigación, el *fandom* de *Hetalia* tenía aproximadamente 70 miembros, de los cuales, poco más de la mitad eran realmente activos. Mientras que al final, cuando

ya se había recopilado la información, tres jugadores más se unieron y aproximadamente cinco se marcharon.

Del mismo modo, para evitar que las cuentas no representaran realmente a los personajes de *Hetalia* se descartó a las jugadoras que poseyeran una cuenta *multimuse* —cuentas que permiten interpretar a varios personajes en diferentes actividades o publicaciones— como posibles participantes. Durante la observación participante se encontró que había un par de usuarias cuya lengua materna no era el español, por lo que se decidió considerar como candidatas únicamente a las que comprendiesen el idioma sin problemas.

Otro de los criterios de inclusión fue que el usuario en cuestión hubiese realizado una publicación respecto a la cultura, historia o estereotipos del país (o países) que interpretan, puesto que de esta manera se hacía evidente que habían investigado al respecto o reflexionado sobre las acciones o la personalidad de su personaje.

Una vez que se escogió a los posibles candidatos, se contactó con ellos por medio de mensajes privados.

Durante la observación participante se hizo evidente que, incluso dentro del mismo *fandom*, los jugadores se separaban en diferentes grupos que muchas veces no estaban del todo definidos. De esta manera se intentó contar con un participante de cada pequeño subgrupo en cuestión. Desde luego, para esto fue necesario acercarse a cada uno de los participantes seleccionados y comentarles sobre la investigación. En algunos casos, un par de participantes sugirieron que también se entrevistara a sus amigos o conocidos, pero se prefirió contactar primero con usuarios que no estuviesen relacionados entre sí.

Además, tras contactar con varios de los posibles participantes, también se les preguntó si conocían personas que pudiesen estar interesadas en apoyar la investigación.

Tabla 1. Procedimiento

Procedimiento	
Pasos	Descripción
Selección de un <i>fandom</i>	Una vez que se consideró la accesibilidad y disponibilidad, además de la naturaleza misma del <i>fandom</i> y lo cercana que es la dinámica de sus personajes a la que se da en la vida real, se escogió <i>Hetalia</i> como el <i>fandom</i> en el cual realizar esta investigación.
Creación de un perfil de <i>Facebook</i>	Se creó una cuenta de <i>Facebook</i> como si perteneciera a uno de los personajes en cuestión. Para esto se seleccionó a Suiza como el personaje que sería representado en el perfil.
Observación participante	Participación en las actividades propias de los juegos de roles: Acuerdo y planeación de las relaciones entre los personajes. Creación de narrativas en conjunto. Conversaciones con otros jugadores. Publicación de actividades y datos sobre el

	<p>personaje.</p> <p>Interacción con las publicaciones de otros usuarios.</p> <p>Observación de las costumbres dentro del juego y la manera en la que otros usuarios se relacionan entre sí.</p>
Selección de los participantes	<p>Identificación de los diferentes subgrupos dentro del <i>fandom</i>.</p> <p>Acercamiento a los posibles participantes.</p>
Consentimiento informado	<p>Explicación del tema de investigación a los participantes.</p> <p>Entrega del consentimiento informado.</p> <p>Firma y autorización de los participantes del consentimiento informado.</p>
Entrevistas semi-estructuradas	<p>Aplicación de las entrevistas semi-estructuradas (ya sea por <i>WhatsApp</i> o <i>Messenger</i>).</p> <p>Transcripción de las entrevistas.</p>
Análisis de los datos	<p>Categorización de las respuestas</p> <p>Clasificación de las categorías</p> <p>Análisis de los resultados</p>

Procedimiento:

Una vez que se dio la familiarización con el entorno, se procedió a realizar las entrevistas.

A causa de que los jugadores de rol no vivían en el mismo país y por lo tanto sus zonas horarias eran diferentes, con cada una de las participantes se tuvo que acordar el horario y fecha de sus entrevistas.

Como en algunos casos se les facilitaba más el uso de *WhatsApp*, y no el del servicio de mensajería de *Facebook*, se propuso que fuera cada una de ellas quien decidiera cuál era mucho más accesible en su caso particular.

Mientras que las entrevistas hechas por *Messenger* se realizaron a través de un ordenador HP con sistema operativo *Microsoft Windows 10 Home Single Language*, las que se hicieron por *WhatsApp* se efectuaron por medio de un teléfono móvil Samsung con sistema operativo *Android*.

Estas entrevistas se realizaron en el mismo entorno, tanto para las participantes como para la entrevistadora. En el segundo caso, todas y cada una de las entrevistas se hicieron dentro de un cuarto tranquilo y sin interrupciones.

El tiempo de duración promedio de todas las entrevistas fue de una hora y media.

- Observación participante

Antes de las entrevistas, se realizó como primera actividad la observación participante dentro de *Facebook* para comprender la dinámica que se da en las comunidades en línea de los juegos de rol y las interacciones entre los miembros de éstas. Así como las maneras a las que hacen referencia a las diferentes actividades que realizan.

Tras participar como jugadora, se encontró que dentro de este tipo de comunidades los miembros tienden a segregarse en diferentes grupos. Si bien es posible que una

persona forme parte de diferentes grupos, también se hizo evidente que no todos reconocen que existen dichos grupos y no necesariamente están conscientes de que forman parte de alguno. Los jugadores, además, solían escribir constantemente actualizaciones sobre su disponibilidad para jugar, a veces anunciando que estarían ocupados por una u otra causa, o explicando cómo experimentaban diferentes situaciones y que no se sentían con “ánimos” para jugar. En algunas ocasiones, informaban a los demás de la confianza y afecto que sentían por otros usuarios o las temáticas que querían abarcar en sus escritos.

En general, la mayoría de los jugadores asociaban la información de múltiples contenidos multimedia a la actividad y a sus personajes. También usaban esta información para construir relaciones entre diferentes personajes y mejorar su interpretación o enriquecerla.

Si bien no era necesario mantener un nivel alto de actividad dentro del juego, sí era importante responder y construir en conjunto diferentes historias con los demás. De hecho, los miembros de la comunidad usualmente no interactuaban con todos y, es más, algunos incluso expresaban su interés por jugar de manera más constante con todos los demás.

Se observó, efectivamente, publicaciones que los jugadores hacían para explicar y justificar la conducta o personalidad de sus personajes, publicaciones usadas para interpretar a sus personajes (donde describen acciones, pensamientos o diálogos), publicaciones fuera de personaje con el fin de recibir retroalimentación, publicaciones constantes de memes —relacionados al juego—, organización de eventos variados (bodas, fiestas y celebraciones a las que los personajes podían asistir), publicación de enlaces con noticias sobre los países interpretados y ediciones de imágenes para las fotos de perfil y portada.

Como nuevo miembro de la comunidad, es necesario presentarse por medio de una publicación o mientras se habla con otros usuarios al momento de mandar mensajes privados. Asimismo, comentar publicaciones de otros jugadores, ya sea para pedir una interacción entre personajes o para hablar del tema del que se haya escrito, es considerado una buena manera de socializar con otros. En algunos casos es necesario que se explique qué tipo de relación se desea tener con otro personaje y por qué (si hay algún evento histórico que lo apoye o si se trata de las preferencias particulares de uno como jugador). Por ende, es mucho más fácil entablar conversación con usuarios que interpreten personajes sumamente relacionados con los personajes que uno interpreta. No obstante, coincidir en gustos y preferencias facilita esta tarea también.

Por otra parte, la constancia y responsabilidad al momento de escribir en conjunto una historia también resultaron ser una buena manera de generar confianza entre los demás miembros de la comunidad.

- Envío del consentimiento informado a los participantes (ver Anexo 2).

Una vez que se generó confianza entre algunos de los miembros de la comunidad, se procedió a conversar con ellos por mensajes privados. Se les explicó el objetivo de esta investigación y se les preguntó si deseaban ser entrevistados, los que aceptaron recibieron el consentimiento informado y se les indicó cómo completarlo.

- Autorización por parte de los participantes y obtención del consentimiento informado.

Únicamente después de que los participantes enviaran de vuelta el consentimiento informado con sus datos y confirmaban que daban su permiso de que sus respuestas fuesen usadas en esta investigación fue que se continuó con las entrevistas.

- Entrevistas semi-estructuradas con los usuarios que firmaron el consentimiento informado por *Messenger* y *WhatsApp* (ver Anexo 1).

Las entrevistas consistieron en el envío de preguntas a través de alguno de estos dos servicios de mensajería para que el entrevistado en cuestión las respondiera segundos después de ser enviadas. No obstante, también tenían la posibilidad de preguntar si no entendían el significado de alguna palabra o no comprendían del todo la pregunta realizada.

Estas entrevistas fueron hechas en tiempo real y se hicieron en su totalidad de manera textual. En otras palabras, las preguntas y las respuestas fueron completamente escritas, pues no se trabajó con audio ni con vídeo. Una vez que concluyeron fueron transcritas nuevamente para su análisis posterior.

Las entrevistas estaban conformadas por tres diferentes áreas:

Preguntas generales sobre el juego de rol. Esta sección de preguntas no sólo sirvió para abordar el tema de interés en este estudio, sino también para conocer las antiguas ideas y experiencias que las participantes tuvieron acerca de este juego. De hecho, también sirvió para comprender la relación que tenían con el juego y ahondar un poco más en la manera en la que lo percibían actualmente.

Preguntas acerca de la identidad en el juego de rol. Esta sección de preguntas se enfocó principalmente en los personajes interpretados y en las maneras en las que las jugadoras los percibían y se relacionaban con éstos. La elección de sus personajes, sus gustos y preferencias por ciertas personalidades, y las razones por las que no interpretaban a otros personajes fueron los temas claves en este apartado. Pues de esta manera se analizaba si la propia identidad de las jugadoras influía en el juego.

Preguntas acerca de la perspectiva que tienen de otros países. Esta sección de preguntas se incluyó debido a que los personajes interpretados en este *fandom* representan países, por lo que es natural que los jugadores hayan adquirido ideas, opiniones y expectativas respecto a otras culturas y países. Explorar sus perspectivas al respecto fue necesario dada la naturaleza de la comunidad en línea estudiada.

- Categorización de las respuestas obtenidas en las entrevistas.
- Análisis de los datos por medio de clasificación y codificación de temas frecuentes.

CAPÍTULO 5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

“Tell me once again.
I could have been anyone, anyone else.
Before you made the choice for me”.
The Moon Will Sing (The Crane Wives, 2015).

Una vez que los participantes firmaron el consentimiento informado y aceptaron participar en esta investigación, se procedió a hacerles una serie de preguntas para ahondar más en la manera en la que ellos interpretaban a sus personajes y participaban en el juego de roles, así como el impacto que esta actividad tiene en sus vidas. Pese a que algunos de los participantes contaban con sus propios seudónimos, en esta investigación se les asignó otros para así resguardar su identidad.

A partir de las respuestas obtenidas de las entrevistas semi-estructuradas es que fueron construyéndose las categorías.

Para conocer más sobre cómo conocieron los juegos de rol como pasatiempo y actividad se realizaron algunas preguntas introductorias que permitiesen esclarecer las circunstancias particulares de cada jugador.

Participantes

Debido a que los jugadores de rol no son necesariamente activos o no se puede saber con certeza si efectivamente interpretan a los personajes cuyos nombres tienen sus cuentas, fue necesario acercarse a ellos primero.

Por lo que la selección de participantes fue a partir de un muestreo por conveniencia, tras observar que cumplieran con las características necesarias para esta investigación se les preguntó si deseaban participar. Asimismo, muchas de las participantes seleccionadas pertenecían a diferentes subgrupos dentro del *fandom*. Si bien interactuaban con muchas otras personas, normalmente sus interacciones se concentraban entre miembros específicos pertenecientes a uno de los subgrupos.

Actualmente, en el *fandom* de *Hetalia*, es más común encontrarse mujeres que interpreten a los personajes que a hombres. Miyake (2016) indicó que el autor de *Hetalia*, al escoger representar a los países como “chicos lindos” y no como chicas lindas con rasgos eróticos, obtuvo mayor éxito entre el público femenino. En el momento en que se realizó esta investigación, sólo se identificaron cuatro hombres en el *fandom*, pero lamentablemente su actividad y presencia estaba lejos de ser constante, por lo que todas las participantes han terminado siendo mujeres.

En total, fueron aplicadas doce entrevistas cualitativas semi-estructuradas donde se tomaron los objetivos como base para el guion de entrevista, siguiendo el principio de saturación teórico descrito por Valles (2007) en el cual se dejan de realizar nuevas entrevistas cuando éstas ya no añaden información nueva o relevante.

Tabla 2. Participantes

<i>Participante</i>	<i>Edad</i>	<i>Antigüedad Tiempo en el rol</i>	<i>Personajes</i>
Palla	24	10 años	Noruega, España, Francia (París), Hungria, Estonia
Morgan	18	5 años	Japón, Taiwán, Canadá, Corea del Norte
Kana	21	6 años	Italia, Ucrania
Mae	28	10 años	Escocia
Anna	28	13 años	Estados Unidos
Rhajat	30	18 años	Inglaterra
Lethe	27	8 años	Noruega, Estados Unidos, Escandinavia, Konstantinos
Miriél	23	11 años	China, Hiroshima, Okinawa, Paraguay
Byleth	26	13 años	Francia, Bélgica
Azura	26	11 años	Escocia, Prusia, Estados Unidos, Chile
Midori	21	5 años	Bielorrusia, Liechtenstein, Noruega, Finlandia
Lucina	24	7 años	Estados Unidos, Lituania, Molossia

Todos los participantes de esta investigación tuvieron su primer acercamiento al juego de roles durante su adolescencia o su pubertad. A su vez, gran parte de ellos interpreta a más de un personaje.

Las edades de estos participantes varían en un rango de doce años, pues la participante más joven tiene dieciocho años, mientras que la mayor tiene treinta. De hecho, son los jugadores con mayor edad quienes también tienen mayor experiencia en el juego y que con frecuencia no llevan tantos personajes, pues las obligaciones de su vida cotidiana los obligan a reducir la cantidad de personajes que interpretan o a priorizar a unos pocos.

Luego de la realización de las entrevistas, se procedió a llevar a cabo el análisis cualitativo.

Categorías

Inicialmente, las categorías se construyeron en torno a tres cuestiones principales: el juego de roles, la identidad en el juego de roles y las opiniones que los jugadores tienen respecto a otros países. A partir de ello, se escribieron las preguntas base para las entrevistas piloto.

Si bien durante la aplicación de las entrevistas piloto se hizo claro que debían emplearse palabras específicas para no confundir a los participantes, también se hizo notable que muchas preguntas debían formularse de diferente manera.

En el caso de las primeras categorías, éstas estuvieron enfocadas en las preguntas realizadas. No obstante, debido a las respuestas que proporcionaron los participantes fueron emergiendo diferentes categorías y subcategorías. De esta manera, con las primeras dos entrevistas realizadas se comenzó el análisis con categorías a priori, basadas en los objetivos específicos de esta investigación.

Del primer tema de interés, que era averiguar qué impacto tenía el juego de roles para los participantes, se trabajó inicialmente con los motivos o razones por las que los participantes habían empezado a jugar, cómo habían conocido los juegos de roles, por qué continuaban jugándolos, lo que habían aprendido mientras los jugaban, lo que no les gustaba y las acciones que realizaban para que los personajes que interpretaban fuesen realistas.

Del segundo tema, las categorías que se usaron fueron el interés o gusto que sentían por los personajes que interpretaban, las similitudes y diferencias que tenían con sus personajes, las opiniones que otros usuarios tenían de ellos por interpretar a determinados personajes y las que ellos tenían de otros por lo mismo, además de las razones por las que pudieron o no haber dejado de interpretar a algunos de sus personajes.

Del último tema, las categorías que se construyeron inicialmente consistían en las ideas que los participantes tenían sobre las costumbres y tradiciones de otros países, sus opiniones de cómo debía ser un personaje que representara los comportamientos típicos de otro país y la apariencia física de sus habitantes, y sus opiniones respecto a los países que interpretaban.

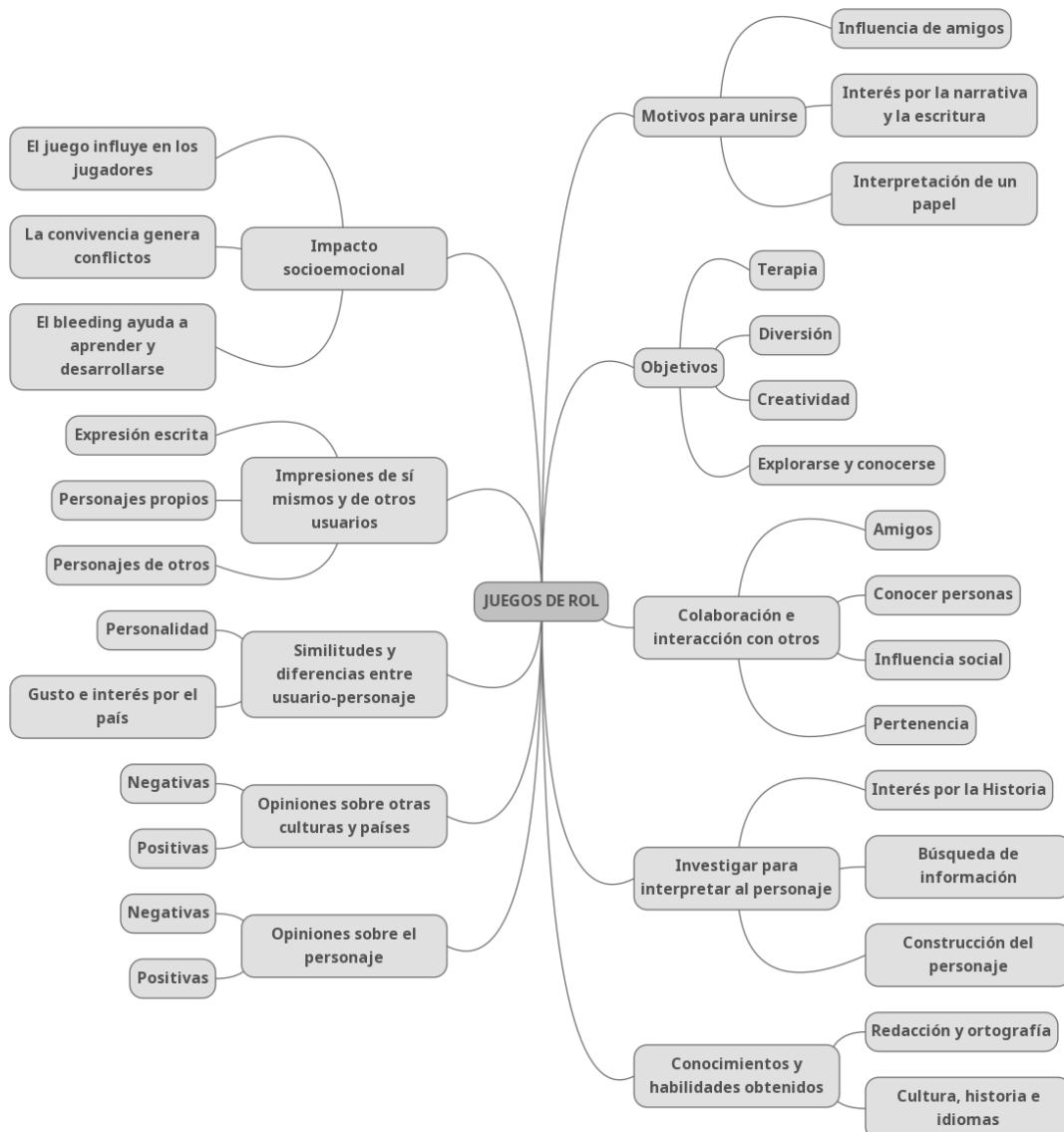
Una de las categorías emergentes fueron los problemas que el juego de roles podía provocar, así mismo, el impacto socioemocional que la actividad tenía sobre ellos, puesto que no siempre eran emociones positivas o aprendizajes nuevos lo que obtenían a partir de estos. El interés por la historia, igualmente, fue una categoría que apareció con frecuencia, dado que los personajes interpretados están basados en naciones o zonas geográficas de estas naciones cuya cultura está permeada por diferentes acontecimientos históricos.

A continuación, en el siguiente gráfico se muestra la relación entre las categorías y las subcategorías con el fin de facilitar su lectura y futura comprensión. La configuración del diagrama demuestra que se obtuvieron diez categorías, de las cuales surgieron distintas subcategorías (de dos a cuatro subcategorías por cada categoría).

