



Facultad de Comunicación y Tecnologías de la Información

Tema: Dungeons & Dragons: La explosión transmedia en los juegos de rol

**Trabajo de Titulación para la obtención del Título de Licenciatura en
Comunicación**

Presentada por: David Gustavo Serrano Ramos

Tutor: Nicole Cueva

Quito, marzo de 2022

RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo determinar los elementos que son responsables por el reciente aumento de popularidad del juego de rol conocido como Dungeons & Dragons. Se realiza este trabajo para obtener una respuesta clara frente a un ejemplo de el fenómeno de un producto obteniendo un increíble nivel de renombre en un periodo corto de tiempo, el cual solo podría compararse con la industria de videojuegos. En el proceso de este proyecto se busca analizar las cualidades inherentes del producto que lo vuelven especial, el ambiente en el que su popularidad se establece dentro de internet y cómo es que la naturaleza transmedia de este juego contribuye a esta particular circunstancia. El proyecto y su marco teórico está basado en previas investigaciones y trabajos, que buscan examinar el fenómeno desde la historia y el contenido popular presente relacionado a Dungeons & Dragons. En los resultados encontramos que: la interactividad y el elemento humano del juego le da una ventaja como producto frente a medios similares como los videojuegos, el surgimiento de plataformas como Twitch ha puesto a millones de personas en contacto con el juego por su tremendo alcance y aprendemos que la capacidad transmedia de D&D vuelve a su influencia en algo que trasciende los límites de la corporación a quien la marca le pertenece.

Palabras Clave: Dungeons & Dragons, juegos de rol, RPG, streaming, transmedia, marketing, fantasía

DECLARACIÓN DE ACEPTACIÓN DE NORMA ÉTICA Y DERECHOS

El presente documento se ciñe a las normas éticas y reglamentarias de la Universidad Hemisferios. Así, declaró que lo contenido en este ha sido redactado con entera sujeción al respeto de los derechos de autor, citando adecuadamente las fuentes. Por tal motivo, autorizo a la Biblioteca a que haga pública su disponibilidad para lectura dentro de la institución, a la vez que autorizo el uso comercial de mi obra a la Universidad Hemisferios, siempre y cuando se me reconozca el cuarenta por ciento (40%) de los beneficios económicos resultantes de esta explotación.

Además, me comprometo a hacer constar, por todos los medios de publicación, difusión y distribución, que mi obra fue producida en el ámbito académico de la Universidad Hemisferios.

De comprobarse que no cumplí con las estipulaciones éticas, incurriendo en caso de plagio, me someto a las determinaciones que la propia Universidad plantee.

David Serrano

C.I. 1715784300

DEDICATORIA

A mi familia, por apoyarme en todas mis metas y educación.

A los profesores que me han ayudado a través de mis estudios de carrera.

A mis amigos que permitieron que me volviera parte de la comunidad de Dungeons & Dragons.

A las inspiraciones que me llevaron a comenzar mi trabajo creativo dentro de la comunidad, Matthew Mercer, Christopher Zito y Nadine Arnott. Por guiarme a participar en lo que considero es el mejor juego del mundo.

Y especialmente a Alicia por permitir que un trabajo tan inusual sea aprobado.

David Serrano

Quito, Diciembre 2021

ÍNDICE

RESUMEN	3
DEDICATORIA	6
Resumen.....	10
Abstract (en inglés).....	11
1. Introducción.....	12
2. Marco Teórico.....	12
2.1. Definición de juego de rol y TTRPG.....	12
2.1.1. Definición de D&D (Dungeons & Dragons/Calabozos y Dragones).....	13
2.1.2. Definición de VTT (Virtual Table Top).....	15
2.2. Antecedentes de D&D.....	16
2.3. Situación actual de D&D en el mundo.....	18
2.4. Teorías existentes sobre el fenómeno de D&D.....	19
3. Metodología.....	22
4. Hallazgos y Resultados.....	24
4.1. Los aspectos inherentes de Dungeons & Dragons como juego que lo ha impulsado al nivel de popularidad al que ha llegado.....	25
4.2. Facetas ambientales y situacionales responsables por la explosión de fama que ha ganado Dungeons & Dragons.....	29
4.3. Como su naturaleza como un producto de narrativa transmedia ha permitido este fenómeno.....	33
5. Discusiones.....	37
6. Conclusiones.....	38
Bibliografía.....	41

ÍNDICE DE GRÁFICOS E ILUSTRACIONES

Graficos

1. Reporte de ganancias del segundo cuarto de 2021 de Hasbro.....	14
2. Mediakix.com, una agencia de marketing de influencers de servicio.....	26
3. Streamcharts.com. Informe del tráfico de transmisión de los canales de D&D, horas de visualización del 28 de octubre al 26 de noviembre de 2021.....	28

Ilustraciones

1. Ilustración de un grupo de aventureros para el manual del jugador de D&D 5E de Wizards of the Coast.....	23
2. Arte de la portada del set de principiante de Stranger Things de Wizards of the Coast.....	30