- MOTIVOS PARA UNIRSE A LOS JUEGOS DE ROL: Influencia de amigos, Interés por la narración y la escritura, Interpretación de un papel.
- OBJETIVOS EN LOS JUEGOS DE ROL: Terapia, Diversión, Creatividad, Explorarse y conocerse.
- COLABORACIÓN E INTERACCIÓN CON OTROS: Amigos, Conocer personas, Influencia social, Pertenencia.
- INVESTIGAR PARA INTERPRETAR AL PERSONAJE: Interés por la Historia, Búsqueda de información, Construcción del personaje.
- CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES OBTENIDOS EN LOS JUEGOS DE ROL: Redacción y ortografía, Cultura, historia e idiomas

- OPINIONES SOBRE EL PERSONAJE: Negativas, Positivas.
- OPINIONES SOBRE OTRAS CULTURAS Y PAÍSES: Negativas, Positivas.
- SIMILITUDES Y DIFERENCIAS ENTRE USUARIO-PERSONAJE: Personalidad, Gusto e interés por el país.
- IMPRESIONES DE SÍ MISMOS Y DE OTROS USUARIOS: Expresión escrita, Personajes propios, Personajes de otros.
- IMPACTO SOCIOEMOCIONAL: El juego influye en los jugadores, La convivencia genera conflictos, El *bleeding*³ ayuda a aprender y desarrollarse.

Gráfico 1. Categorías y subcategorías



³ El *bleeding* —o sangrado— se refiere al fenómeno psicológico en donde se da un cruce de emociones (y a veces otras sensaciones) entre el mundo real y el mundo ficticio en el que se juega. Más adelante, se ahondará más en el texto.

1. MOTIVOS PARA UNIRSE A LOS JUEGOS DE ROL (MU).

Existe una infinidad de actividades que el ser humano realiza a lo largo de su vida, algunas son necesarias (como comer y dormir), mientras que otras son prácticas propias de la vida social como sucede con asistir a la escuela y trabajar, o pagar las facturas.

Los juegos de rol, por su parte, son una actividad donde el ser humano es capaz de explorar su creatividad y, sobre todo, construir narraciones en conjunto. Bowman (2010) afirma que creamos historias con el fin de darle sentido y orden a nuestra realidad, ya que nuestras experiencias son un conjunto de estímulos interminables que nuestra mente es incapaz de percibir al mismo tiempo. De hecho, es a través de las narraciones de otros que aprendemos de ellos, ya sean ficticias o no.

Los juegos de rol, entonces, permiten la construcción de narraciones en conjunto con otras personas por medio de la interacción continua.

De esta manera, algunos de los participantes reportan haberse acercado a los juegos de rol narrativos por la sugerencia de amigos o porque les interesaba la naturaleza literaria de éstos. Asimismo, otro factor a considerar es que además de escribir, algunos estaban interesados en interpretar a los personajes, aunque sea de manera escrita.

1.1 Influencia de amigos

Para Reeve (2014), la mera interacción con otros es más que suficiente para que un individuo sienta la necesidad de relacionarse y acercarse a otras personas. Para satisfacer esta necesidad, es necesario que la persona en cuestión compruebe que sus relaciones consisten en simpatía, afecto y reciprocidad.

Aceptar unirse a los juegos de rol forma parte de esta reciprocidad y explica por qué varios participantes accedieron a probar esta actividad por mera influencia de sus amigos.

“El hecho de que mi mejor amiga de ese entonces también se interesara. Decidimos meternos las dos, porque mi otra amiga ya estaba en ese grupo”. Palla.

“Al principio fue presión de mis amistades por entrar a sus foros, pero cuando comencé a rolear con otra persona en Messenger encontré que era divertido crear historias o situaciones divertidas con alguien más”. Mae.

“Un grupo de amigos me invitó a formar parte de foros, donde se creaban personajes y en base a ellos formar historias”. Anna.

“Un amigo fue el que me motivó a rolear, al principio fue por su insistencia, pero después le empecé agarrar el ritmo, me gustaba inventar personajes y crearles historia”. Kana.

Un tercio de las participantes de esta investigación fueron reclutadas a los juegos de roles por sus amigos o escucharon por primera vez de éstos gracias a las actividades que realizaban con ellos, como sería el caso de formar parte de foros y participar en ellos.

1.2 Interés por la narración y la escritura

El carácter narrativo intrínseco en el juego de roles fue lo que motivó a varios de los participantes, puesto que muchos dijeron que escribir y narrar era lo que más les atraía de la actividad; más que otros motivos que igualmente estaban asociados a ésta.

La literatura en sí fue también un gusto que era mencionado por ellos, ya que escribir de manera profesional o crear sus propias historias estaba dentro de sus intereses.

“El hecho de crear historias me parece interesante, utilizar la imaginación para tener escenarios inexistentes o en algunos casos inalcanzables, me parece entretenido. Al probar esa opción, me pareció como un pasatiempo que puedo disfrutar en colectivo”. Anna.

“...durante ese periodo comencé a descubrir lo mucho que me gustaba escribir, y que podía hacerlo de una manera no tan seria, divertida e interactiva. Claro, en su momento no lo pensé tan detalladamente”. Miriel.

“Formaba parte de ese grupo de personas que no se contentan sólo con lo que ofrece la historia principal, sino que buscan hacer sus propias tramas con base a personajes ya creados por el gusto que se adquiere por ellos. Pese a eso, siempre he estado lejos de ser una ávida escritora "individual", y concretar mis propias ideas a veces me resultaba difícil. No fueron pocas las historias que dejé inconclusas por este motivo, así que el roleplay se presentó ante mí como una excelente forma de llevar a cabo mi recientemente descubierto hobby por la escritura, llevado de la mano con mi interés por expandir el universo de Hetalia con mi propia visión y contribución”. Lucina.

La mitad de las participantes aseguraron que se habían unido principalmente por su gusto por escribir, leer y redactar historias, ya sea en conjunto o de manera individual. Uno de los aspectos que consideraron más atractivos de los juegos de rol fue precisamente ese, pues a diferencia de escribir un libro era una actividad menos complicada de realizar y mucho más interactiva y divertida.

1.3 Interpretación de un papel

Algunos de los participantes explicaron que la razón por la que empezaron a interpretar personajes fue precisamente por su interés de representar un papel o porque el teatro había llamado su atención desde hace tiempo atrás.

A diferencia de las películas o las novelas, en las obras de teatro es común que los actores y actrices interactúen con su público. Así que esta actividad también implica cierto grado de interacción y socialización con otros.

“El concepto en sí. Me gusta la idea de interpretar un papel y sumado a mi gusto especial por la Historia Universal, mucho más”. Lethe.

“La idea de escribir desde otra piel, era entretenida. Se parece un poco a los juegos que hacíamos más de niños, digo yo. Como cuando estás chiquito y juegas a ser un personaje de alguna caricatura que veías en la TV”. Miriel.

“Diría que fue instintivo, fue el siguiente paso a leer y escribir fanfics. Una vez que escribes con los personajes, escribir siendo el personaje con otras personas parecía el siguiente paso natural”. Byleth.

“...Cuando yo conocí el rol escrito ya era adolescente, y me encantó esa idea de dejarse llevar por la imaginación e interpretar personajes. Me recordaba al teatro”. Azura.

Cuatro de doce participantes aseguraron que la interpretación de un personaje les atraía, puesto que les recordaba a la actuación o les parecía una actividad entretenida. De la misma manera, una de ellas mencionó que era el siguiente paso natural de leer y escribir sobre los personajes que le gustaban.

Los motivos para unirse al rol variaban entre participante y participante, pues lo normal fue que no se repitieran. Una participante, sin embargo, hizo énfasis tanto en su gusto por la naturaleza narrativa de los juegos de rol como en su interés por interpretar un papel o “ser un personaje”.

2. OBJETIVOS EN LOS JUEGOS DE ROL (O).

Smith-Robbins (2011) sostiene que existe una diversidad enorme de juegos, pero lo que hace a un juego ser un juego es que posee tres características principales: una meta, obstáculos, y colaboración o competencia. En el caso de la meta, este autor la define como:

“Una condición para ganar. La combinación de eventos y logros que los jugadores necesitan alcanzar para llegar al final del juego. En todo buen juego la meta es clara y el resto del juego está construido para crear un sistema en cual están disponibles las herramientas necesarias para llegar a ésta. Por último, lo más importante de una meta es que los jugadores se preocupen lo suficiente como para desear lograrla”.

Por lo tanto, es natural considerar que los juegos de rol cuentan también con una meta. El objetivo de un juego de rol clásico es obtener el tesoro escondido dentro de una mazmorra custodiada por un dragón, pero en el caso particular de los juegos de rol narrativos la meta no es tan clara. En el caso de *Calabozos y Dragones* (en inglés, *Dungeons and Dragons*), el objetivo es contar historias en mundos de fantasía y que todos los participantes se diviertan. Sin embargo, dada la naturaleza social de la actividad es de esperarse que existan otros factores que también mantengan a los jugadores enfocados en el juego.

Respecto a estos otros factores, Coe (2017) menciona que los jugadores disfrutan de los juegos de rol porque pueden usar su imaginación para construir mundos virtuales, personajes, monstruos y narrativas dentro de un espacio psicológico tanto grupal como individual. De la misma forma, los jugadores son capaces de explorarse y conocerse, pues pueden trabajar en su identidad de manera conjunta o personal, ya que tienen la posibilidad de construir personajes que los representen por completo, que representen sólo una parte de ellos que les gustaría conocer mejor, o, por otra parte, pueden crearlos para que interactúen con otros personajes de una manera que ellos mismos no perciban como representativa de quiénes son en realidad. Otros motivos que los puede mantener interesados en los juegos de roles son la pertenencia y la interacción, que surgen de la necesidad psicológica del ser humano por relacionarse, interactuar e intimar con otros. También pueden verse motivados por el alivio y la seguridad que los juegos de rol pueden proporcionarles, ya que por medio del juego y la participación en interacciones sociales pueden alejarse de los estresores típicos de la vida diaria. Jugando y formando parte de las interacciones sociales, los participantes pueden encontrar seguridad en compañeros que tengan ideas afines a las suyas; una seguridad que se da sólo cuando reconocen que no serán estigmatizados socialmente y que serán incluidos en un entorno libre de prejuicios. Por último, el aprendizaje motiva al jugador a continuar debido a que los pensamientos, emociones e interacciones experimentadas por el personaje se filtran en la vida del jugador, proporcionándole así una forma de practicar y desarrollar la toma

de decisiones, la planificación, las habilidades sociales, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo. Aprender de manera agradable y no invasiva vuelve al juego una actividad motivante.

2.1 Terapia

Es Bowman (2018) quien resalta la función de los juegos de rol como una herramienta terapéutica, pues argumenta que fue Moreno, el fundador del sociodrama (o psicodrama) y la psicoterapia grupal, quien acuñó el término de “juego de roles”. En el psicodrama, el terapeuta ayuda a sus pacientes a explorar sus problemas psicológicos por medio de la representación de ciertos papeles. En lugar de lidiar con los problemas uno por uno, se anima a los pacientes a escoger a otros participantes como parte de un elenco de actores que puedan representar escenas claves de su pasado o escenarios imaginarios del futuro para así explorar cursos alternativos de acción. Practicar otros roles permite que los pacientes desarrollen nuevas habilidades sociales y sientan empatía por otros, los cuales son beneficios asociados a los juegos de rol con fines de ocio y los juegos educativos.

No obstante, los juegos de rol en sí mismos no deben de reemplazar nunca a la terapia, pese a que muchos jugadores informen que los usan de manera terapéutica.

“Soy una persona bastante hermética, siempre ha sido un reto el expresarme abiertamente, es por eso que toda frustración la liberaba por medio de la escritura, hablaba de mundos ficticios con personajes fantásticos. Inesperadamente el rol se presentó (para mí) como una terapia más dinámica y social. Puedo congeniar con varias personas, me ayudan a avanzar, reconocer mi valor como persona, son una fuente de motivación permanente, al menos para mí. Yo creo que ayuda a derrumbar las barreras de una manera más directa y creativa, al mantener un contacto con diferentes personas, diferentes unas de otras, logras empatizar y desenvolverte mejor, comparado a una terapia común que es un proceso más tardío y lento”. Morgan.

“Me gusta rolear porque me ha ayudado dejar un poco la timidez de hablar con personas, aunque sea por internet, he hecho buenas amistades. Al principio solía tomarme muy en serio lo que las personas pensarán de mí porque en ese tiempo no solía tener amigos en la vida real, al menos los que tenía vivían en otros estados y solía verlos poco y en el rol encontré ese escape para conocer personas”. Mae.

“Roleo⁴ porque me gusta, me distrae de mis problemas”. Midori.

“El rol me ayudaba a sociabilizar y tratar de sobrellevar mis problemas. Sigo tratando de sociabilizar, aún me cuesta bastante. La razón por la que roleo no podría encontrar una respuesta correcta, pero supongo que es por la conexión con los personajes que roleo. Me sentía igual que mi personaje, no importaba lo mal que estuvieran las cosas, él sonreía y buscaba el lado positivo”. Kana.

La mitad de los participantes informó que usaban los juegos de rol como una forma de terapia, ya sea para distraerse de sus problemas, enfocarse en otros temas y cuestiones, evadir la realidad o aventurarse a hacer cosas que normalmente no harían. Los juegos de rol, de hecho, se volvían una actividad o herramienta que los ayudaba a

⁴ Cuando los jugadores de rol dicen que “rolean” se refieren al conjunto de actividades que llevan a cabo dentro del juego. Es decir, a interpretar a sus personajes mediante la descripción de sus acciones, pensamientos y sentimientos.

socializar con otros o superar los problemas que se les presentaban durante su vida cotidiana.

2.2 Diversión

De acuerdo con Van Vleet y Feeney (2015), los juegos son considerados como tales cuando se realizan con el fin de disfrutarlos, entretenerse y obtener diversión. Es cierto que el juego puede tener otras metas también, pero lo que lo distingue de otras actividades es que divertirse es la meta principal. Actividades como conectar con otros o ayudar a un ser querido que también parecen estar motivadas en sí mismas, no necesariamente cumplen con esta característica.

“No tengo una razón en específico, lo hago porque me gusta, me entretiene y es divertido”. Mae.

“No siempre se dan las mismas situaciones, aunque el personaje sea similar o sea "parecido" y las formas de reacción son muy distintas entre cada usuario, así que hay manera de tener entretenimiento a largo tiempo”. Anna.

“Me es entretenido y sin dudas es algo que me gusta”. Lethe.

“No hay un objetivo concreto más allá de pasarlo bien”. Byleth.

“Mi única motivación es divertirme y contribuir a la diversión de [mis amigas]. El rol es sólo un hobby para mí”. Lucina.

A pesar de todo, para estas jugadoras divertirse no es uno de sus objetivos principales, pues sólo fue mencionado por un tercio de las participantes y, en uno de los casos fue para resaltarlo como un objetivo secundario.

2.3 Creatividad

Según Runco y McGarva (2013), la creatividad está motivada por múltiples causas. No sólo por la intrínseca necesidad de construir interpretaciones del mundo que nos rodea para así podernos adaptarnos a éste, sino también para resolver problemas, alcanzar nuestro potencial, actualizarnos e inventar algo original. Estos autores afirman que el ser humano tiene una necesidad psicológica por ser creativo, por lo que actividades donde se requiera el uso de la creatividad pueden llegar a satisfacer ésta.

“Mi amor por escribir y el proceso creativo. Tengo incluso proyectos de escritura míos, independientes del rol, pero como no siempre tengo la inspiración para trabajar en ellos, ejercito la mente constantemente aquí”. Miriel.

“Me ayuda a ser creativa, a inspirarme, no es una historia que puedas planear ya que depende de las respuestas del resto”. Byleth.

“Descubrí una nueva afición que es escribir, me he dado cuenta que tengo mucha imaginación para tramas y esas cosas”. Midori.

Tan sólo un tercio de las participantes explicó que los juegos de rol los ayudaban a desarrollar contenidos nuevos y a usar su creatividad o ser creativos.

2.4 Explorarse y conocerse

Cuando una persona interpreta a personajes que no son totalmente parecidos a ella, esto le permite jugar con su representación de su “yo-ideal” y, de esa manera, comprenderse a sí misma a través del juego. Si bien, esta clase de comportamientos es mucho más frecuente en jóvenes que en adultos, esto no quiere decir que no suceda a cualquier edad.

“Con el poco tiempo que he estado, he logrado ver muchos aspectos que no veía en mí, puedo sentirme más alegre conmigo misma, descubriendo facetas que quizá yo no quise ver [...] Me he percatado de que tengo una faceta más perfeccionista, que actúa con más seguridad y destreza. También encontré mi faceta como artista. Me podría dirigir también a ellas como actitudes que voy tomando”. Morgan.

Sólo una de las participantes hizo mención de esta subcategoría, lo cual implica que es posible que únicamente los jugadores más jóvenes usen esta actividad para conocerse y explorar su identidad. De hecho, esta participante también es una de las que llevan menos tiempo dentro del juego de roles.

Como objetivo, ninguna de las participantes informó que usaba los juegos de rol para aprender o mejorar sus habilidades. Esto puede haber sucedido porque el principal objetivo de los juegos para ellos es la diversión y pasar un buen rato en compañía de los demás. En términos generales, pasársela bien y sentirse bien, ya que, si juegan para distraerse de sus problemas y obligaciones o como modo de terapia, también lo están haciendo para evitar sentirse mal en ese momento o en situaciones futuras hipotéticas.

No obstante, esto no quiere decir que las jugadoras no hayan aprendido nada mientras jugaban, sino que no consideran que jugar sea una forma de mejorar sus conocimientos o pulir habilidades. Por lo tanto, para ellas aprender es más bien una consecuencia del juego y no una meta dentro de éste.

3. COLABORACIÓN E INTERACCIÓN CON OTROS (C).

Como ya se mencionó, muchos juegos de rol pueden ser jugados sin compañía, como es el caso de algunos juegos para consolas y ordenadores, pero en su mayoría son juegos que requieren que se interprete un rol o papel y se interactúe con otros participantes dentro del mundo ficticio en donde se desarrolla la acción.

Los juegos de rol por tablero, y muchos juegos de rol que requieren de una conexión a internet, están contruidos para que se dé la interacción entre muchos jugadores. De este modo, los participantes esperan poder involucrarse e interactuar con otros para así construir sus historias y experiencias dentro del juego.

Construir historias en conjunto y divertirse con otros, que no son necesariamente conocidos o amigos fuera de la red, es uno de los elementos principales de los juegos de rol que se dan en línea. Muchas veces, esta característica también es la razón por la que muchos jugadores continúan jugando o por la que se interesaron por este tipo de juegos en primer lugar.

3.1 Amigos

“Cuando yo me metí [a ese grupo de rol], realmente no sabía exactamente qué era, así que lo hice por curiosidad, pero porque se iban a meter también mis amigos⁵ y quería participar”. Palla.

3.2 Conocer personas

“Uno nunca termina de conocer gente nueva, gente que recién va iniciando y trae otro tipo de ideas. Además, porque las amistades te incitan a crear otros escenarios diferentes, uno se llena de tramas que parece que no tienen fin, y es eso mismo lo que personalmente me invita a permanecer aquí” Anna.

3.3 Influencia social

La conformidad ocurre entonces cuando una conducta inicia o cambia como consecuencia de una presión implícita producida por acciones o posturas explícitas de otros. Kimble y Hernández (2002) puntualizan que las personas tienden a actuar de tal manera que sus acciones aseguren la aprobación ajena o, por lo menos, no generen desaprobación. Esto también está relacionado con el concepto de la influencia social normativa que implica que las personas se comportan como otros quieren que lo hagan, sobre todo cuando no hay observadores imparciales durante el intercambio, ya que desean causar una impresión favorable, convivir en armonía y no avergonzarse.

“El rol en muchas ocasiones implica seguir la corriente junto a otra persona, y aunque, como todo, lleve planeación, ésta no depende del todo en ti y tampoco es estrictamente necesario pensar en un inicio y un final concreto como sí se hace en la escritura individual”. Lucina.

3.4 Pertenencia

Una vez que los participantes se han unido al juego de roles, también comienzan a formar parte de una comunidad y pueden relacionarse con los demás jugadores. Interactuar con otras personas es una de las razones por las que muchos continúan jugando, pues de esta manera son capaces de experimentar con diferentes tipos de relaciones e intimar con otros.

Mahar, Cobigo y Stuart (2013) afirman que la mayoría de las definiciones sobre pertenecer hacen referencia al sentimiento o percepción de un individuo cuando se relaciona o interactúa con otros, con grupos o sistemas separados de sus acciones, comportamientos y participación social. Este sentimiento o percepción implica sentirse necesitado, importante, completo, respetado, valorado o en armonía con los demás.

Para estos autores, la pertenencia implica cinco elementos centrales:

Subjetividad. Encajar y sentirse valorado y respetado corresponde a la percepción específica de un individuo. Es necesario que sienta que forma parte, independientemente de su participación o sus contribuciones.

⁵ En la actualidad, algunas personas reemplazan una vocal por una e (o una x) para así evitar referirse únicamente al género masculino. Esta es una forma de lenguaje inclusivo.

Apego y conexión. Se requiere de un grupo de referencia para que una persona sienta que pertenece a éste, pues el individuo siempre pertenece a algo externo a él.

Reciprocidad. El individuo y su referente externo comparten un sentido de relación o conexión. Esto puede darse a través de sentimientos, experiencias, creencias, conocimientos e historias compartidas, así como características físicas y comportamientos similares.

Dinamismo. El entorno físico y social pueden modificar la sensación de pertenencia de un individuo. Estas barreras pueden ser transitorias o permanentes, como puede ser el caso de áreas geográficas, enfermedades, prejuicios, discriminación y movimientos políticos.

Auto-determinación. El individuo puede escoger con qué referentes interactuar, pero si no se siente apto para pertenecer a éstos, es probable que no logre con éxito un sentido de pertenencia.

“Me gusta tener a personas con quienes puedo crear historias de interacción con ese país [que roleo] y otros más”. Mae.

“Por las personas que conocí en este medio. Si no fuera por esas chicas con las que forjé una amistad a lo largo de estos años gracias al rol, yo quizá lo habría dejado hace mucho”. Lucina.

Anteriormente se mencionó que una de las razones por la que las participantes podían haberse unido a los juegos de rol era porque sus amigos les habían pedido que lo hicieran. Sin embargo, es posible que también sean sus amigos quienes las hayan motivado a seguir jugando, y a sentirse parte del grupo y la actividad para que así no la abandonen con el tiempo.

Aun así, fueron sólo dos las participantes que comentaron que jugaban precisamente porque lo hacían con sus amigos o con personas con las que sabían iban a seguir creando historias en conjunto.

Cuatro de las participantes consideraban que los juegos de rol son una actividad que, dada su naturaleza, tiene que llevarse a cabo en compañía y que, por lo tanto, implica relacionarse con otros, conocerlos, formar parte de sus grupos, compartir ideas y trabajar con ellos. Es también esto por lo cual una de ellas aseguró que algunas veces este juego implica planear en conjunto las historias y ajustarse a los demás.

4. INVESTIGAR PARA INTERPRETAR AL PERSONAJE (IP).

En los juegos de rol no sólo es necesario expresarse de manera adecuada para dar a entender acciones y diálogos, sino también investigar para construir al personaje de nuestra elección (si se da el caso donde los mismos jugadores han construido desde cero a su personaje) y, en el caso de los personajes preexistentes, interpretarlos de manera adecuada. Ahora bien, con personajes preexistentes que no son de la autoría de los participantes, es posible recopilar información de ellos para hacerlos más apegados a lo que son.

En *Hetalia* es posible juntar esta información leyendo las tiras del manga que Himaruya dibujó, viendo los capítulos del anime, leyendo o viendo las noticias del país de nuestra elección o, incluso, buscando experiencias de personas que han viajado a otros países.

Para ilustrar el procedimiento de creación de un *personaje original* (en inglés, *Original Character* u *OC*), una de las participantes describió que ella primero escogía una apariencia que fuese de su agrado, para luego trabajar en cuestiones más puntuales como a qué se dedica su personaje, de dónde es y quién conforma su familia, qué rasgos de personalidad podría tener y cómo ha llegado a donde está. En el caso de *Hetalia*, ella informó que se concentraba también en las circunstancias históricas y las características idiosincráticas de la región de su interés, pero debido a que es más difícil encontrar información de regiones muy específicas dentro de los países —ella se enfocó en crear personajes que representaran zonas específicas de Japón—, también considera más difícil interpretarles.

“Usualmente primero pienso en sus apariencias físicas. Luego, para construir su personalidad, tengo en cuenta las circunstancias históricas y las características idiosincráticas de esa región en especial. Por ejemplo, Hoshiumi es Okinawa. Okinawa antes era un territorio independiente. Tiene tradiciones y un idioma completamente diferentes a la de Japón continental. Las personas también son conocidas por ser más abiertas y amigables con los otros japoneses y por tener cierta rivalidad con el gobierno japonés. Entonces siempre me planteo esas cosas. En el caso de Setsuna, por ejemplo, tiene un evento que marcó un antes y un después en su historia. Es difícil saber mucho de Hiroshima como dominio en el Japón feudal porque su historia fue opacada y engullida por la de la bomba atómica. Entonces trato de pensar cómo afectó eso su vida, su forma de relacionarse con el resto, las heridas que le dejó a nivel físico y mental. Así es como los construyo”. Miriel.

Otra de las participantes mencionó que su proceso para crear personajes originales en *Hetalia* consistía en recopilar información histórica y basarse en ella para sacar de ahí costumbres y características que pudiese incluir en su personaje. Asimismo, considerar si el personaje es hombre o mujer, puesto que, en su caso, que interpreta personajes que representan territorios que ya no existen, es importante considerar que en la antigüedad eran más marcadas las diferencias conductuales entre hombres y mujeres. Respecto a la personalidad, la participante mencionó que intentaba que hiciera un contraste con la personalidad de otros de sus personajes o, en otras palabras, los que no fueron creados por ella. Para la apariencia, aseguró que se basaba en estereotipos, o en las características típicas de la zona de nacimiento (por ejemplo, piel y ojos claros para las personas que nacieron en los países nórdicos).

“Generalmente los hago mientras pasan los días, pero también tienen una pequeña base histórica y de allí, saco costumbres y características. Luego divido las visiones de pensamiento porque no es lo mismo lo que piense una mujer de la antigüedad (en este caso) como la de un hombre. Busco en libros de bibliotecas de los países o de sitios certificados y de ahí parto hasta en sitios de Reddit... es un viaje un tanto exhaustivo, pero es porque estoy acostumbrada debido a mi trabajo de maestra el buscar muchas fuentes antes de crear la mía. Busco los estereotipos por el tipo de anime que es. Sino, elijo ir por el lado de buscar características del lugar de nacimiento, en este caso Noruega, dónde en su mayoría tienen piel clara y ojos claros, por poner un ejemplo”. Lethe.

4.1 Interés por la Historia

La mayoría de los participantes estaban conscientes de que la interpretación de sus personajes implicaba que tuviesen conocimientos básicos sobre historia universal. No

obstante, muchos informaron que, para ellos, dado el interés que sentían por la historia o lo poco que sabían al respecto, sentían la motivación por investigar sobre eventos históricos que consideraban relevantes. En cambio, otros participantes dijeron que la Historia por sí misma era un tema que les interesaba tanto que tenían como pasatiempo estudiarla.

“A veces leo libros históricos, enciclopedias o atlas para el contexto histórico. La historia siempre me ha llamado la atención y también lo he visto como un pasatiempo, así que unir estos dos fue bastante divertido, investigar sobre la interacción de cierto país con Escocia y llevarlo a la práctica a modo de una trama en particular o idear una trama basada en un hecho real”. Mae.

“No he estado en absolutamente ningún fandom tanto tiempo como en Hetalia, y eso también está directamente ligado al amor que siento por el estudio de la historia”. Miriel.

“En este fandom roleo puros países que amo, o que llamen mi curiosidad a saber más de ellos, porque me gusta leer y como profe de historia sé varias cosas. Y ahí nacen mis ganas de aprender más para implementarlo en ellos”. Azura.

Siete de las participantes expresaron su interés por la historia. Dicho interés estaba motivado por su desconocimiento sobre eventos históricos de otras partes del mundo o porque deseaban mejorar la interpretación de sus personajes. Informarse sobre la cultura y la sociedad de otros países, conocer datos históricos y múltiples curiosidades, y aprender otros idiomas formaban parte de este interés.

Una de las participantes, de hecho, aseguró que aprender sobre la historia de un país no siempre era fácil, pues muchas fuentes de información disponibles en la red no siempre estaban escritas en un idioma que ella entendiese, como sí sería el caso del español o el inglés.

4.2 Búsqueda de información

La investigación es un proceso sistemático y con objetivos cuya finalidad es resolver un problema o descubrir hechos mediante la búsqueda de información. La investigación, además, requiere de la síntesis y el análisis de la información recopilada. Por lo tanto, realizarla implica encontrar información.

Para representar a un personaje que personifica a un país, muchos usuarios profundizan en diferentes fuentes de información para obtener datos sobre la cultura, política, costumbres, tradiciones y vida social que se da en dicho país. Si bien esto no es realmente necesario, sí parece ser la norma en el *fandom* de *Hetalia*, puesto que reunir datos sobre otras naciones puede llegar a enriquecer la interpretación y añadir complejidad al personaje.

Las fuentes de información que suelen usar los participantes son variadas. Mientras que algunos prefieren apoyarse principalmente en la información que encuentran en páginas de *Facebook*, otros van más allá y deciden buscar en bases de datos o ver videos y documentales para que así les sea más fácil conocer sobre el país (o países) de su interés.

“Investigo principalmente en Google o YouTube con spots de curiosidades, no tengo más referentes para estudiar. Los spots son videos con curiosidades, como

sketches [...] videos cortos con información. Y términos que no conozca voy y reviso en Google. En ocasiones escucho de opiniones de otra gente. Y copio eso para implementarlo en mi personaje. Soy de México, y vivo en una frontera, como manejo a un personaje estadounidense, es fácil escuchar opiniones de gente que convive con estadounidenses...". Anna.

"Libros, páginas web, artículos, incluso vídeos, a veces encuentro documentales y así". Rhajat.

"Suelo buscar [la información] en fuentes médicas y psicológicas, además de estudios a nivel social, desde Google al mundo, básicamente. [...] Generalmente las [páginas] vinculadas a la ONU y la OMS. También la NLM, tiene buenos informes de todo y bastante detallado". Lethe.

"Pues las imágenes las busco en Pixiv y Pinterest. También suelo buscar documentales o vídeos de algunos temas. Suelo darme el tiempo de buscar cosas para complementar en páginas de internet. Hay mucho material, especialmente para posibles headcanons⁶ de los personajes. Poemas, cuentos, definiciones, etc.". Kana.

Dos tercios de las participantes hablaron sobre la manera en la que buscaban información y los sitios donde la buscaban. Algunas realizaban búsquedas complejas que abarcaban bases de datos oficiales, mientras que otras preferían hacer búsquedas superficiales con ayuda de motores de búsqueda populares o se limitaban a seguir personas que supieran de los temas de su interés, unirse a grupos y suscribirse a páginas dentro de sus redes sociales favoritas para que, de esta manera, la información llegase a ellas.

Debe resaltarse que su búsqueda de información no se limitaba a imágenes o textos, sino que también abarcaba vídeos, estudios, anécdotas, experiencias, cuentos, definiciones, noticias y encuestas.

4.3 Construcción del personaje

"Decidí hacer mi versión de personaje, claramente no fue aceptada al inicio porque iba en contra de todo lo que se había hecho, pero con el tiempo le dieron un poco de apertura y tenía un trasfondo histórico o de hecho para sustentar la forma de ser de mi personaje". Mae.

Inicialmente, en *Hetalia* no solía existir una representación de Escocia. Mae declara que ella decidió hacer diferente a su personaje, pues su escocés es un hombre amable y tranquilo. A diferencia de lo que el *fandom* consideraba como oficial antes: que Escocia era un hombre rudo y grosero.

"A veces tomo rasgos de personalidades de la misma nacionalidad. También en otros personajes de otras franquicias que ayudan a que me inspire y forme una nueva personalidad desde lo más nuevo posible". Lethe.

Para conocer a qué tipo de "nueva personalidad" Lethe está haciendo referencia, ella explicó que se trataba de crear una personalidad nueva basada en rasgos de muchas otras, pero buscando ser diferente de todas ellas.

⁶ Los *headcanons* son ideas o interpretaciones creadas (y apoyadas) por los fans, las cuales no forman parte del canon oficial.

“[Para hacer más realistas a mis personajes] les doy defectos. Eso es mucho muy importante. A la hora de crear personajes, la gente puede tender a idealizarlos excesivamente. También les doy pequeñas dificultades en sus vidas cotidianas. Y también describo mucho sus sentimientos. Me gusta darle nombres a sus vecinos, o establecer algunas de sus relaciones con personas 'normales'”. Miriel.

Debido a que en el *fandom* de *Hetalia* los personajes son países o territorios y no envejecen a un ritmo natural, se entiende que no son personas normales.

“Por ejemplo trato de adaptar su personalidad un poco a la mía, hago que mis personajes sean amables, se rían o sean graciosas (también depende mucho del personaje qué tipo de toque le doy) pero por lo general siempre van por ese lado, igual que parte de sus historias personales, gustos, opiniones o formas de pensar suelo hacer según cómo yo veo que mi personaje sería, y también para tratar que sean un poco diferente al resto”. Midori.

Tan sólo la mitad de las participantes de esta investigación aseguró que sus personajes no sólo estaban contruidos con base en la información que habían recopilado o la historia que sabían e investigaban de otros países, sino que les añadían diferentes elementos, ya fuese defectos, pasatiempos, gustos u opiniones. Por lo que sus personajes podían diferir de la visión popular que el *fandom* tenía de ellos.

Con estos elementos extras, sus intérpretes los consideraban mejor contruidos. Aunque algunas veces la personalidad de sus personajes fuese sumamente parecida a las suyas con el único propósito de que de esa forma se les facilitara aún más su interpretación.

Otra manera en la que las participantes podían resaltar y diferenciar su representación de las representaciones del mismo personaje hechas por otros jugadores era agregándole alguna característica o rasgo que todos sus personajes compartieran, independientemente de su nacionalidad, apariencia física o personalidad, como podía ser el gusto por el café o una actitud relajada y amistosa.

5. CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES OBTENIDOS EN LOS JUEGOS DE ROL (CO).

Si bien los aprendizajes que se obtienen del juego dependen de su modalidad y de los temas que el mismo juego trate, Mclaughland y Kirkpatrick (2005) hacen hincapié en que las disciplinas que más usan los juegos de rol como una herramienta de aprendizaje son las ingenierías, las ciencias sociales y los negocios, pues en éstas se requiere un buen dominio de prácticas como lo son la toma de decisiones, el manejo de crisis y la política internacional. Debido a que los juegos de rol en entornos virtuales permiten simular situaciones, los estudiantes son capaces de aprender mientras se divierten, sobre todo cuando se trata de habilidades de comunicación y negociación, conocimientos sobre organizaciones, valores o actitudes, y también desarrollar consciencia sobre múltiples perspectivas de un problema.

Los juegos de ocio, no obstante, también pueden producir conocimientos o aprendizaje de información, así como desarrollo de ciertas habilidades como la redacción, la ortografía, la narración y la síntesis de información.

5.1 Redacción y ortografía

Es de esperarse que en una actividad en donde la mecánica principal consiste en escribir y narrar los pensamientos, emociones y acciones de un personaje, sea necesario redactar de manera adecuada o, al menos, comprensible para los demás. Cometer errores puede conllevar a malentendidos dentro del juego que modifiquen la historia que se está construyendo o que detengan por completo la dinámica.

Por medio de la práctica y la observación, los jugadores pueden mejorar sus habilidades para redactar y narrar.

“He aprendido cosas como expresarme de mejor forma a la hora de escribir, desarrollar algunos temas que me gustan, incluso tener una de mis aficiones favoritas que es interesarme por otros países y coleccionar banderas. Utilizar las palabras adecuadas y una mejor ortografía. No hay punto de comparación a la primera vez que empecé en el rol con ahora. Soy capaz de escribir de manera más extensa si así me apetece y eligiendo las palabras que quiero para que tenga algo de sentido”. Palla.

“Me ha ayudado mucho a mejorar mi redacción. Para mí la redacción es la manera en que uno escribe, escribir frases o párrafos como si estuviera escribiendo un libro o haciendo un trabajo de lenguaje y comunicación en la escuela”. Midori.

“Aprendí mucho, tipos de roles, organizar tramas, buscar referencias, me ha ayudado también con la escritura. Sin mentir, antes era muy perezosa para escribir y lo sigo siendo, aprendí a redactar mejor y a expresarme un poco más, al buscar referencias... supongo que es más como la estética de algún tema, puede ser una pintura, flores o algo simple como una chaqueta o algo así”. Kana.

Siete de las doce participantes, poco más de la mitad, declararon que su ortografía y redacción había mejorado gracias a los juegos de rol. No sólo para escribir historias en conjunto, sino también cuando se trataba de escribir dentro del ámbito académico y artístico.

Un par de participantes mencionó que ahora preferían leer textos cuya ortografía fuese adecuada y que ahora podían expresarse por escrito de manera mucho más adecuada y comprensible. A diferencia de cuando aún no se habían inmiscuido en los juegos de rol.

5.2 Cultura, historia e idiomas

Con frecuencia, el personaje que un jugador representa no es el país en el que éste vive, por lo que interpretarlo requiere saber sobre costumbres y tradiciones de otros lugares, y sobre eventos históricos que hayan influenciado dichas costumbres y tradiciones. Asimismo, tener un conocimiento básico sobre otro idioma puede ser de gran utilidad.

Kim (2003) destaca que el lenguaje tiene una relación intrínseca con la cultura, puesto que sin el lenguaje sería imposible transmitir o expresar una cultura, o incluso adquirirla por completo. Por el contrario, sin la cultura el lenguaje no puede existir. Mientras que la cultura es un conjunto de creencias, valores, normas, costumbres, tradiciones y rituales que diferencian a un grupo de otro; el lenguaje es un sistema de comunicación que consiste en códigos y símbolos que pueden ser usados para almacenar, recuperar, organizar estructurar y comunicar conocimientos y experiencias. El lenguaje sirve para

adaptar la cultura, transmitirla y expresarla. Así como para mantener la cultura que se tiene o aprender otras.

De ahí que muchas participantes hayan destacado su aprendizaje de otros idiomas, culturas, costumbres y tradiciones.

“Las áreas de aprendizaje son variadas, abordan también culturas, idiomas y tradiciones”. Morgan.

“Aprendí a socializar mejor. A tener una mejor redacción, puntuación y también me ha ayudado a nutrirme de otros conocimientos que yo creía ajenos, como el saber sobre costumbres, artes e incluso idiomas. También me ha ayudado a volverme más abierta y dejar mis prejuicios de lado”. Lethe.

“Más historia antigua, sistemas políticos, actualidad de varios países, más comprensión de conflictos a gran y pequeña escala, gastronomía, identidad cultural de varios pueblos, idiosincrasia, música, hasta idiomas he aprendido”. Miriel.

“Estando en el fandom de Hetalia se aprende sobre historia mundial y más específicamente del país que personifiques (en mi caso Lituania y Estados Unidos), en otras situaciones y tramas requerirás de toda clase de conocimientos para poder enriquecer y dar veracidad a tus escritos. Tal vez no sea a profundidad, pero yo he estudiado desde nombres y tipos de vestimenta en la edad media, clasificaciones de seres míticos, mitología nórdica, romana, griega y japonesa; hasta cómo se comporta el plasma bajo distintas condiciones físicas (presión, temperaturas altas o bajas), la conductividad de elementos en diferentes de la materia, anatomía, fisiología, entre otros temas”. Lucina.

Cuatro participantes mencionaron que habían adquirido conocimientos respecto a la cultura, historia e idiomas de otros países, además de haber aprendido datos variados sobre múltiples temas. En general, los idiomas fueron lo que más señalaron al momento de indicar qué habían aprendido gracias a los juegos de rol.

6. OPINIONES SOBRE EL PERSONAJE (OP).

En *Hetalia*, los personajes representan países, por lo tanto, sus acciones o decisiones están relacionadas con eventos históricos, mientras que sus gustos con preferencias populares o costumbres y tradiciones dentro del país. La opinión de los participantes se basaba en si ellos consideraban correcta o no la manera en la que Himaruya había representado a diferentes países.

Aunque algunos consideraron que un exceso de estereotipos podía llegar a ser reduccionista y hasta ofensivo, otros creen que, como *Hetalia* es un anime cuyo atractivo principal es la comedia histórica, la representación del autor es adecuada y cumple su función de hacer reír al espectador.

6.1 Negativas

“Creo que [la representación de Himaruya] es muy poco parecida a cómo es la personalidad de la sociedad [noruega]. En general, Noruega es alguien bastante tolerable, aunque [la sociedad] sí es bastante crítica respecto a algunos aspectos. Y no se ven muy apegados a sus vecinos, que invadieron el país numerosas veces. Y la

altura y el físico no le hacen justicia. En realidad, las personas de allí son bastante altas (habrá gente bajita, pero como en todas partes)". Palla.

Respecto a lo "crítica" que es la sociedad noruega, Palla mencionó como ejemplo la puntualidad, argumentando que no ser puntual es visto como una falta de respeto en Noruega y que lo esperado es presentarse mínimo diez minutos antes de la hora acordada.

"Siento que en algunos casos se ha rebasado en el aspecto de la comedia, sé que es una animación que busca mostrar eventos que cada país y el mundo vivió, pero a mí parecer, los patrones que utiliza quitan seriedad al personaje, de modo que la historia también se ve perjudicada al ser sólo revisada por encima. También sucede con los diseños, muchos están basados en el ideal impuesto en la sociedad, (llámese el color de piel, color de ojos, etc.) cuando en muchos casos sólo un porcentaje minoritario mantiene esa característica a comparación de la población total del país". Morgan.

Morgan usa la palabra "patrones" para hacer referencia a los recursos estéticos que suelen usarse en los medios de entretenimiento, como hacer a los personajes más atractivos por medio de su aspecto físico o personalidad.

En cuanto a la apariencia de los personajes, las opiniones dejaban claro que el diseño que Himaruya les había dado no cumplía con lo que los entrevistados consideraban debía ser el diseño correcto; sobre todo porque los diseños no expresaban las características físicas promedio del país representado.

Sobre este tema, Miyake (2013) ya había hablado, pues a su parecer, *Hetalia* es eurocéntrico en el sentido de que le da mayor importancia a Europa en comparación con otros continentes. A su vez, tanto el manga como el anime, mantiene una perspectiva meramente occidental, provocando que los personajes sean "blancos" y que únicamente los que representan a países pertenecientes a Europa o América del norte sean los más relevantes, además de Japón.

Miyake también afirma que el público japonés que consume *Hetalia* se ve más atraído hacia personajes "blancos". Según encuestas de popularidad, realizadas por la editorial Gentōsha Comics a más 10,000 lectores del manga, personajes como Inglaterra, Alemania, Rusia, Suiza y Austria suelen obtener los primeros puestos, provocando que países como China apenas alcancen a estar entre los primeros veinte.

Por consiguiente, los aspectos físicos eran la característica que cambiarían si pudiesen modificar al personaje. Respecto a la personalidad o forma de comportarse del personaje, los cambios eran mucho más específicos.

"Si bien el país no tiene un impacto potente en el frente armado, hay que mencionar Canadá no es un santuario del pacifismo perfeccionado, un pacifismo perfecto hace alusión a la sociedad ideal sin prejuicios. Tenemos en claro que Hetalia es una parodia animada para facilitar el entendimiento de conflictos y hazañas alrededor del mundo, sin llegar a mostrar acerca de Canadá en este aspecto, siendo un país ciertamente agresivo en sus políticas contra países, con un gran control en tecnología, ciencia y armamento". Morgan.

En cuanto a esto, Morgan explicó que Canadá era uno de los países más avanzados en derechos humanos e igualdad, pero que aun así aquello no evitaba que tuviese conflictos y diferencias en temas como el racismo que, según ella, era uno de los problemas actuales de la sociedad canadiense.

“Haría énfasis en su personalidad, no una modificación completa (pues la sociedad canadiense pese a toda contingencia racial es considerada una cuna EN VÍAS [hace énfasis] a la igualdad en derechos humanos y ciertamente se perciben como un grupo colectivo tranquilo). Pero, estaría bien impregnar en la personificación un carácter firme capaz de generar en el receptor interés. Y recalcar en la participación que tuvo Canadá en las guerrillas y conflictos bélicos, en síntesis, darle el peso que le corresponde”. Morgan.

“Creo que [la representación de Himaruya sobre Estados Unidos] es un poco vaga, superficial, o sea no quito que la gente si tenga cierto retraso mental, porque las estadísticas no mienten. Pero, cambia porque es un país, siendo tonto no se llega a potencia mundial, solo la veo como muy vaga o vacía, porque es como si, si es inmaduro y medio bobo, pero...También es otras cosas como bélico y desastroso. Sólo se concentra en los aspectos buenos del país, supongo que más que cambiarlo le agregaría la malicia que EEUU tiene para con otros como en la extracción de recursos en medio oriente o las guerras en las que se ha inmiscuido para su beneficio, quizás solo es agregar eso, no sólo como un personaje tonto y vacío come hamburguesas”. Anna.

Nuevamente, Miyake (2013) señala que unificar a un país entero en un cuerpo humano con apariencia y nombres fijos es lo mismo que deshacerse de la diversidad interna de toda una sociedad y de las dificultades históricas por las que ha pasado.

“Es un horror, como muchas otras. Lo que hizo Himaruya es personificar los estereotipos de cada país, sin tener en cuenta su historia o cultura. Le quito todo menos el físico y la re-hago de cero. Hay bastantes rubios en Francia, así que por ese lado está bien. Un país que tuvo la hegemonía de Europa y que hoy en día es potencia mundial, no puede ser representado como un llorica cobarde. Alguien que ha sido potencia mundial no puede llegar a serlo si llora todo el día. Ningún soldado lo respetaría, los reyes no lo tendrían en cuenta”. Byleth.

Dos tercios de las participantes se quejaron de la representación que Himaruya le había dado a los personajes, ya fuese por la apariencia o por la personalidad que el mangaka les había dado, ellas aseguraron que la manera en la que había personificado a los países había sido inadecuada o demasiado reduccionista.

Las estaturas, algunos uniformes y estereotipos les parecían equivocados. Mientras que las personalidades no les parecían congruentes con la manera de ser de las personas que actualmente viven en esos países.

Por otro lado, debido a que *Hetalia* se trata de una comedia histórica cuyo fin no es informar al espectador, sino entretenerlo, es razonable que algunos temas no sean tratados con la seriedad necesaria o que algunas de las características de los personajes representen sólo algunos eventos históricos y no todos y cada uno de ellos.

6.2 Positivas

“La idea de Himaruya [sobre Escocia] es mucho más cercana, al menos lo hace parecer una representación más humana. No todo tiene que llegar a extremos, puedes ser un bebedor sin llegar a ser un borracho, además a Escocia lo ponen como un bebedor por la cantidad de whisky que exporta, pero no sólo es lo único que exporta, es el segundo exportador de salmón, solo después de Noruega, seguro que no lo van a poner como un amante de la comida del mar porque el dato no es tan conocido.

Himaruya lo hizo amable y no me parece que esté tan lejos de la realidad, puedo confirmar de primera mano que son personas muy amables, hogareños y que felices y orgullosos de su nación. No cambiaría nada de la personificación del autor, más bien, me gustaría que lo desarrollara más con sus relaciones al resto de Reino Unido porque eso quiere decir que finalmente dejará de ver a Inglaterra como el centro del Reino Unido y no como naciones separadas; Gales, Escocia e Irlanda del Norte, a pesar de estar unidas, tienen sus diferencias y es importante resaltarlas, no ponerlas como un todo sobre otro personaje". Mae.

"[La representación que Himaruya le dio a los personajes] es graciosa y bastante acertada en algunos casos, porque se trata de un anime de parodias y estereotipos, los mejores trabajados para mí son Canadá, Estados Unidos, Japón y China". Lethe.

"En verdad me gustan bastante y que sus personalidades son bastante acertadas en cuanto a la cultura y gente de cada país, con la excepción de algunos más que nada por experiencia propia, pero entiendo que los personajes representan también los clichés de cada país". Midori.

"La interpretación de Himaruya de Italia es bastante divertida, no necesariamente sigue al 100% a los italianos, pero a mí me gusta. De Italia me gusta mucho su diseño y personalidad. Me resulta lindo y sencillo". Kana.

La mitad de las participantes dijo que la representación de Himaruya era graciosa, divertida o acertada. Incluso si estaba basada enteramente en estereotipos o en la perspectiva del autor, puesto que las personas que no conocen realmente esos países pueden tener ideas igual de sesgadas. Por otro lado, los personajes les parecían agradables a la vista y, según ellos, cumplían su función como elementos principales dentro de una parodia.

En definitiva, las opiniones negativas hacia la manera en la que Himaruya caricaturiza diferentes países son más que las positivas. Sin embargo, mientras que para algunas de las participantes un personaje podía ser, en apariencia física, poco representativo de su población, para otras ese diseño era descrito como atractivo o lo suficientemente agradable a la vista como para llamar la atención de cualquiera que lo viera. Aun así, las opiniones negativas no sólo se concentraban en el aspecto de los personajes, sino que también abarcaban la personalidad, la cual no les parecía del todo acorde para un personaje que supuestamente había vivido desde la fundación, creación o consolidación de su país.

7. OPINIONES SOBRE OTRAS CULTURAS Y PAÍSES (PC).

En *Hetalia* no existen oficialmente los países latinoamericanos (a excepción de Cuba y Ecuador), por lo que la gran mayoría de los participantes entrevistados estaría interpretando personajes que representen países en los que no han vivido, no conocen o que jamás han visitado. Lo cual tiene como consecuencia que, con base en sus investigaciones y lo que han aprendido por medio de sus propios recursos, muchos hayan construido una opinión respecto a diferentes países.

Los temas en los que los participantes hacen énfasis son la cultura (costumbres, tradiciones, modos de vida y valores), la geografía y los eventos de naturaleza bélica como los conflictos armados y las guerras.

7.1 Negativas

“[Al país de los Estados Unidos] lo odio, ¿por qué hace cosas que no debe de hacer? Eso de meterse a guerras, y estar donde no le importa. Rolearlo es divertido, pero IRL (in real life) no tanto. Bueno, hay lugares que quiero visitar y que se me hacen interesantes: Disney. Pero no quisiera ni vivir allá. [...] He escuchado que la vida es muy muy cara, además del trato que reciben los inmigrantes, más lo inseguro que es con el manejo de armas, y la comida turbo pesada, y las constantes guerras en las que viven. USA tiene rankings muy feos”. Anna.

“Estados Unidos es un país muy peculiar. Una gran economía que es el sueño de muchas personas y que cuenta con una gran cantidad de atractivos de todo tipo para cualquiera de fuera. Pero en contraposición, su población es un desastre. No quiero generalizar, pero no puedo dejar de pensar en los Estados Unidos como el país con más gente extremista y psicológicamente dañada de todo el mundo. Es como si eso fuera parte de su cultura y se enorgullecieran tanto de ello que quieren que el resto del mundo se entere de lo que se hace en su tierra, sea bueno o malo”. Lucina.

Aunque para todas las participantes los países que interpretaban tenían aspectos negativos y positivos por igual, fueron un par de ellas quienes resaltaron que Estados Unidos, como país, tenía más puntos negativos que positivos.

En el caso de otros países, esta diferencia no era tan marcada y parecía estar mucho más equilibrada. Las críticas hacia Estados Unidos se enfocaban en la manera en la que su sociedad vivía.

7.2 Positivas

“Como cualquier otra nación, [Inglaterra] ha tenido sus cosas buenas y malas, históricamente tiene muchos estigmas, pero todas las naciones en especial las que han sido colonizadoras los tienen, sólo que a Inglaterra le dieron más peso porque está aún muy metido en conflictos actuales. Por otro lado, es una nación llena de cultura, costumbres y cosas curiosas, además de que es un sitio que resulta atractivo. [A Inglaterra] siempre se le ha llamado la nación pirata por lo que ha hecho históricamente, pero no es muy distinto a lo que otras naciones hicieron en su momento. En especial en Latinoamérica, en la zona del sur le tienen mucho estigma, más en Argentina por su conflicto con las Malvinas”. Rhajat.

“Personalmente, creo que son países o territorios con culturas muy únicas e interesantes. Me gusta lo singular, cosa que tiene cada uno de los territorios que roleo. Por ejemplo, en el caso de Okinawa, la mayoría de sus habitantes pertenecen a un grupo étnico distinto al resto de los japoneses. O Hiroshima, donde la bomba atómica marcó un antes y un después en su historia. Sin embargo, creo que de quién más he aprendido y cuya noción ha cambiado a través del tiempo es China. Aprendí y desmitifiqué bastante sobre el país, que está muy alejado de nuestras nociones preconcebidas”. Miriel.

Para explicar este punto, Miriel aseguró que en los medios de comunicación occidentales hay muy poca información, pero que ésta es más que suficiente para dejar a China con la imagen de un país opresivo, abusivo, atrasado y autoritario. No obstante, ella informó que hasta su sistema político está malentendido, puesto que ahora es cuando está en su mejor punto, a diferencia de lo que cualquiera pensaría.

“¡Me encantaaaan! Siento que cada uno tiene una historia particular muy fuerte y eso hace que me enganche mucho de ellos. Por ahora sueño con conocer Escocia, tengo un amor poco sano, amo su historia, su paisaje sus ideales, su todo. Bueno y a Prusia no puedo conocerlo ya no está. Amo con locura a Escocia, desde sus raras características geográficas, que coinciden con las rocallosas de Canadá y Estados Unidos, sus verdes prados, sus leyendas, su amor por el whiskey, las características extrañas de sus primeras tribus, su vida como monarquía independiente y luego su anexión, sus ganas de independencia, su era vikinga, su lenguaje celta, todo. Amo mucho la historia de Chile, muy mágica sobre todo la vida de las culturas indígenas, temo eso sí que es más dura y... cruel. Muy militarizada, llena de dictaduras y temor. La dictadura de Pinochet no fue la primera, pero no se les llama dictadura como tal a las otras porque claro, fueron electos, pero sí muy armada. Entonces es muy oscura, sobre todo con la clase trabajadora. Creo que mi conocimiento político y de mis creencias me hacen sufrirla mucho. Y es súper fuerte, porque también marca mucho a las personas: en su personalidad y costumbre”. Azura.

Respecto a este contenido, es necesario aclarar que Prusia, como nación, no existe desde 1947, pues tras la Segunda Guerra Mundial fue declarada disuelta después de que las potencias aliadas aprobaran abolirla como unidad administrativa y como Estado Alemán. El antiguo territorio de Prusia fue dividido y ahora forma parte de la Alemania Oriental, Polonia y Rusia.

En cuanto a Chile, aunque no existe oficialmente en el anime, el *fandom* tiene dos versiones de dicho país. Según Azura, la versión más popular que tiene el *fandom* de Chile está más enfocada en representarlo de una manera moderna, mientras que el suyo está más apegado a sus raíces indígenas.

A diferencia de las opiniones negativas, fueron diez de doce participantes quienes comentaron lo mucho que adoraban a los países que interpretaban, tanto por su cultura como por su historia, incluso por las costumbres y tradiciones que tenían. Otro rasgo que consideraron interesante fueron las diferencias internas que existían de un lugar a otro dentro del mismo país, y las particularidades resultantes de eventos históricos relacionados a las guerras e invasiones.

Es necesario subrayar que, al momento de opinar sobre los países en sí, y no de los personajes que Himaruya creó, el único país que recibió opiniones negativas fue Estados Unidos. De hecho, quienes criticaron a los Estados Unidos fueron precisamente dos jugadoras que lo interpretaban como personaje y, naturalmente, que se habían estado informando acerca de los sucesos históricos del país norteamericano, su cultura y sociedad.

8. SIMILITUDES Y DIFERENCIAS ENTRE USUARIO-PERSONAJE (S).

Deterding y Zagal (2018) han señalado que el juego simbólico se relaciona con el desarrollo de la identidad en los adolescentes y de su búsqueda de independencia para encontrar su lugar dentro de los estratos sociales. Por lo tanto, el juego simbólico, como es el caso de los juegos de rol, provee una dirección para la formación de la identidad en los adolescentes, así como la facilitación de la socialización. Por otro lado, en el caso de los adultos, se ha encontrado que los juegos de rol son capaces de generar un sentimiento de identidad entre los miembros de una comunidad.

Por su parte, Pérez (2012) argumenta que una vez que alguien desea formar parte de una comunidad en línea debe de integrarse a ese nuevo entorno creando un nuevo cuerpo o avatar que puede proyectar características propias de la personalidad o el físico del usuario. Esto es mucho más visible en los juegos de rol multijugador, pues la interfaz permite la creación de un avatar cuya apariencia y habilidades dependen de la elección del jugador. Por esa razón, la creación de un perfil personal dentro de una red social no puede compararse a la creación de un avatar dentro de un juego. De hecho, los perfiles funcionan como una herramienta para narrar acontecimientos y experiencias, donde pueden usarse otros recursos como imágenes, audios y vídeos.

Suárez Corrales y Vásquez Ochoa (2018) aseguran que la identidad es un proceso que se da a lo largo de la vida, donde las transformaciones producto de la pubertad y la rebeldía hacia las figuras paternas juegan un papel importante en la creación de la imagen de uno mismo. En relación a los juegos de rol, estos autores explican que las narrativas y la identidad de los individuos se mezclan en los personajes interpretados, mostrando así los deseos, temores y anhelos, así como los gustos y disgustos de sus intérpretes. Pues las personalidades que tienen sus personajes son congruentes con las suyas o son extensiones de éstas. Además, tanto intérprete como personaje interpretado usan la misma narrativa de lenguaje y tienen la misma perspectiva del mundo que los rodea y de su papel en él, así como el lugar y rol que ocupan en sus grupos.

En efecto, los participantes reportaron que tenían similitudes con sus personajes, pero también que había aspectos en los que diferían.

Considerando el punto anterior, puede darse el caso de que los participantes informen sobre diferencias notables entre ellos y los personajes que representan. No obstante, Waggoner (2009) indica que a veces hay jugadores que parecen estar en negación respecto a la conexión o similitudes que comparten con sus personajes, haciendo especial énfasis en que su identidad mientras interpretan a sus personajes no tiene nada que ver con su identidad fuera del juego o que, por otro lado, sus personajes tienen deseos y motivaciones propios.

Sin embargo, los personajes en el rol narrativo no necesariamente son creaciones originales de sus intérpretes, éstos ya tienen una personalidad fija y características físicas determinadas. De ahí que los jugadores encuentren más diferencias entre ellos y sus personajes que si hubiesen creado ellos mismos a dichos personajes.

Es importante recordar que es más probable que, aun así, escojan personajes con los que se sientan identificados o que compartan rasgos con ellos.

Lo que debe resaltarse es que cualquier juego de roles implica la interpretación de un rol que no es propio del jugador, por lo que siempre existirán diferencias, pero no por ello el personaje interpretado es totalmente diferente al jugador. Además, es posible que un jugador interprete a diferentes personajes. O, de la misma manera, que abandonen a sus personajes por falta de tiempo, desinterés u otras causas.

8.1 Personalidad

Existen diferentes enfoques para definir la personalidad, pero se puede comprender como una estructura que posee el individuo y que lo diferencia de los demás. Ésta consiste en características psicológicas, conductuales, emocionales y sociales que surgen a partir de su interacción con el entorno y otras personas.

Cloninger (2002) define la personalidad como las causas internas que subyacen al comportamiento individual y la experiencia.

De esta manera, una de las similitudes que los entrevistados podían tener con sus personajes era la personalidad. Es decir, su manera de comportarse, su manera de ver el mundo, alguna peculiaridad o gusto, o su temperamento.

Un jugador que interactúa con otros jugadores como su personaje y no como él mismo se puede considerar un jugador de rol, independientemente de cuál sea el juego en cuestión, según Ecenbarger (2014). Para este autor, los jugadores de rol están creando una identidad separada con una historia, impulsos y motivaciones propios del personaje. Mientras que para los que no juegan de esta manera, el juego es tan sólo una experiencia más para ellos. Desde luego, los jugadores no siempre asumen los roles de los personajes con los que juegan. Depende de la manera en la que los perciben, pues si consideran que sus personajes tienen cualidades que ellas desearían tener pueden identificarse más fácilmente con éstos.

“...uno de mis criterios a considerar al momento de elegir a un personaje para rolear es tener una cualidad o comportamiento en común, de manera que siento más seguridad para poder interpretarle. Con mis actuales personajes puedo asegurar que comparto la timidez, cautela (torno a la discreción) y el estoicismo”. Morgan.

Referente al estoicismo, Morgan mencionó que para ella se trata de la serenidad frente a situaciones de estrés. En otras palabras, que sus personajes perseguían el propósito de mantener el control de sus emociones para así hacer frente a las adversidades que se les presentaran en sus vidas ficticias.

“[Las personalidades que mejor se me dan interpretar son] las extrovertidas, básicamente porque exploto mucho aquellas fortalezas y debilidades que a mí me faltan y estudio bastante de ellas, para saber cómo se comportan. [...] Soy extrovertida... Y creo que se nota. Creo que cada uno [de mis personajes] tiene un rasgo mío. Muchos de mis personajes no son rudos en absoluto al igual que yo”. Lethe.

“[Mi personaje] es llorón y miedoso al igual que yo. Supongo que eso fue lo que hizo que me gustara más. Ambos somos muy de piel, me refiero a que somos muy cariñosos, que llega a ser algo molesto para los demás. No me gustan las peleas ni los conflictos, mil veces prefiero salir corriendo que pelear. Me gusta mucho cocinar y pintar”. Kana.

También puede darse el caso de que los aspectos no se compartan, pero sean un ideal o sea lo que aspiran a llegar los usuarios, tal es el caso de varios participantes:

“Alfred a veces lo siento como todo lo que yo no puedo ser [...]. Me gusta que es enérgico, alegre, animado, emprendedor, ambicioso, extrovertido y sincero. Y quisiera tener algunos de esos aspectos que sí comparto, pero de manera distinta, pues, me gustaría ser más alegre y poder actuar sin importar lo que digan los demás. Como de no sentir ansiedad por tener una opinión, o poder decir las cosas de frente”. Anna.

“...con los que comencé fueron Estados Unidos, con ellos en particular conecté más fácilmente al tener muchas características que me encantan, como su fuerte determinación y fortaleza, algo de lo que yo carecía y que fui aprendiendo con el tiempo”. Lethe.

Nueve participantes dijeron que sí se parecían a sus personajes en cuanto a personalidad, pues pensaban de la misma manera que ellos, creían en las mismas

cosas o se comportaban de forma similar. En sus palabras, podían llegar a sentirse identificados con ellos ya que las maneras en las que sus personajes amaban o huían de las cosas (como los problemas y los conflictos) eran las mismas que las suyas.

Así como Morgan declaró, las nueve participantes informaron tener, por lo menos, un rasgo en común con cada uno de sus personajes, si es que interpretaban a más uno. Cuando esto sucedía, el rasgo que compartían no necesariamente era el mismo.

Por otro lado, los participantes también destacaron las diferencias que podían tener con sus personajes. Pues, pese a las similitudes que mantenían, seguían sin ser una copia exacta de su intérprete.

“Me parece que [mi personaje y yo] somos bastante diferentes. Yo soy bastante tímida, me cuesta hablar con la gente por primera vez y en cambio, mi personaje es bastante extrovertido, le encanta conocer gente nueva. Le gusta mucho salir con sus amistades o pasar en fiestas y disfrutando del rato, mientras que yo prefiero estar en casa tranquila. Yo soy más seria y desconfiada y mi personaje puede llegar a actuar como un niño y no preocuparle nada”. Mae.

“Creo que no nos parecemos [...], me considero alguien que le importa más la salud y la condición ajena que la propia, y eso a veces hace que me digan que soy una boba, mi autoestima no es la más alta y me critico mucho, además de ser despistada en muchas cosas, insegura y temerosa en otras, aunque trato de no preocupar a otros porque no quiero causar problemas en los demás, así que muchas veces me guardo las cosas. Yo me guardo hasta mi rabia, él no”. Rhajat.

“A Estados Unidos [lo empecé a rolear] porque era mi personaje favorito en aquellos tiempos, me gustaba mucho su personalidad jovial, animada y algo boba diferente a la mía. EU expresa todas y cada una de sus emociones de forma muy intensa, irradia energía por todos lados, mientras que yo soy mucho más serena y ecuánime. El mundo es él y no tiene reparo en demostrarlo, no le importa perjudicar a otras naciones si eso le genera un beneficio y las opiniones pasan sobre él sin que las capte. Por lo mismo, no mide las consecuencias de sus actos e incluso es difícil que se haga completamente responsable del daño que provoca. Si EU es la clase de personas que delegan trabajos que no le gustan o no quiere hacer, yo soy la clase de personas que toman esos trabajos y se encargan a ellos a regañadientes porque, al fin y al cabo "alguien tiene que hacerlos". EU es alguien que está convencido de que es un protagonista en la vida, mientras que yo no tengo problema en aceptar un papel secundario”. Lucina.

En el caso de algunos entrevistados, varios de los motivos por los que dejaron de interpretar a sus personajes fue precisamente por las diferencias que mantenían con ellos en cuanto a personalidad. En sus palabras:

“Debido a sus personalidades eufóricas y enérgicas, las cuales no me vi capaz de llevar”. Morgan.

“Por ejemplo, cuando roleaba a Estados Unidos era demasiado "bobo" o expresivo para mi gusto, llegó a hacerme sentir incómoda. Lo mismo con Noruega, era demasiado serio para alguien como yo, que apenas y habla”. Mae.

De entre todas estas participantes, fueron ocho quienes informaron que sus personalidades no coincidían por completo con las de sus personajes, que, incluso, llegaban a ser opuestas o completamente diferentes. Además, fueron tan sólo un par de

ellas quienes remarcaron que fue precisamente por esta razón que dejaron de interpretarlos.

Aunque en muchos casos los personajes no tuvieran una personalidad parecida a la de sus usuarios, si tenían características que les parecían deseables (emprendimiento, determinación, fortaleza, perseverancia, alegría, extroversión y diligencia) continuaban interpretándolos. La apariencia física nunca fue una característica que las participantes mencionaran como un rasgo en común con sus personajes. En cambio, sí fue mencionado por una de ellas como un rasgo que la hacía diferente de su personaje.

En el caso de Palla, sus personajes se parecían a ella en personalidad, pero no compartían sus valores e ideologías, pues los países que interpretaba siguen una política con la que ella no está de acuerdo. Morgan, por su parte, prefiere interpretar personajes cuyas personalidades sean parecidas a la suya. Mientras que Mae mencionó que compartía tan sólo algunos aspectos con su personaje, pero que en realidad ambos eran bastante distintos. Anna dijo que era parecida a su personaje por su manera de interactuar con otros, pero que le gustaría tener ciertas características que dicho personaje posee, por lo que no resaltó diferencias con éste. Rhajat no remarcó parecidos con sus personajes, pero explicó que quería parecerse a éstos ya que en realidad eran bastante diferentes entre sí y éstos tenían cualidades que a ella le gustaría tener. Lethe, por su parte, declaró que ella sí se parecía a sus personajes en cuanto a personalidad, pero que éstos también poseían cualidades que a ella le gustaría tener. Miriel, en cambio, destacó que, aunque coincidiera en algunas cosas con sus personajes nunca se ha visto reflejada por completo en ninguno de ellos, por lo que se considera diferente a éstos. Byleth destacó las diferencias físicas y psicológicas entre ella y sus personajes, pues, en sus palabras, sus personajes eran complejos y ella “simple”. Azura mencionó que ella era totalmente diferente a sus personajes. Midori dijo que cada uno de los personajes que interpretaba tenía un rasgo con el que se sentía identificada, pero que, aun así, eran bastante diferentes de ella. Lucina declaró que se parecía únicamente a dos de sus tres personajes y que le gustaría tener aspectos de ellos, pero que, después de todo, también era bastante diferente del tercero cuyas características y comportamientos consideraba bastante negativos e inadecuados. Finalmente, Kana aseguró que sus personajes le gustaban porque se parecían a ella, tanto en gustos como en personalidad.

8.2 Gusto e interés por el país

Fine (2002) hace hincapié en que los jugadores buscan identificarse con sus personajes o, dicho de otra manera, formas de conocer a sus personajes. Esta identificación, no obstante, es sólo parcial, pues se espera que el jugador no combine por completo su identidad con su rol jugado, ya que de ser así puede que se involucren excesivamente. Uno de los elementos que los jugadores pueden usar para identificarse con su personaje es la raza. Así mismo, otros atributos como la apariencia física o la inteligencia pueden ser usados por el jugador para así sentir mayor estima por su personaje.

Por lo tanto, las políticas de los países o su cultura pueden ser elementos que los jugadores de rol usan para identificarse con sus personajes, debido a que pueden considerarlas interesantes o compatibles con sus creencias.

“Noruega, junto al resto de países nórdicos, se rige por un modelo que pretende el Estado de Bienestar. Es una sociedad que, aunque tiene fallas, como cualquier otro país, tiene unas políticas sociales muy desarrolladas, una sociedad donde hay mucha

tolerancia y mucha diversidad cultural. Por no decir que el Día Nacional de Noruega es el mismo en el que se celebra el Día Internacional contra la LGTBfobia. Entonces es una sociedad que podría ser modelo de muchas otras y que creo que está muy desarrollada. Y, además, tienen un gran respeto por la naturaleza. Aunque como ya he dicho, tiene sus fallas. Pero bueno, es un país que creo que es acorde a mí. Estonia sí puede ir acorde conmigo, pero, aun así, creo que la sociedad es un poco más cerrada a Noruega. Noruega, es alguien que me gustaría ser, pero para empezar yo no soy ni la mitad de ordenada de lo que podría ser él, o puntual o correcta". Palla.

"El año en que conocí el rol también estaba ligada al mundo del anime y de la cultura de Oriente (específicamente ese tiempo, Japón, tenía adoración por su historia, su estilo de vida y medios de entretenimiento visual)". Morgan.

"Me gustaba el país una vez que leí sobre él y la skin (o apariencia) [de Bélgica] era bonita". Byleth.

"Roleo a Liechtenstein, Noruega, Finlandia y Bielorrusia, elegí a esos personajes porque representan a países que de verdad me encantan y quisiera visitar algún día, además que la apariencia física que tienen también me gusta mucho, son muy lindas". Midori.

Un tercio de las participantes consideraba que los personajes que interpretaban les gustaban por otras razones que no se limitaban únicamente a su personalidad o características psicológicas, aspectos como el país en sí mismo, su historia, estilos de vida y políticas sociales fueron mencionados como elementos que consideraban atractivos.

Asimismo, es posible que un país no concuerde con los valores del usuario que lo interpreta. En el caso de Palla, ella mencionó que:

"Hungría, por ejemplo, es una sociedad de derechas, algo racista, y entonces no es algo que me guste demasiado. Me gusta el país por la personalidad que le he creado y porque el país siempre me ha gustado, pero como sociedad es algo que deja mucho que desear". Palla.

En relación con esto, Palla dijo que la sociedad de Hungría es bastante machista y tratan muy mal a los inmigrantes. No obstante, para ella, Hungría sigue siendo un país con una historia muy bonita, además de poseer una capital cosmopolita y culturalmente muy rica.

Según Membrado (2019), Hungría es un país que está liderado por la extrema derecha desde el 2010 y cada día tiene más políticas contra los inmigrantes y los refugiados. De hecho, el primer ministro actual, Viktor Orbán, forma parte de un partido que es abiertamente de ultraderecha y su discurso es mayormente xenofóbico.

Para compensar este choque de ideas y valores, la interpretación de Palla, según ella, es más bien cómica, para así resaltar el hecho de que no está de acuerdo con sus ideales:

"Me gusta mucho satirizar ese tipo de cosas. Hungría me parece un país precioso y con una historia muy triste, pero, aun así, con mucho poder. Pero sus ideales de extrema derecha me ponen de mal humor así que lo vuelvo muy satírico y ridículo. Porque así es como lo veo yo. Además, es una especie de trama cómica, que disfruto". Palla.

Por otro lado, es perceptible que su desagrado por un país o personaje no es total, puesto que encuentra características o situaciones que le agradan, a pesar de todo:

“España no tiene nada que ver nada conmigo, jajaja, y eso que es el país donde vivo. Pero no me gusta la forma en que se está desarrollando la gente, aunque sí me siento algo orgullosa de que se intente mantener políticas progresistas. En general, no soy muy parecida a ellos, porque realmente no me gusta mucho poner mis pensamientos y sentimientos sobre mis personajes. Suelo separar las dos cosas, porque al final luego terminan mezclando sentimientos y creo que eso es muy complicado”. Palla.

En este apartado se puede resaltar que, incluso si los países son agradables, interesantes o atractivos para las intérpretes, a veces éstos tienen alguna particularidad que no es de su agrado. Estas particularidades pueden ser evitadas o criticadas durante la interpretación del personaje.

En general, ninguna de las participantes señaló parecerse a su personaje por la apariencia. En cambio, fueron los comportamientos y la forma de ser los elementos con los que sus personajes más coincidían con ellas. Incluso particularidades más específicas como sus maneras de enfrentar los problemas o enamorarse.

Si bien la mayoría informaba tener, al menos, un elemento con el cual sentirse identificadas con sus personajes, hubo un par de participantes que declararon no parecerse a éstos, sobre todo si sus características no eran deseables o sus comportamientos les parecían reprochables.

9. IMPRESIONES DE SÍ MISMOS Y DE OTROS USUARIOS

Dada la frecuencia con la que los usuarios escriben estados respecto a sus experiencias, sus pensamientos y sentimientos fuera del juego de rol, es difícil olvidarse de que poseen una "presencia" fuera del juego y continuamente se confirma que la interpretación de sus personajes es en función de circunstancias externas como su tiempo libre o la inspiración que tienen en el momento. A diferencia de otros juegos de rol, como es el caso de los MMORPG, donde la experiencia es más inmersiva y se espera que los jugadores compartan muy poca (o nada de) información de sí mismos o de su vida fuera del internet.

No obstante, si un usuario comparte muy poca información de sí mismo es de esperarse que los demás intenten completar la información faltante apoyándose con la información que poseen del personaje que está siendo interpretado. Aun así, se entiende en todo momento que tanto usuario como personaje son dos entidades diferentes que se influyen mutuamente, pero que no son la misma entidad y tampoco son una copia exacta la una de la otra.

Como Waggoner (2009) puntualiza, la experiencia de los jugadores en juegos como *Morrowind* y *Oblivion* depende de los avatares que éstos se editan, pues son éstos los que usan para interactuar con el mundo en línea del juego. Por lo tanto, la identificación con los personajes depende de lo inmersivo que sea el juego y la importancia que cada jugador le dé a éste. Las experiencias de los jugadores variaban en función de esto, ya que algunos reportaron haber tenido pesadillas relacionadas con el juego mientras que otros no tenían ninguna dificultad en actuar de manera diferente mientras estaban conectados para jugar en comparación de cuando no lo estaban.

En palabras de Fine (2002), un jugador puede identificarse fuertemente con su personaje, pero también puede comenzar a identificarse con él cuando antes no lo hacía. Esto sucede cuando ha interpretado a dicho personaje por mucho tiempo, pues el jugador empieza a sentir lo que su personaje “siente”.

Implicarse excesivamente puede causar que el jugador tenga dificultades para desprenderse de su personaje, lo cual puede provocar que el jugador asuma que las interacciones de su personaje tienen relación con sus características o sentimientos “fuera del personaje”.

En contraste con la identificación, el jugador puede distanciarse del rol de su personaje y comprender que los fracasos de éste no son los suyos, y que los eventos que afectan a su personaje no influyen en el placer que puede obtener del juego.

Tanto la identificación como el distanciamiento son parte del comportamiento y el discurso de los jugadores.

Ahora bien, para que un jugador tenga presente que el personaje de otro no es el reflejo del usuario que lo interpreta puede apoyarse de diferentes maneras. Una de ellas es diferenciar la manera en la que el personaje se expresa de la manera en la que su usuario lo hace. Mientras que otro recurso puede ser comprender que los ideales y valores del personaje no tienen que ser congruentes con los del usuario y, en realidad, muchas veces hasta pueden llegar a ser opuestos.

Para lograrlo, uno puede revisar las publicaciones que un usuario realiza en su cuenta, pues es normal que se aclare si un texto está enfocado en interpretar al personaje o hablar de alguna anécdota que al jugador le haya sucedido fuera de la red. De la misma forma, mediante el intercambio de mensajes privados es posible distinguir con mayor facilidad entre usuario y personaje.

Por lo anterior, para este apartado, se buscó que los participantes explicaran sus experiencias en los juegos de rol al momento de interactuar con otros. Se les preguntó si otros usuarios alguna vez los habían identificado con sus personajes o si en algún momento habían asumido que compartían los mismos rasgos de personalidad con sus personajes, aunque éste no fuese el caso. De igual manera, se les preguntó si ellos habían juzgado a algún usuario por la manera en la que interpretaba a su personaje o por los personajes que habían escogido para interpretar.

9.1 Expresión escrita

Si bien el personaje que uno interpreta puede ser utilizado por los otros jugadores como un indicador de qué tipo de persona está detrás de éste, debido a que la actividad es mayormente narrativa, uno de los elementos más predominantes para averiguarlo es la manera en que los demás usuarios se expresan por escrito. De igual forma, si al interpretar a sus personajes prefieren tramas sencillas o complejas.

“Aunque no es algo que haya pasado conmigo [que me perciban como mi personaje], porque mi personaje no es de los más populares, sí he visto cómo muchas personas han conseguido despertar el interés en el resto de personas sobre un personaje que, a lo mejor, no era el de los más famosos. Creo que es la forma en que se desarrolla la personalidad y algunos datos que den juego para la interacción. También depende mucho la forma en que escribas y te expreses”. Palla.

Los datos que dan juego para la interacción son fragmentos de información que facilitan la interpretación conjunta de personajes, es decir, que motivan a otros a empezar a escribir con uno. Esta información es compartida bajo los criterios de cada uno de los usuarios, pues mientras algunos prefieren redactar sobre hechos históricos, otros prefieren hablar sobre las costumbres y tradiciones que existen en los países que están interpretando. No se debe olvidar que, como se interpretan humanos, es bastante común que se escriba también sobre sus pasatiempos, gustos, preferencias, anécdotas de vida, romances pasados, defectos y expectativas sobre alguna situación. Por supuesto, todo esto depende del usuario en cuestión y de sus gustos al momento de llevar a su personaje.

Los personajes populares, según varios entrevistados, son los personajes principales (Estados Unidos, Francia, Inglaterra, China, Rusia, Japón, Alemania e Italia).

“...si roleas situaciones llenas de comedia donde cualquiera intervenga la gente va a saber que tal vez eres bastante vivaracho o que te gusta este tipo, pero probablemente no van a querer rolear algo más extenso. De igual manera si roleas extenso las personas van a pensar que puedes ser un erudito, pero no necesariamente por el personaje que lleves”. Mae

“[Si] noto que es alguien que rolea más a lo random lo adecuo o si sé que es alguien que rolea corto intento nivelar”. Rhajat.

El rol *random* se trata de un rol que es espontáneo, casual, aleatorio o breve. Rhajat define como *random* a un rol que no planeó demasiado y que a la vez no tiene definidas las circunstancias o el contexto en el que se da.

“No creo que el personaje que rolees influya en cómo te ven, porque, al fin y al cabo, no estas roleando todo el rato y muchas veces se hace shitposting o se habla como user, por lo que ya se ve a la persona que hay debajo”. Byleth.

Aunque el *shitposting* puede hacer referencia a una conducta que consiste en publicar contenido sin sentido, a modo de broma, para molestar a otros o con connotación agresiva, en el contexto de los juegos de rol significa publicar información que no es relevante dentro del juego, como lo es compartir enlaces con noticias falsas o memes, o hablar de un tema que le interese al usuario.

En *Facebook*, lo más usual es que uno comparta sus ideas y anécdotas personales, y mantenga contacto con amigos, familiares y colegas del trabajo. La red social está construida para todo esto y lo común es que sus usuarios la usen para hablar de sí mismos. En los juegos de rol, por otro lado, es posible seguir haciendo esto. “Hablar como *user*” implica usar *Facebook* como normalmente se usaría, aclarando que las publicaciones no están relacionadas a la actividad, ni al juego, ni al personaje interpretado. No es necesario hacer publicaciones donde el usuario habla, uno también puede interactuar como usuario en una publicación no dirigida para ese fin, mientras se aclare con algún signo o mensaje que se está hablando como jugador y no como personaje.

Este tipo de acciones ayudan a los demás jugadores a construir una imagen de quien está detrás del personaje, pues conocen aspectos de su vida y la manera en la que hablan fuera del personaje.

De hecho, depende de los jugadores el tipo de contenido que comparten en sus perfiles de *Facebook*. Mientras algunos prefieren enfocarse completamente en desarrollar a su personaje y compartir datos acerca de éste, otros se inclinan mucho más por compartir

información de sí mismos y explicar qué piensan o sienten por situaciones que les suceden a sus personajes, que ocurren dentro del *fandom* o que pueden justificar sus ausencias o demoras dentro del juego.

Ya que cada usuario decide cómo administrar sus publicaciones y cómo acercarse a otros jugadores, los demás pueden darse una idea de qué tipo de narrativas y temáticas les gustaría tener. Por consiguiente, este también puede ser un recurso para que los jugadores se conozcan entre sí.

Cinco participantes anunciaron que empleaban la manera en la que los demás jugadores escribían, redactaban o hacían publicaciones para hacerse una idea de quién estaba detrás del personaje. En otras palabras, no usaban al personaje como el elemento clave para identificarlos, sino que se enfocaban en su forma para expresarse por escrito como usuarios y el “tipo de rol” que hacían.

9.2 Personajes propios

Algunos usuarios reportaron que, durante su estadía en el juego de roles, hubo momentos en donde los otros los llegaban a comparar con sus personajes o a asumir que existían paralelismos entre ellos y sus personajes; es decir, que eran parecidos, normalmente en personalidad, aunque esto no fuese necesariamente cierto en todos los casos.

“Fue por la manera en que interactuaba con él, [con mi personaje], de pronto la comunidad se preguntaba porque parecía ser tan tímida cuando mi personaje en aquel tiempo era energético, eufórico, optimista, ruidoso, etc... [Otros usuarios] llegaron a la conclusión de que compartíamos personalidad”. Morgan.

“Hay mucha gente bastante perceptiva en el fandom y muchos de mis personajes no son rudos en absoluto al igual que yo. [Otros usuarios] me creen todo lo contrario a rudo y ya me lo han demostrado. En todo caso, yo no soy una persona que busque el conflicto. Lo evito a toda costa”. Lethe.

“Como la mayoría de mis personajes son de personalidad parecida, creo que otros usuarios me ven como mis personajes o al menos me asocian a ellos, aunque creo que eso en general no tiene nada que ver, puedes perfectamente rolear un personaje de lo más serio y antisocial que hay, pero detrás de la pantalla eres un amor de persona”. Midori.

“Más que nada porque parte de mi interacción con esas personas es a través de un personaje que no necesariamente me representa a mí, así que es hasta cierto punto inevitable que me atribuyan características de mis personajes, aunque yo misma no me identifique con ello. Ha ocurrido que me consideren una persona fría o seria porque mi personaje en ese momento es de esa manera; o, todo lo contrario, maternal y amable porque así es el personaje con el que me conocen”. Lucina.

Cinco participantes mencionaron que como los personajes son el elemento con el que empiezan a interactuar con otros usuarios dentro de los juegos de rol, es bastante probable que asocien a otros con éstos, pues muchas veces no es posible hablar con el otro jugador y, de hecho, sin comunicación se puede llegar fácilmente a la conclusión de que tanto personaje como usuario se parecen o son muy similares.

Como estas participantes también tienen personajes que son muy similares entre sí, la idea que tienen los demás de ellas es que son muy parecidas a ellos, aunque realmente no sea así, pero las similitudes entre personajes terminan siendo la única constante con la cual identificar a la persona que hay detrás de éstos.

9.3 Personajes de otros

En el caso de reflexionar si el personaje que interpreta otro usuario tiene relación con la personalidad del usuario en cuestión, las respuestas fueron diferentes, ya que, a diferencia del caso anterior, aquí los participantes afirmaban que los personajes de otros no influían completamente en la manera en la que los percibían.

No obstante, que sí les era posible asociarlos de cierta forma.

“He tenido ciertos problemas con algunas personas y finalmente los personajes son etiquetas. Entonces si alguna vez tuve un problema con una persona que roleaba a Suecia, por ejemplo, es probable que muestre una cierta renuencia a rolear con otro Suecia”. Mae.

“Con Suiza todo el mundo piensa que no “cualquiera” puede rolearlo o si lo hace es alguien más bien rudo (si usamos el estereotipo). Lo mismo sucede con Noruega, de hecho. Como hay poca gente que los rolea, tienen como un prejuicio de “adivinar” como es el user que lo maneja. Por eso yo tiendo a no juzgar antes de conocer al user, porque hasta puede ser completamente lo contrario”. Lethe.

Una forma de conocer al otro usuario consiste en hablarle por mensajes privados o conversar por medio de las publicaciones que se hagan.

“Como justamente no quiero que las personas piensen [que me parezco a mis personajes], yo no pienso eso de las personas, ¿se entiende? Cuando un personaje me llama la atención intento acercarme al usuario para ver quién es”. Azura.

“No vemos a la persona que está detrás de esa cuenta, lo único que sabemos es cuáles son sus personajes, yo por lo general sigo asociando a mis amigos con el personaje con los que yo los conocí, aunque luego tengan miles de otros personajes diferentes. La personalidad de usuario no tiene nada que ver con la del personaje, no hay ninguna regla sobre eso, pero admito que me he encontrado con otros usuarios que se toman el papel del personaje muuuuy en serio, que hasta intentan tener la misma personalidad que el personaje”. Midori.

“Pasa más bien al inicio, cuando no conoces a la persona que está detrás de un personaje que sí identificas. Al no tener una idea clara de cómo es esa persona, creo que inconscientemente le adjudicamos características del rol que interpreta, porque al fin y al cabo también estamos conviviendo con ella de esa manera. Si esa imagen se mantiene o desmiente, depende mucho de cuánta interacción fuera del rol tengas con otros”. Lucina.

Ocho participantes mencionaron que, al inicio sobre todo, cuando no conocen a la otra persona, inevitablemente la asocian a los personajes que interpreta. No obstante, algo que también debe destacarse de esto es que, incluso cuando ya existe cierto grado de comunicación entre los jugadores, la asociación se sigue manteniendo, aunque en menor grado.

Una participante, de hecho, indicó que algunos personajes generaban ciertos estereotipos hacia los jugadores que los manejaban, pues quienes los interpretaban usualmente tendrían una personalidad parecida a la de sus personajes.

En los juegos de rol, donde el objetivo principal no es conocer personas, sino crear historias en conjunto, averiguar cómo es el individuo que interpreta a un personaje no forma parte de las prioridades de los jugadores.

No obstante, conocer a la persona que juega contigo es importante y debido a la naturaleza social de la actividad es comprensible que los jugadores sientan curiosidad por saber cómo son los otros, aunque antes de un acercamiento directo se recurra a recursos como los personajes con los que se juega, la manera en la que se escribe (sobre todo si no es una interacción que se da cara a cara o a través de vídeos en línea) y las publicaciones que se hacen.

10. IMPACTO SOCIOEMOCIONAL

Yee (2006) indica que, en los juegos de rol multijugador masivos en línea, es tan común encontrar emociones positivas en los jugadores como emociones negativas. En el segundo caso, estas emociones suelen ser el resultado de acciones egoístas de otros usuarios, o acciones y comportamientos que constituyen un ataque hacia la autoestima o habilidades de un usuario.

Por otro lado, Bowman (2013) señala que, aunque normalmente los juegos de rol son considerados como experiencias agradables por los jugadores, también pueden surgir problemas debido a las dinámicas sociales básicas, como lo es la fragmentación de grupos, la aparición de complicaciones en las relaciones íntimas y las dinámicas de poder. De forma similar, otro tipo de conflictos surge como consecuencia de representar un papel o personaje en un mundo ficticio, como lo son las diferencias creativas, insultos constantes hacia otros jugadores, quejas sobre las reglas y el comportamiento excesivamente competitivo.

Bowman (2013) también indica que, si bien los juegos de rol permiten una separación entre los personajes y las identidades de los jugadores “en la vida real”, son los personajes los que les proveen una razón para llevar a cabo comportamientos que no suelen formar parte de su identidad habitual. A pesar de esto, a veces las emociones del jugador, sus pensamientos, estados internos y relaciones se cruzan con su interpretación, un fenómeno conocido como sangrar (en inglés, *bleed*).

El sangrado hacia dentro (en inglés, *bleed-in*) ocurre cuando la vida cotidiana del jugador o factores externos influyen dentro del juego y sobre la experiencia del jugador, mientras que el sangrado hacia fuera (en inglés, *bleed-out*) ocurre cuando el juego influye en los jugadores a pesar del distanciamiento que mantienen con sus personajes, ya que los momentos vividos por sus personajes pueden dejar un impacto emocional duradero.

Los participantes de esta investigación mencionaron conflictos que habían tenido dentro del juego, ninguno de ellos corresponde al fenómeno de sangrado hacia dentro, sino que la mayoría se enfocó en el sangrado hacia fuera.

Parece ser que usar o expresar sentimientos que surgieron fuera del juego para interpretar a sus personajes no es considerado un problema para los participantes o es natural para ellos considerar que las relaciones que se formaron fuera del juego no representarán un inconveniente al momento de jugar o interpretar a sus personajes.

10.1 El juego influye en los jugadores

El fenómeno de sangrado hacia fuera es considerado un problema a evitar dentro de los juegos de rol. Las participantes de esta investigación no hicieron ninguna referencia al fenómeno de sangrado hacia dentro, pese a que es probable que conflictos de esta naturaleza sí les hayan ocurrido, dado el tiempo que llevan jugando desde que comenzaron.

Si bien es natural para muchos usuarios preferir jugar con conocidos o amigos, las situaciones que se dieron dentro del juego y que terminan modificando o definiendo las relaciones entre usuarios son consideradas como indeseadas y desagradables. De hecho, la responsabilidad de que este tipo de situaciones ocurran recae en quien empezó a tratar al otro usuario de manera diferente sólo por eventos que ocurrieron en el juego.

“Se suelen mezclar sentimientos propios con los de las historias que se escriben. Me gusta y a la vez no me gusta. Muchas veces se puede sentir mucho porque la historia se vive y es muy intenso y las personas que lo están escribiendo disfrutan. Pero también, hay otras personas que me he encontrado que se lo toman muy a lo personal y no son capaces de distinguir la realidad de la ficción. Tuve escritos donde prácticamente mataban a mi personaje sin mi consentimiento. Le hacían barbaridades y a mí eso me llegó a estresar mucho. También, el hecho de que se vuelvan 'poseivos' de alguna forma u otra, o que den por sentado cosas de mi personaje, incluso que lo ridiculicen sin llegar a pensar demasiado en si eso a mí me molesta o no”. Palla.

“Lo que no me gusta o me ha gustado de mi experiencia en el rol son los problemas con cierto tipo de gente, a pesar de ser un juego por internet, muchas personas se toman muy en serio esto. Muchas personas suelen meterse en amistades ajenas diciendo y haciendo cosas contra ciertas personas, tomando partido si hubo algún incidente y si te llevas con alguna de las personas afectadas suelen no hablarle o hablar mal de manera pública y privada. Lo que menos me gusta del rol es lidiar con personas cerradas, manipuladoras y que lo más importante para ellas es la popularidad, superficiales”. Mae.

“Hay varios aspectos que los mismos usuarios hacen por tomarse todo tan personal. Es decir, la problemática que los personajes tienen no debería trascender más allá del usuario, pero sucede que, personas en este fandom y en otros, se les da por criticar de forma muy negativa la manera de llevar un personaje”. Anna.

“Una de las cosas que no me gustan [son las personas tóxicas y manipuladoras] ya que por causa de esas personas suelen hacer daño a otras o incluso hacer que uno se sienta incómodo en el rol, ya que son gente que mueve grupos pequeños o grandes, que suelen provocar tensiones en la comunidad. Lo que no me gusta es que la gente lo toma muy a pecho algunas cosas, como si en el rol pasa algo o si de pronto no cumples una expectativa se lo toman muy personal. Creo que eso es lo que más no me gusta porque olvidan que es un hobby, no un trabajo”. Rhajat.

Sobre este contenido, Rhajat informa que ha conocido a muchas personas diferentes, de las cuales algunas terminan teniendo comportamientos inadecuados o dañinos, como el acoso y la manipulación.

La manipulación, como la define Buss (1987), son las maneras en las que los individuos intencionalmente o a propósito —aunque no es necesario que sea conscientemente—

alteran, cambian, influyen o se aprovechan de otros. No es necesario que la manipulación se haga con malas intenciones, pero puede estar motivada por éstas. La manipulación en especies cuya base es la vida en grupo es necesaria e importante, pues permite adquirir recursos, establecer alianzas recíprocas, atraer parejas, subir en la jerarquía y motiva el cuidado parental.

Todas las personas usan la manipulación en algún momento de sus vidas, pero dependiendo de la situación y de cada una de ellas es que se inclinan por un método u otro. En otras palabras, las personas suelen persuadir a otras para cambiar sus comportamientos, ideas, intenciones, creencias o motivaciones.

“[No me gusta] la gente que cree que hay "ciertos rangos a cumplir". También la que pierde su esencia y se mezcla con el personaje; lo que se conoce burdamente como que el personaje le ha consumido”. Lethe.

En cuanto a los rangos a cumplir, Lethe aclaró que se refiere a tener cierto nivel de escritura y conocimientos variados sobre diferentes temas. Además de que, si se tiene alguna perspectiva sobre la política, la sociedad y la cultura que no sea del agrado del *fandom* debe de reprimirse. Asimismo, mencionó que hay personas que piden que las personas tengan mucha imaginación y posean ya cierto tiempo en el juego, o que incluso exijan que a la semana se cumpla cierta cantidad de horas en el rol.

“Quizá podría decir que es incómodo el comportamiento tan personal e intenso que adoptan algunos roleplayers que les lleva a celar y sentirse con el derecho de reclamar derechos sobre otras personas, pero como no es algo que me haya pasado a mí, no puedo opinar mucho sobre eso”. Lucina.

La mitad de los participantes estuvieron de acuerdo en que los juegos de roles podían provocar emociones, resentimientos y celos entre los jugadores e, incluso, causar que surja posesividad entre usuarios.

Ninguna de las participantes está interpretando a sus personajes con personas que conocían previamente fuera de la red, por lo que los fenómenos de sangrado hacia dentro no fueron reportados como problemáticas o eventos que les ocurriesen.

No obstante, el problema que reportaron con mayor frecuencia fue el de los jugadores que olvidaban que estaban inmersos en un juego y comenzaban a tener conductas inadecuadas hacia otros jugadores, como consecuencia directa de las experiencias que habían vivido sus personajes.

10. 2 La convivencia genera conflictos

El desarrollo de los grupos, tal y como indica Maples (1988), pasa a través de las cinco etapas propuestas por Tuckman.

Primero se desarrollan vínculos emocionales y sociales, se intercambia información y los miembros del grupo se enfocan en los demás y en la situación que tienen que resolver o sobrellevar. En esta etapa es cuando suceden las primeras interacciones, se da una preocupación por las ambigüedades y los silencios, y los intercambios verbales suelen ser corteses.

Después surge la insatisfacción, conflictos y desacuerdos entre los miembros. En esta etapa se da la crítica de ideas, las interrupciones al hablar y la hostilidad.

En tercer lugar, se establece la estructura del grupo, incrementa la armonía y la cohesión entre los miembros, y se establecen los roles y las relaciones dentro del grupo. En esta etapa se acuerdan las reglas, se busca el consenso, y aumenta el apoyo y los sentimientos de pertenencia.

Posteriormente, el enfoque grupal se mueve hacia los logros y las metas y se hace un énfasis en la productividad y el desempeño de los miembros. En esta etapa se da la toma de decisiones, la resolución de problemas, una mayor cooperación y reducción de la emocionalidad.

Finalmente, los deberes terminan, se reduce la dependencia entre los miembros y las tareas son completadas. En esta etapa pueden darse los arrepentimientos, la desintegración del grupo y una mayor emocionalidad.

“Como en toda red social, hay conflictos entre personas, hay debates y ataques torno a alguna ideología. Ese es un punto negativo, pues puede resultar desagradable”. Morgan.

“Como en toda comunidad, la convivencia prolongada genera conflictos a mediano o a largo plazo. Muchas de esas veces, esos conflictos propios de una actividad grupal se hacen mucho más grandes de lo que realmente son, o de lo que deberían ser”. Miriel.

Sólo dos de las participantes afirmaron que los problemas que ocurrían dentro de los juegos de rol se debían a la dinámica propia de la interacción social, puesto que las actividades conjuntas siempre generaban conflictos.

Es más, una de las participantes hizo énfasis en que era natural que dentro de las redes sociales se diesen conflictos. Lo cual, dada la naturaleza de estas plataformas virtuales, es comprensible, ya que dentro de éstas se dan interacciones que pueden llegar a ser entre sólo un par de personas o entre grupos enteros de ellas.

Si bien, muchas veces las interacciones sociales implican la resolución de problemas y el enfrentamiento de creencias, ideales o deseos, estos conflictos no siempre suceden y su ocurrencia depende mayormente de la actividad conjunta que se esté llevando a cabo.

10. 3 El *bleeding* ayuda a aprender y desarrollarse

Bowman (2013) encontró que algunos jugadores consideraban las experiencias emocionales como una herramienta para el auto-análisis y un incentivo para aprender sobre lo vinculados que están con sus personajes y las diferentes maneras que tienen para expresarse o explorarse a través de éstos. Puesto que es común que surjan problemas debido a jugar continuamente, algunos jugadores creen que es importante aprender a lidiar con los problemas, puesto que son una dificultad común dentro de los juegos y las relaciones interpersonales.

Es importante que las personas aprendan a resolver sus diferencias o a solucionar conflictos para evitar malentendidos futuros o resentimientos.

“He aprendido muchas cosas en el mundo del rol. Al principio solía tomarme muy en serio lo que las personas pensarán de mí porque en ese tiempo no solía tener amigos en la vida real [...], comencé de hacerme amistades afuera y dejó de importarme lo que pensaba un grupo de personas que ni siquiera conozco en persona y que regularmente

dicen y hacen cosas por envidia o para molestar. En ocasiones cuando alguien escribía cosas feas de mí [...] lloraba, pero con el tiempo me di cuenta que no tenía por qué llorar cuando no era así, sentía que el fandom me estaba importando más que mi vida real y ya no me pareció tan sano, aprendí a separar ambas vidas". Mae.

"También aprendí más sobre personas que son gente manipuladora y tóxica, también he aprendido un poco más de cada una de las personas de otros países". Rhajat.

Para aclarar qué considera como personas manipuladoras y tóxicas, Rhajat explicó que algunos usuarios solían exigirle que estuviera presente en el juego casi todo el tiempo, que la presionaban si no avisaba que iba a estar ausente, que la insultaban y que, peor aún, la acosaban en cuentas con las que no necesariamente esos otros usuarios interactuaban.

"Mucha paciencia y tolerancia, también a saber ignorar y pasar de lo que no hace bien. Al rolear con otras personas todo puede ser muy imprevisible, así que hay que ser paciente, pues es una afición muy creativa que depende de nuestro tiempo, ganas y humor". Byleth.

"Me he vuelto más abierta de mente y más tolerante con ciertas cosas, por ejemplo, en un principio pensaba que todas las personas que roleaban personajes masculinos eran hombres y las que rolean personajes femeninos eran mujeres, pero con el tiempo lo fui aceptando y viendo ya como algo normal, y tolerante en el sentido de que ya no intento responder cuando alguien me ataca o dice algo malo de mí, sólo trato de hablar con la gente que me cae bien y los que no me caen bien los ignoro". Midori.

Varios de los participantes de esta investigación reportaron aprender sobre otras personas y sus intenciones. Lo cual, en un contexto donde la comunicación es mayormente escrita, no es una tarea fácil. De hecho, muchos de ellos dijeron que cuando se les presentaban este tipo de situaciones eran pacientes, tolerantes o que intentaban responder con la mente abierta.

Asimismo, una participante informó que aprendió a diferenciar entre lo que sucedía *online* comparado con lo que sucedía *offline*. Es decir, a evaluar la importancia que le daba a cada modo de interacción para terminar priorizando las que se daban fuera de la red.

Un tercio de las participantes consideró que había aprendido algo gracias a los juegos de rol, pero dicho aprendizaje no se enfocaba en las costumbres y tradiciones de otras culturas, conocimientos variados, habilidades, destrezas, o aspectos de sí mismas que no habían considerado antes como partes suyas, sino que fueron los conflictos emocionales los que las ayudaron a comprender las intenciones ajenas (fuesen malas o buenas) y a ser tolerantes con los demás, así como comprender que dichos problemas no necesariamente tienen que trascender de los entornos en línea a los que se encuentran fuera de la red.

Por lo tanto, dos tercios de las participantes reportaron que los juegos de rol habían tenido cierto impacto socioemocional sobre ellas. Ya fuese por los conflictos que tenían con otros usuarios, la manera en que eran tratadas por ellos, lo que habían aprendido de sus interacciones con éstos o porque el uso de redes sociales y jugar con otros provocaba desacuerdos, todas ellas hicieron énfasis en que los juegos de rol no se

limitaban al mero aprendizaje o a la diversión, sino que también tenían influencia sobre sus emociones y las maneras en las que se relacionaban con otros jugadores.

Pese a que no todas las participantes entrevistadas en esta investigación mencionaron esto, es importante resaltar que los juegos en donde se interpretan otros roles (o personajes) son relevantes, pues aunque esta actividad se realice como pasatiempo, termina afectando a quienes la llevan a cabo, a pesar de que los jugadores ya tengan años de experiencia en ésta.

Por lo que se refiere al orden de las categorías, éste fue surgiendo como consecuencia del orden con el cual se realizaron las preguntas. Si bien éste podía variar de participante a participante (debido a que en ocasiones se sentían más cómodas o dispuestas a hablar de algún tema en particular y eso condicionaba las siguientes preguntas a realizar), la estructura de la entrevista siempre fue la misma y con todos se inició con las primeras preguntas.

Esto se hizo así para que las participantes fuesen acostumbrándose a la dinámica de la entrevista y comenzaran respondiendo preguntas sencillas que las ayudasen a enfocarse aún más en el tema de interés.

Las primeras preguntas no estuvieron relacionadas con su identidad o a los problemas que pudiesen haber tenido con otros jugadores. Teniendo en cuenta esto, las primeras preguntas abordaron temas poco personales y situaciones que aplicaban a todas por igual.

Por lo que, naturalmente, las primeras subcategorías estuvieron directamente relacionadas con las diferentes maneras en las que habían conocido el juego de roles y a las causas que las motivaron a empezar a jugarlo.

Desde luego, las respuestas de las participantes no fueron comprometedoras y, a su vez, les permitieron reflexionar sobre los cambios que el juego había traído a sus vidas, además de las diferencias entre los motivos por los que habían empezado a jugar y por los que aún se mantenían jugando. Los objetivos en los juegos de roles fueron, por lo tanto, una categoría que surgió al comparar las razones por las que habían empezado a jugar con las que aún las mantenían jugando. Algunas participantes mencionaron que el juego de roles les servía como terapia o para conocerse y explorarse. Situaciones que en un inicio no habían considerado como motivos para empezar a jugar.

Si bien tener amigos interesados en interpretar personajes o que gustasen de escribir historias fue un factor importante para muchos jugadores, éste seguía siendo uno de los elementos que permeaban a la actividad en su totalidad. La influencia social de sus amigos, la necesidad de relacionarse con otros y de sentirse parte de algo fue lo suficientemente mencionado como para formar una categoría aparte.

Una vez que se pasó a las preguntas que estaban relacionadas con el juego de roles en sí y la manera en la que las participantes se desenvolvían dentro de éste, la siguiente categoría que se formó estuvo relacionada con la interpretación de sus personajes. De modo tal que muchas anunciaron que buscaban información para así poder interpretarles, que lo construían con lo que habían leído e investigado y que, dada la naturaleza del *fandom*, su interés por la Historia motivaba esta búsqueda constante de información y datos nuevos.

Como es de esperarse, la siguiente categoría estuvo fuertemente relacionada con la anterior. Tras investigar es posible que uno olvide la información leída o, por el contrario, la aprenda. Debido a que el *fandom* está enfocado en representaciones antropomórficas

de diferentes países, el conocimiento nuevo que habían adquirido las participantes estaba muy relacionado con otras culturas, la historia de otras naciones o idiomas que en un inicio no sabían. No obstante, ya que la actividad es principalmente narrativa, la redacción y ortografía también fueron aspectos que aprendieron mientras jugaban.

Una vez que se hicieron las preguntas pertenecientes a las primeras secciones de la entrevista, se procedió con el resto. De tal manera que sus opiniones acerca de los personajes que interpretaban y los países que estos representaban quedasen como los últimos temas a abordar. Así como las similitudes o diferencias que podían tener con sus personajes y las opiniones que tenían de otros jugadores.

De hecho, esto se hizo de esta forma porque las respuestas podían abordar aspectos de su identidad, como sus cualidades o defectos. Por otro lado, hablar de la manera en la que creían que otros las veían o en la que veían a otros podía llegar a ser un tema controversial o difícil para algunas, pues a pesar de que todo sería anónimo se podía dar el caso de que algunas participantes desearan evitar el tema o no hablar mucho al respecto.

Sorprendentemente, muchas participantes comentaron sus experiencias personales y hablaron sobre la manera en la que eventos desagradables dentro del juego habían logrado que aprendiesen a sobrellevar diferentes conflictos sociales. También aseguraron que la misma convivencia social tenía como consecuencia desacuerdos entre las personas que debían de ser resueltos, y además resaltaron lo mucho que un juego podía llegar a influir en sus vidas fuera de éste.

En la investigación realizada por Coe (2017), las categorías fueron surgiendo en torno a las motivaciones que tenían los jugadores de rol, por lo que el orden de sus categorías fue desde lo que los había motivado a empezar a jugar hasta las razones por las cuales continuaban jugando. Desde luego, esa investigación no buscaba explicar nada más que eso.

En el caso de esta investigación, se prefirió dejar como últimas categorías las que estaban asociadas a las preguntas más personales.

La última categoría, de hecho, fue una que no se consideró ni siquiera durante la construcción de la entrevista semi-estructurada, pues, aunque la literatura mencionaba que los juegos de rol producían cierto impacto emocional sobre quienes los jugaban, los juegos de rol que eran mencionados se limitaban a las actuaciones en vivo, los videojuegos multijugador y los juegos de tablero.

No obstante, así como el juego de roles es una actividad social, también es una que influye en las emociones, creencias e ideas de quienes participan en ésta. Independientemente de si el juego se realiza por medio de interacciones cara a cara y con amigos dentro de un espacio cerrado, o si se hace a través de una plataforma en línea con desconocidos.

CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES

El *fandom* de *Hetalia* es, en comparación con otros, pequeño. No obstante, dado el interés que muchos siguen teniendo por sus personajes, es un *fandom* cuyo grupo de integrantes está delimitado de manera más marcada, por lo que indagar en éste puede esclarecer comportamientos, ideas, opiniones y sentimientos que representen a jugadores constantes y no únicamente a jugadores casuales que pierdan el interés en la actividad demasiado pronto.

Asimismo, es importante destacar que *Hetalia* ya no tiene el mismo impacto que solía tener antes, por lo que sería aconsejable estudiar otro *fandom* que tuviese un grupo de fans mucho más numeroso, pero probablemente también menos estable y definido.

Aunque muchas investigaciones resaltan la importancia de los juegos de rol como herramienta didáctica, los datos de esta investigación muestran que los jugadores no se acercan a este tipo de juegos únicamente con el objetivo de aprender. Ciertamente, estos juegos pueden impulsar a que los jugadores profundicen en temas de su interés y aprendan otras habilidades que hasta ese momento no consideraban relevantes para sus vidas, pero mientras exista un interés puede que el ámbito de la educación pueda beneficiarse de este tipo de dinámicas si y sólo si vuelve los temas a enseñar relevantes e interesantes para los estudiantes, y no sólo divertidos.

Los juegos de rol, al mismo tiempo, representan una buena herramienta para que los adolescentes puedan explorarse y conocerse a sí mismos, mientras que para los adultos es una herramienta para afianzar sus relaciones interpersonales o mejorar sus habilidades y capacidades personales. Respecto a esto, es importante resaltar que en esta investigación las participantes que más reportaron usar los juegos de rol como un medio para explorar diferentes personalidades también eran las más jóvenes.

Respecto a su identidad y a los roles que interpretan y con los que juegan, muchos participantes informaron que no se parecían a sus personajes y que si lo hacían era sólo parcialmente. En caso de que los otros jugadores no diesen suficiente información de sí mismos, ellos comenzaban a asociarles con sus personajes.

Es evidente que existen similitudes y diferentes entre los jugadores y sus personajes, pero es el tiempo que invierten interpretando a su personaje y el apego que sienten por éste lo que los vuelve más receptivos a las experiencias que se dan dentro del juego y a las emociones y pensamientos de sus personajes. Aun así, constantemente los participantes aseguraron que eran capaces de diferenciar entre los personajes y sus intérpretes.

Como Deterding y Zagal (2018) resaltan, los jugadores están conscientes de que las acciones que ocurren dentro del juego pertenecen y afectan a sus personajes, no a ellos como jugadores, incluso cuando las personalidades entre los personajes y los jugadores son prácticamente iguales.

En este grupo de participantes también se encontró que ninguna de las entrevistadas había empezado a jugar hace poco. Pues las que tenían menos experiencia dentro del juego llevaban, como mínimo, cinco años. En otras palabras, ninguna de ellas era precisamente una novata y todas comprendían a la perfección la dinámica del juego.

De esta manera, será necesario considerar esto como un factor importante al momento de definir si son los jugadores más jóvenes los que creen que otros usuarios sí se

parecen a sus personajes o no, ya que éstos tendrían poca experiencia determinando si los demás únicamente interpretan a personajes parecidos a ellos o no.

Aunque los juegos de rol no son considerados por la literatura académica como un tema controversial (en contraste con las relaciones sexuales, el aborto, la religión y la política), algunos de los invitados a colaborar en esta investigación rechazaron formar parte de ésta porque no deseaban dar tanta información de sí mismos.

En relación con los motivos por los que las participantes de esta investigación empezaron a interpretar a sus personajes e inmiscuirse en los juegos de roles, se identificaron tres principales causas: La influencia de sus amigos, el interés que tenían por la literatura y la narración, y su interés por interpretar un papel.

Está claro que existe una fuerte motivación social, puesto que relacionarse con otros, jugar con ellos y formar parte de alguna actividad conjunta fueron causas que se repitieron constantemente entre las participantes. No obstante, su gusto por escribir, narrar historias y expresarse de manera escrita fue la causa que se presentó aún más, pues la mitad de ellas aseguró que les gustaba escribir y leer. Relacionado, pero no igual, algunas comenzaron a jugar gracias a su gusto por interpretar otros papeles o ponerse en el lugar de otros, justo como se haría en la actuación o las obras de teatro, pero ya que no necesariamente tenían que ponerse de cara frente a un público que les viese en persona este juego les pareció mucho más fácil de llevar a cabo.

Respecto a las perspectivas que tienen los jugadores de rol del *fandom* de *Hetalia* acerca de los países que interpretan, es razonable que tras reunir información al respecto e ir construyendo su propia opinión sobre el modo de vida de otras personas tengan opiniones variadas. Aunque ninguna de ellas expresó su opinión sobre hechos históricos concretos, todas y cada una de ellas consideraba que los países que habían investigado tenían una historia compleja y llena de sucesos que los volvían interesantes y que, a su vez, enriquecían su política, cultura y sociedad. Desde luego, las críticas no estuvieron ausentes. Países cuya política tiene una fuerte tendencia por movimientos conservadores o cuyos gobiernos son de derecha recibieron opiniones negativas por parte de las participantes, incluso si ellas estaban interpretando a esos países.

En relación con qué tanto los jugadores de rol se sienten identificados con sus personajes, es necesario explicar que esto varía de persona a persona. El grado en que una persona se identifica con su personaje también permea las relaciones que tiene con los otros jugadores, pues a mayor apego e identificación con su personaje es más probable que sus relaciones con otros se vuelvan más fuertes y, por lo tanto, también generen un mayor impacto emocional en ellos.

En cuanto al método usado, es probable que la observación participante hubiese aportado mucha más información si se hubiese llevado a cabo por más tiempo. Lamentablemente, mantener relaciones cercanas con los jugadores implica también invertir recursos en realizar sus actividades de manera constante. Lo cual quiere decir que, a pesar de ser un espacio virtual, uno debe de lograr que su presencia en estos espacios sea visible para los demás.

En mi experiencia, realizar la observación participante en esta clase de comunidades en línea implicó no sólo tiempo y esfuerzo, sino también informarse constantemente sobre temas variados y comprender de qué se está hablando dentro de la plataforma (aunque no tuviese relación directa con los juegos de rol).

Otro factor a tomar en cuenta es que, debido a que estas comunidades no son exclusivas de un país en cuestión, los modismos abundan en los discursos de sus miembros y, por esa misma razón, muchos adquieren modismos de países diferentes al suyo para expresar sus ideas y experiencias. Igualmente, pese a que las cuentas de *Facebook* estaban inicialmente dedicadas al juego de roles y a la interpretación de un personaje, muchas veces se realizaban actividades que se enfocaban en conocer al usuario que hay detrás del personaje. De hecho, y como es de esperarse, existía una tendencia entre ellos de hablar sobre situaciones familiares, momentos que habían vivido en la escuela o el trabajo, y problemas emocionales que, en algunas ocasiones, aclaraban, no estaban dispuestos a publicar en sus “cuentas personales”. Dando a entender que en sus cuentas dedicadas al juego de roles se sentían más seguros al momento de hablar de sí mismos. Sin embargo, la mayoría de sus datos personales permanecían en el anonimato. Algunos ejemplos de estos datos personales eran el nombre “real”, la edad y la apariencia física.

Debido a que los jugadores de rol de esta plataforma están acostumbrados a expresarse por escrito, realizar las entrevistas en línea no sólo les proporcionó un ambiente relativamente familiar, sino que también permitió que no se sintieran presionados a dar información que no fuera absolutamente relevante (como sus rostros) y que se desarrollaran con más naturalidad al momento de ser entrevistados. De hecho, al realizarse en línea se pudo contar con la participación de quienes no vivían en el mismo país e, incluso, de quienes no vivían en el mismo continente.

Debido a que en el *fandom* de *Hetalia* existían diferentes grupos de personas cuyos conflictos segmentaban a la comunidad, entablar contacto con uno de éstos a veces parecía dificultar el acceso a los otros grupos. No obstante, el hecho de no haber formado parte de ninguno de los conflictos que habían tenido los grupos entre sí evitó que los miembros de la comunidad mostrasen desconfianza cuando se les explicó el objetivo de la investigación.

La mayoría de las interacciones sociales se basaban en la planificación, construcción y apreciación de las historias escritas, por lo que todas las publicaciones giraban en torno a este tema. Usuarios que realizaban únicamente publicaciones en torno a sus vidas recibían, en comparación, menos reacciones y comentarios.

Mantener actividad constante dentro del juego de roles y socializar con los otros usuarios era la meta y el ideal para muchos de los jugadores y si esto se cumplía por algunos días, la publicación aleatoria de anécdotas personales no era considerada fuera de lugar. En algunos casos, muchos usuarios intentaban entablar relaciones amistosas con otros, pidiendo enlaces a otras de sus redes sociales o solicitando su información de contacto. De esta manera, una relación que inició principalmente en línea puede transformarse en una relación que se desarrollará fuera de la red si así lo permiten las condiciones geográficas.

En caso de que no suceda lo anterior, las relaciones que se formaron entre los jugadores pueden llegar a representar un apoyo y motivación constantes. Desde luego, las diferencias de opiniones o creencias pueden llegar a ser una fuente de conflictos o influir hasta tal grado de que una persona deje de jugar o involucrarse con los demás, o decida marcharse de la comunidad en línea en la que se encontraba.

A pesar de que estas relaciones interpersonales sean a distancia, las personas que las tienen, sobre todo las más jóvenes, no les restan importancia y valoran cada una de estas como si se hubiesen formado fuera de la red.

De ello resulta necesario mencionar que el lector de este párrafo podría sorprenderse si descubre que, incluso en este mismo instante, está llevando a cabo un rol. Por supuesto, a diferencia de las participantes de esta investigación, su rol no es un juego.

Por lo que no es equivocado asumir que todo el tiempo estamos interpretando diferentes roles. Todos estos roles, en un inicio, se aprenden por medio de juegos infantiles, observación o imitación. Al mismo tiempo, constantemente nos estamos involucrando en diferentes tipos de juegos a lo largo de nuestras vidas.

La mayoría de los juegos tienen como objetivo que la persona que los juega pase un buen momento, se entretenga, se desestrese o, simplemente, se divierta. Contra la creencia popular, los adultos siguen jugando, pero sus juegos se vuelven más sofisticados y menos llamativos.

Lamentablemente, se considera que los juegos son una actividad exclusiva de los niños, pero los adultos siguen jugando y deberían seguir haciéndolo.

Históricamente, los juegos siempre han sido un elemento constante dentro de nuestra cultura y una parte importante de la vida humana.

Köstlbauer (2013) argumenta que los juegos que simulan la realidad atraen al público porque pretenden ser lo más auténticos y realistas posibles. Si bien estos juegos son populares porque permiten a los jugadores experimentar diferentes situaciones o vidas, los jugadores no se sumergen en éstos para cumplir sueños frustrados o compensar alguna deficiencia, sino porque la imitación de diferentes eventos y situaciones de la vida real es lo que los atrae.

Dicho lo anterior, los entornos y juegos virtuales que simulan espacios parecidos a la realidad no necesariamente son atractivos para las personas porque les permitan cumplir con sus sueños frustrados, sino porque a través de estos son capaces de distanciarse del mundo cuando éste se vuelve una fuente de preocupaciones y problemas.

Eso sí, las personas tienden a conectarse a estos espacios en línea por diversas razones. Una de ellas es la necesidad de interactuar con otros, aunque sea por medio de estos entornos. Lamentablemente, en estos espacios es bastante común que las personas dejen de conectarse. Por lo que, quienes ya han formado un fuerte sentido de comunidad, requieren conectarse al espacio de manera constante para no perder su status como miembros.

En el caso de los juegos de rol, estos son jugados tanto por niños como adultos. Por supuesto, son uno de los muchos juegos que están a disposición de las personas y es probable que jamás sean jugados por muchas de ellas. No obstante, los juegos de rol se diferencian de muchas otras actividades que comparten la misma naturaleza.

A temprana edad, los niños desarrollan el juego simbólico. En este, imitan las conductas que han visto, se ponen en el lugar de los demás e imaginan que algunos objetos representan cosas diferentes. En esta actividad pueden ampliar su lenguaje, desarrollar su empatía y consolidar aún más sus representaciones mentales. Mientras los niños van creciendo, su juego simbólico también se va haciendo más complejo. Es en este tipo de juegos donde pueden explorar diferentes roles e, incluso, explorar su sexualidad.

De manera análoga, los videojuegos de simulación son juegos que recrean situaciones de la vida real; ya sea por presentar situaciones apegadas a la realidad o por reproducir la sensación de que el tiempo avanza, los objetos se mueven bajo las leyes de la Física

o porque existe un entorno con el cual interactuar. El objetivo de estos juegos suele ser crear un ambiente lo más parecido a la realidad posible, por lo que quienes los juegan pueden beneficiarse al experimentar situaciones que no están a su alcance o prepararlos para un momento que aún no han vivido.

Los juegos de azar, por otro lado, no sólo dependen de las elecciones y habilidades de los jugadores, sino que ganar implica que las probabilidades estén a favor de uno. A veces, se debe conseguir una combinación exacta y estadísticamente improbable para obtener la recompensa. Cuando en este tipo de juegos se compite contra otros jugadores, una de las estrategias para ganar consiste en calcular las posibilidades que resultan de las decisiones de los demás. Este tipo de juegos implica la comprensión de las intenciones ajenas y de las matemáticas detrás del azar.

El teatro no es un juego, pero sí es una actividad donde se recrean historias para un público donde cada participante (o actor) lleva a cabo un papel previamente estipulado. En esta actividad se hace uso de múltiples recursos como la música, la escenografía, el vestuario, las expresiones corporales y los diálogos para así dar mayor credibilidad a la historia que se está contando. Pese a que esta actividad es una de las más antiguas, su atractivo principal consiste en presenciar las situaciones conmovedoras que son representadas en vez de formar parte del escenario y ejercer un papel, pues usualmente los actores son profesionales entrenados.

En contraste, el *Halloween* es una celebración de carácter internacional que generalmente consiste en que los niños (y cualquiera que así lo desee) se disfrazen y paseen por su vecindario pidiendo dulces de puerta en puerta. Si bien los disfraces deben de ser de personajes o criaturas que asusten y causen terror, esto no siempre sucede así, pues a veces el vestuario que se escoge representa conceptos abstractos o a los personajes favoritos de la persona en cuestión. Además, en esta celebración no es necesario que se actúe o se represente un papel acorde al disfraz que uno está usando.

Efectivamente, en la actualidad es posible observar que muchos jóvenes se dedican a transmitir en línea videos de cómo juegan. No importa cuál sea el género del videojuego, pues miles de personas invierten su tiempo en observarlos y participar en la transmisión. La manera en la que se puede interactuar con la persona que está transmitiendo usualmente consiste en escribir comentarios a través de la interfaz de la plataforma desde donde se están compartiendo estos videos. En tiempo real, quien transmite es capaz de leer dichos comentarios y responderlos.

Pero mientras algunos transmiten para un público que varía tras cada emisión, los jugadores de rol pueden limitarse a publicar para un grupo específico de personas o, en cambio, interpretar al personaje de su elección únicamente en compañía de otro jugador. En los juegos de rol, la participación de todos es importante.

Por lo tanto, los juegos de rol se diferencian de todas las modalidades anteriormente descritas porque no son profesionales quienes los juegan y, a diferencia de otras actividades más famosas y culturalmente transmitidas, es necesario representar un papel.

De hecho, los juegos de rol pueden jugarse con ayuda de un tablero, hojas de papel, dados y libros o, por el contrario, con disfraces y utilería variada. En el caso de los juegos de rol enfocados a la narración y la escritura, la representación de un papel se hace por medio de la escritura y no es necesario cambiar de vestuario, imitar diferentes acentos o voces, o construir y usar diferentes objetos y espacios.

Aun así, los juegos de rol implican el uso constante de la imaginación, pero también de muchas otras funciones cognitivas. Ponerse en el lugar de un "otro" que no es uno mismo y describir acciones, pensamientos y emociones que no son "propios" implica un buen uso del lenguaje, comprensión de las normas y roles sociales, resolución de problemas y un constante aprendizaje de información; así como el entendimiento de que los demás tendrán diferentes perspectivas del mundo que los rodea, las cuales pueden no ser compatibles con las que uno posee y que, de hecho, hasta pueden ser opuestas.

Así como muchas actividades también requieren el uso de varias funciones cognitivas, los juegos de rol permiten su uso en entornos no relacionados con la educación o el mundo laboral.

Las investigaciones enfocadas a los juegos de rol han abarcado temas como la identidad de género, las costumbres, la cultura, la imaginación, el aprendizaje en adultos mayores y niños, el manejo de emociones, la identificación, la identidad y la terapia. Muchas, de hecho, han considerado los juegos de rol como herramientas útiles para aprender y enseñar idiomas, temas de diferentes disciplinas y habilidades sociales. Su importancia no es poca, pues, aunque su influencia sobre la cultura popular sea mínima, es evidente que a través de los años el uso de las nuevas tecnologías, el ciberespacio, los dispositivos electrónicos y el internet, se incrementará a un ritmo vertiginoso. De esta manera, no sería equivocado asumir que los juegos de rol podrían volverse más comunes y relevantes entre las personas.

Ciertamente, los individuos que participan en juegos de rol aprenden sobre las personas con las que juegan y comparten un mundo compuesto por premisas narrativas que, a su vez, influyen en la manera en la que ven el mundo y se relacionan con otros jugadores. En otras palabras, como sucede con el contenido compartido en línea, la interacción entre los jugadores de rol da como resultado una cultura virtual que está construida con significados inicialmente internos a la comunidad que pueden extenderse a otros entornos dentro de la red y fuera de ésta.

Los juegos de rol narrativos, a diferencia de los juegos de rol clásicos (como Calabozos y Dragones) no dependen de un pequeño grupo de jugadores que siempre tiene que ponerse de acuerdo para así jugar juntos. Como se realiza a través de plataformas de redes sociales, la disponibilidad de cada usuario depende sólo de dicho usuario. De esta manera, muchas veces las comunidades formadas entre jugadores de rol simulan a las comunidades fuera de la red, pues cada miembro decide cuándo y cómo participar.

De hecho, en algunos casos estas comunidades se mantienen dentro de la red durante años y muchos de sus miembros llegan a entablar relaciones sociales que trascienden del sitio web en el que se conocieron.

Dadas las últimas circunstancias en el mundo, es evidente la importancia de las nuevas tecnologías, el ciberespacio y el internet. En un mundo donde es relevante que exista una comunicación en tiempo real independientemente del sitio desde donde se comuniquen las personas y lo mucho que estas tecnologías han permeado nuestras vidas durante los últimos años no es equivocado asumir que nuestras vidas e identidades están altamente relacionadas con nuestra actividad "en línea".

La virtualidad, como explican Zhang y Dholakia (2018), es un espacio donde los usuarios pueden crear representaciones simbólicas —o avatares— para jugar, caminar, explorar y socializar con otros. La virtualidad posee características diferentes a las que se encuentran en el mundo real y, dados los avances tecnológicos de las últimas décadas, se trata de uno que es sumamente interactivo, inmersivo, atractivo e, incluso, adictivo.

Es así que, en los juegos de rol en línea, los usuarios pueden interactuar con otros y crear sus propias experiencias sin sentirse obligados a seguir un tema preestablecido.

La virtualidad libera a las personas de sus localizaciones geográficas y de las jerarquías existentes en el mundo real. Además, como su identidad no está directamente unida a su presencia física, la comunicación e interacción pueden ser totalmente anónimas.

Por consiguiente, los espacios virtuales son atractivos porque ofrecen posibilidades que los espacios físicos no: escapar de la realidad (ya sea de preocupaciones u obligaciones) o rebelarse y liberarse de ésta (expresando y desarrollando la propia identidad con más libertad o creando una zona de confort libre de inquietudes).

Investigar el impacto que tienen nuestras acciones y relaciones con personas del otro lado de la pantalla se volverá un tema mucho más persistente y habitual en las próximas décadas. Sobre todo cuando los juegos de rol influyen en la construcción de la cultura popular, en la salud mental, relaciones interpersonales e identidad de quienes los juegan, en su aprendizaje y motivación; y también permite la exploración de roles que las personas no podrían llevar a cabo en circunstancias normales y el descubrimiento de aspectos que, de otra manera, permanecerían ocultos para ellas durante mucho tiempo.

LIMITACIONES

En esta investigación no se incluyeron participantes hombres, no sólo porque es poco frecuente encontrarlos en *Hetalia*, sino también porque los pocos que fueron identificados no eran activos o no se habían unido al *fandom* antes de que se realizara la recolección de datos, por lo que sería conveniente realizar investigaciones futuras que tuviesen la misma cantidad de participantes hombres y participantes mujeres, para así identificar las diferencias que podrían darse a partir del género de los participantes.

Sobre esto, Leaper (2014) afirma que existen ciertas diferencias entre géneros al momento de usar el lenguaje. Aunque con anterioridad se creía que las mujeres eran naturalmente más conversadoras que los hombres, esta diferencia en realidad está influenciada por diferentes factores como la clase social y edad de la persona en cuestión, el individuo con el que se interactúa, la tarea que se está realizando mientras se conversa y el tema del que se habla.

A su vez, se ha encontrado que los hombres tienden a interrumpir de manera mucho más intrusiva la conversación y a controlar el flujo de ésta. Algunos estudios observacionales remarcaron que las mujeres prefieren hablar sobre otras personas y sobre sus relaciones, mientras que los hombres evitan estos temas. Al mismo tiempo, las mujeres tienden a hablar muchos más de sus pensamientos y sentimientos con otros, independientemente de su edad. Aunque esto también depende de la relación que tengan con la persona con la que están charlando. Los hombres no, pues los estereotipos de género aplicados a ello implican que deben evitar buscar apoyo emocional, mostrar vulnerabilidad a otros o compartir sus sentimientos, ya que supuestamente con esto expresarían debilidad.

Según este autor, estas diferencias son mínimas y son la consecuencia directa de la cultura y de que las personas sigan manteniendo estereotipos de género cuando se trata de enseñar lenguaje, pues a las mujeres se les motiva a ser más conversadoras y a expresar emociones de manera más abierta que a los hombres.

Hace años, era usual encontrarse con investigaciones que indicaban que el desarrollo del lenguaje estaba directamente influenciado por el género del individuo. Estas apoyaban la idea de que eran las niñas quienes tenían más habilidades para la expresión verbal y escrita, mientras que los niños destacan en habilidades relacionadas con las matemáticas y la percepción viso-espacial. No obstante, debido al mantenimiento de estos estereotipos de género es que se hacía un énfasis en la enseñanza de estas habilidades según el género del estudiante.

Es probable que, por ello, la mayoría de las jugadoras de rol narrativo sean mujeres. Pues los juegos de rol de tablero, que le dan mayor peso a las matemáticas, son mucho más populares entre el público masculino.

Desde otro ángulo, plataformas que también son populares, pero que están dedicadas a crear mundos virtuales donde los usuarios puedan interactuar con otros de la manera en la que deseen —y no necesariamente para construir historias juntos—, podrían ser una gran fuente de información para futuras investigaciones. No sólo porque los usuarios crean a los avatares que los representarán en estos mundos virtuales, sino porque también tienen la posibilidad de crear contenido dentro de esos mundos (como edificios, ambientes y objetos). Uno de los mayores exponentes de este tipo de plataformas es *Second Life*.

A diferencia de *Facebook*, en *Second Life* la interacción se da principalmente por medio de los avatares, pues la idea es que se tenga una “segunda vida” en línea. El impacto de esta plataforma ha sido tan grande que no sólo personas han ingresado a este mundo con el fin de divertirse y socializar, sino que muchos negocios y empresas han intentado abrir sus locales dentro de la plataforma. Por lo que es un hecho que *Second Life* representa nuevas alternativas respecto a las investigaciones que están enfocadas en las interacciones sociales dentro de la red, pues a diferencia de los juegos de rol el énfasis no está en vivir o contar una historia mientras se usan personajes ficticios, sino en los usuarios mismos y las propiedades que poseen y las acciones que llevan a cabo.

Por otro lado, en cuanto a los videojuegos de rol multijugador masivos en línea, donde también es posible que se dé una alta interacción social entre jugadores, *World of Warcraft* es uno de los más reconocidos y jugados en todo el mundo. Esta clase de juegos son famosos porque no sólo proporcionan un espacio abierto y libre donde los jugadores pueden conocerse y jugar juntos, sino que, a veces, el juego es capaz de trascender a sus vidas cotidianas y motivarlos a intercambiar información personal con sus amigos virtuales más cercanos. De hecho, videojuegos donde es posible usar un avatar para interactuar con un mundo virtual son considerados una forma de que las personas con discapacidades motoras puedan desenvolverse en un ambiente que, en un inicio, está libre de prejuicios y discriminación.

REFERENCIAS

- Aguilar Rodríguez, D. E., y Said Hung, E. (2010). Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: caso de Facebook. *Zona Próxima*. (12).190-207. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/853/85316155013.pdf>
- Amichai-Hamburger, Y. (2007). Personality, individual differences and Internet use. *The Oxford handbook of Internet psychology*, 187-204.
- Angrosino, M. (2012). *Etnografía y observación participante en investigación cualitativa*. Ediciones Morata.
- Ardèvol, E., Bertrán, M., Callén, B., y Pérez, C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (3), 72-92.
- Bernard, H. R. (2017). *Research methods in anthropology: Qualitative and quantitative approaches*. Rowman & Littlefield.
- Biddle, B. J. (1986). Recent developments in role theory. *Annual review of sociology*, 12(1), 67-92.
- Biddle, B. J. (2013). *Role theory: Expectations, identities, and behaviors*. Academic Press.
- Bowman, S. L. (2010). *The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems and explore identity*. McFarland.
- Bowman, S. L. (2013). Social conflict in role-playing communities: An exploratory qualitative study. *International Journal of Role-Playing*, 4(4). 4-25.
- Bowman, S. L., y Liberoth, A. (2018). Psychology and role-playing games. *Role-Playing Game Studies: A Transmedia Approach*. Routledge, New York.
- Brell, M. (2006). Juegos de Rol: Educación Social: Revista de intervención socioeducativa. 104-113.
- Bullingham, L., y Vasconcelos, A. C. (2013). 'The presentation of self in the online world': Goffman and the study of online identities. *Journal of information science*, 39(1), 101-112.
- Burke, P. J., y Stets, J. E. (2009). *Identity theory*. Oxford University Press.
- Buss, D. M. (1987). Selection, evocation, and manipulation. *Journal of personality and social psychology*, 53(6), 1214.
- Cáceres Zapatero, M. D., Ruiz San Román, J. A., y Brändle Señán, G. (2009). Comunicación interpersonal y vida cotidiana. La presentación de la identidad de los jóvenes en Internet. *CIC: Cuadernos de Información y Comunicación*, 14. 213-231. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/22541/1/7226.pdf>
- Cloninger, S. C. (2002). *Teorías de la personalidad*. Pearson Educación.
- Coe, D. F. (2017). Why people play table-top role-playing games: A grounded theory of becoming as motivation. *The Qualitative Report*, 22(11), 2844-2863.
- Deterding, S., y Zagal, J. (Eds.). (2018). *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. Routledge.

- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., y Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167.
- Díaz Gandasegui, V. (2011). MITOS Y REALIDADES DE LAS REDES SOCIALES. Información y comunicación en la Sociedad de la Información. *Prisma Social*. (6). 1-26. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3537/353744578007.pdf>
- Duffett, M. (2013). *Understanding fandom: An introduction to the study of media fan culture*. Bloomsbury Publishing USA.
- Ecenbarger, C. (2014). The impact of video games on identity construction. *Pennsylvania Communication Annual*, 70(3), 34-50.
- Edminster, A. (2014). Break the Distance [Canción]. En *Break the Distance*.
- Fine, G. A. (2002). *Shared fantasy: Role playing games as social worlds*. University of Chicago Press.
- Flick, U. (2012). *Introducción a la investigación cualitativa* (No. 303.442).
- Fox, T. (2015). *Undertale* [Videojuego].
- Goffman, E. (1959). La presentación de la persona en la vida cotidiana.
- Hine, C. (2011). *Etnografía virtual*. Editorial uoc.
- Hine, C. (Ed.). (2005). *Virtual methods: Issues in social research on the Internet*. Berg Publishers.
- Imaña, Tania (2008). Facebook, tejiendo la telaraña de las Redes Sociales. *Razón y Palabra*. 13(1). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199520934009.pdf>
- Intelligent Systems. (2012). *Fire Emblem: Awakening* [Videojuego]. Japón: Nintendo.
- Joinson, A. N. (2005). Internet behaviour and the design of virtual methods. *Virtual methods: Issues in social research on the internet*, 21-34.
- Kawulich, B. B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos.
- Kim, L. S. (2003). Exploring the relationship between language, culture and identity. *GEMA Online® Journal of Language Studies*, 3(2).
- Kimble, C., y Hernández, J. C. P. (2002). *Psicología social de las Américas*. Pearson Educación.
- Kivits, J. (2005). Online interviewing and the research relationship. *Virtual methods: Issues in social research on the Internet*, 35-49.
- Köstlbauer, J. (2013). The strange attraction of simulation: Realism, authenticity, virtuality. *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, 168-183.
- Leaper, C. (2014). Gender similarities and differences in language.
- Mahar, A. L., Cobigo, V., y Stuart, H. (2013). Conceptualizing belonging. *Disability and rehabilitation*, 35(12), 1026-1032.

- Maples, M. F. (1988). Group development: Extending Tuckman's theory. *Journal for Specialists in Group Work*, 13(1), 17-23.
- Marino, R. A. (2010). *Conectados en el ciberespacio*. Editorial UNED.
- Mclaughlan, R. G., y Kirkpatrick, D. (2005). Online text-based roleplay-simulation: The challenges ahead. In *Simulation Technology and Training Conference*. Simulation Industry Association of Australia (SIAA).
- Membrado, Z. (2019). La Ultraderecha de Orbán dirige a Hungría hacia la Autocracia. *Ethic*. Recuperado de: <https://ethic.es/2019/04/ultraderecha-orban-hungria/>
- Merejo, A. (2009). El ciberespacio como entresijo virtual. *Eikasía. Revista de Filosofía*, 4, 24. Recuperado de: <http://revistadefilosofia.es/24-08.pdf>
- miHoYo (2020). *Genshin Impact* [Videojuego].
- Miyake, T. (2013). Doing Occidentalism in contemporary Japan: Nation anthropomorphism and sexualized parody in "Axis Powers Hetalia". *Transformative Works and Cultures*, 12.
- Miyake, T. (2016). History as sexualized parody: love and sex between nations in Axis Powers Hetalia. En *Rewriting History in Manga*. 151-173. Palgrave Macmillan, New York.
- Orellana López, D. M., y Sánchez Gómez, M. C. (2006). Técnicas de recolección de datos en entornos virtuales más usadas en la investigación cualitativa. *Revista de investigación educativa*, 24(1), 205-222.
- Orgad, S. (2005). From online to offline and back: Moving from online to offline relationships with research informants. *Virtual methods: Issues in social research on the Internet*, 51-65.
- Pérez, M. H. (2012). De perfiles y personajes: evolución de la representación del usuario en las redes sociales y los juegos de rol. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 30-48.
- Pérez Miranda, I. y Acosta del Río, S. (2015). Mitología, cultura popular y juegos de rol. *El Futuro del Pasado*, 7, 219-237.
- Reeve, J. (2014). *Understanding motivation and emotion*. John Wiley & Sons.
- Runco, M. A., y McGarva, D. J. (2013). Creativity and motivation. *Cognition and motivation: Forging and interdisciplinary perspective*, 468-482.
- Rutter, J., y Smith, G. W. (2005). Ethnographic presence in a nebulous setting. In *Virtual methods: Issues in social research on the Internet*, 81-92.
- Smith-Robbins, S. (2011). This game sucks: How to improve the gamification of education. *EDUCAUSE review*, 46(1), 58-59.
- Suárez Corrales, L. P., y Vásquez Ochoa, A. M. (2018). La Identidad en los Juegos de Rol a través de la Narrativa. En *Game & Play: La Cultura del Juego Digital*. Ediciones Egregius.
- Suler, J. R. (2002). Identity management in cyberspace. *Journal of applied psychoanalytic studies*, 4(4), 455-459.
- The Crane Wives (2015). The Moon Will Sing [Canción]. En *Coyote Stories*.

- Torregrosa Peris, J. R. (1983). Sobre la identidad personal como identidad social.
- Torti Frugone, Y., y Schandor, A. M. (2013). El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural. *VII Jornadas de Jóvenes Investigadores. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*
- Touno, M. (Autor), e Ishihara, S. (Director). (2013). *Log Horizon* [Anime]. Japón: Satelight.
- Turkle, S. (1999). Cyberspace and identity. *Contemporary sociology*, 28(6), 643-648.
- Valkenburg, P. M., Schouten, A. P., y Peter, J. (2005). Adolescents' identity experiments on the Internet. *New media & society*, 7(3), 383-402.
- Valles, M. S. (2007). *Entrevistas cualitativas*. (32). CIS.
- Valiente, F. J. (2004). Comunidades virtuales en el ciberespacio. *Doxa.Comunicación*. Madrid. Recuperado de: <http://doxacomunicacion.es/pdf/articulovaliente.pdf>
- Van Vleet, M., y Feeney, B. C. (2015). *Play behavior and playfulness in adulthood. Social and Personality Psychology Compass*, 9(11), 630-643.
- Waggoner, Z. (2009). *My avatar, my self: Identity in video role-playing games*. McFarland.
- Williams, R. (2015). *Post-object fandom: Television, identity and self-narrative*. Bloomsbury Publishing USA.
- Yee, N. (2006). The psychology of massively multi-user online role-playing games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage. En *Avatars at work and play*. 187-207. Springer, Dordrecht.
- Zhang, M., y Dholakia, N. (2018). Conceptual framing of virtuality and virtual consumption research. *Journal of Global Scholars of Marketing Science*, 28(4), 305-319.
- Zhao, S., Grasmuck, S., y Martin, J. (2008). Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships. *Computers in human behavior*, 24(5), 1816-1836.

ANEXOS

Anexo 1. Guion de entrevista semiestructurada

1. Preguntas generales sobre el juego de rol

- a) ¿Cómo conociste el rol?
- b) ¿Qué te impulsó a empezar a rolear?
- c) ¿Por qué roleas? ¿Con qué fin? ¿Para qué?
- d) ¿Cuánto tiempo llevas en el rol?
- e) ¿Has aprendido algo nuevo gracias al rol? ¿Qué?
- f) ¿Qué no te gusta del rol?
- g) ¿Qué haces para darle vida a tu personaje?

2. Preguntas acerca de la identidad en el juego de rol.

- a) ¿Por qué escogiste a ese personaje y no a otro?
- b) ¿Tu interpretación del personaje te gusta? ¿Por qué?
- c) ¿Crees que interpretar a tu personaje influye en la manera en la que los demás te perciben? ¿Por qué?
- d) ¿Consideras que el personaje que interpreta otro usuario influye en la manera en la que lo tratas? ¿Por qué?
- e) ¿Consideras que te pareces a tu personaje? ¿Por qué?
- f) ¿Has intentado rolear a otros personajes?

3. Preguntas acerca de la perspectiva que tienen de otros países.

- a) ¿Qué opinas del país que roleas?
- b) ¿Qué opinas de la personificación que Himaruya le dio al país que roleas?
- c) ¿Cambiarías algo de esa personificación? ¿Por qué?

Anexo 2. Consentimiento informado

Estás invitado(a) a participar en una investigación sobre los juegos de rol. Esta investigación es realizada por la estudiante Alejandra Martínez, de la Facultad de Psicología, de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

El propósito de este estudio es analizar el juego de rol narrativo que se da en el *fandom* de *Hetalia*, concretamente en *Facebook*, y el impacto que tiene en los usuarios la interpretación de sus personajes sobre sus ideas sobre otros países y sobre sí mismos. Para esto se recopilarán datos sobre las publicaciones y roles escritos por los participantes, así como se aplicará una entrevista individual a cada uno de ellos. La información obtenida por estos medios será anónima y confidencial. En otras palabras, tus datos no serán conocidos por nadie que no esté involucrado directamente en esta investigación, tampoco serán usados para propósitos diferentes a los ya mencionados.

De igual forma, debes saber que tu participación es totalmente voluntaria. Puedes elegir participar o no. Incluso cuando ya has aceptado participar, puedes cambiar de idea y dejar de hacerlo. Si aceptas colaborar, se compartirá contigo el conocimiento obtenido.

Si tienes dudas acerca de esta investigación o deseas más información, puedes dirigirte a mí con toda confianza, contestaré cualquier pregunta que tengas al respecto. Mi número de teléfono es +52 1 55 4714 14 53.

He leído la información proporcionada y acepto participar voluntariamente en esta investigación.

Nombre del participante: _____

Firma del participante: _____

Fecha: _____