Dungeons & Dragons: La explosión transmedia en los juegos de rol

David Gustavo Serrano Ramos

davidserrano213@gmail.com

Resumen

Esta investigación tiene como objetivo determinar los elementos que son responsables por el reciente aumento de popularidad del juego de rol conocido como Dungeons & Dragons. Se realiza este trabajo para obtener una respuesta clara frente a un ejemplo de el fenómeno de un producto obteniendo un increíble nivel de renombre en un periodo corto de tiempo, el cual solo podría compararse con la industria de videojuegos. En el proceso de este proyecto se busca analizar las cualidades inherentes del producto que lo vuelven especial, el ambiente en el que su popularidad se establece dentro de internet y cómo es que la naturaleza transmedia de este juego contribuye a esta particular circunstancia. El proyecto y su marco teórico está basado en previas investigaciones y trabajos, que buscan examinar el fenómeno desde la historia y el contenido popular presente relacionado a Dungeons & Dragons. En los resultados encontramos que: la interactividad y el elemento humano del juego le da una ventaja como producto frente a medios similares como los videojuegos, el surgimiento de plataformas como Twitch ha puesto a millones de personas en contacto con el juego por su tremendo alcance y aprendemos que la capacidad transmedia de D&D vuelve a su influencia en algo que trasciende los límites de la corporación a quien la marca le pertenece.

Palabras Clave: Dungeons & Dragons, juegos de rol, RPG, streaming, transmedia, marketing, fantasía

Abstract (en inglés)

This investigation's purpose is to determine what elements are responsible for the recent increase in popularity of the roleplaying game known as Dungeons & Dragons. This work is done in order to obtain a clear answer given the phenomenon of this game, which has earned an incredible reputation in a relatively short amount of time, something which has only been seen before with the rise of the videogame industry. Throughout the process of this project we wish to analyze the inherent qualities of the product that might set it apart from other games, the environment in which its new found popularity is established in the ecosystem of the internet and how is it that its nature as a transmedia vehicle contributes to this particular circumstance. This project and its theoretical framework is based on previous investigations and academic works, which seek to examine the phenomenon from a historical and popular culture standpoint that relates to Dungeons & Dragons. In the results we find that: the interactivity and the human element of the game gives it an advantage in comparison with similar media like video games, the surge of platforms like twitch has placed millions of people in contact with the game through its tremendous reach and we learn that the transmedia capacity of D&D transforms its influence into something that transcends the limits of the corporation to which it belongs.

Key words: Dungeons & Dragons, role playing games, rpg, streaming, transmedia, marketing, fantasy

1. Introducción

Dragones, elfos, orcos, enanos, dioses, espectros y aventuras son elementos que yacen en algunas de las historias más famosas del entretenimiento de ficción. *El Señor de los Anillos*, *Game of Thrones*, *Stranger Things*, todas estas historias presentan a grupos de hábiles héroes, increíble magia y un mundo fascinante. ¿Qué pensarías de la posibilidad de participar en un mundo como ese de manera más profunda que como un simple lector o miembro de la audiencia? Pues esa posibilidad existe con un juego como Dungeons & Dragons, un nombre que tal vez le parezca familiar. También conocido como Calabozos y Dragones, es un juego de rol que ha llegado a un inesperado nivel de fama en los últimos 6 años. Aquí investigaremos al respecto, considerando las múltiples facetas de su influencia y contexto, analizando el ecosistema online en el que se desarrolló y determinando qué valor presenta como producto transmedia.

2. Marco Teórico

2.1. Definición de juego de rol y TTRPG

Los juegos de rol (Role-playing game o RPG) son un tipo de juego en el que uno o más jugadores toman un determinado rol, papel o personalidad. Este juego es de naturaleza interpretativa-narrativa en el que los roles son interpretados por los jugadores asumiendo la identidad de personajes imaginarios dentro de una trama en la cual sus decisiones desarrollarán la historia y dirección del juego.

El progreso y desarrollo del juego es espontáneo, en el que se presenta una situación hipotética, la cual deberá ser abordada por los jugadores a través de analizar diferentes perspectivas para elegir que acción tomar. El origen rudimental de este tipo de juego yace en la creación de un juego de simulación diseñado en 1966 por el profesor de la facultad de sociología del Boston College, William A. Gamson. Este juego de simulación se utilizó en numerosas universidades y otros grupos escogidos para dar lecciones en ciencia política, habilidades de comunicación y múltiples aspectos de la sociología. (Boston College, 2021)

Con el paso del tiempo se han hecho múltiples avances al campo del diseño de juegos, eventualmente culminando en la primera iteración¹ del nuevo género de juegos, los TTRPG (Tabletop Role-playing games). También conocido como RPG de lápiz y papel o juego de rol de mesa, es un tipo de juego de rol en el que los participantes describen las acciones de sus personajes a través de conversación activa. Los jugadores determinan sus acciones de acuerdo con los detalles del personaje que estén utilizando, tal como el trasfondo de este. Las acciones que tomen los jugadores serán un éxito o un fallo de acuerdo con un sistema formal de reglas, en el cual los jugadores tienen la libertad de improvisar. Y todas estas acciones guiarán el progreso del juego hasta su final.

“...they consume the DM’s fiction but rewrite the story with their actions. And as authors, they’re free to make their own decisions. If a troll is trying to eat you, you can hit him with a sword, shoot him with an arrow, or run away—it’s up to you. For that matter, you could sing him a song, try to recruit him into Scientology, or lie down for a nap. Your choice might be a dumb one, but it’s still yours to make”. (Ewalt, 2013, pg. 12)

A diferencia de los juegos de mesa, los cuales limitan a los jugadores a una pequeña cantidad de acciones que pueden tomar, o videojuegos, que ofrecen una gran cantidad de acciones que tienen posibilidades preprogramadas, D&D y otros juegos de su estilo presentan libre albedrío. En este sentido, los jugadores son ambos audiencia y autores del juego.

2.1.1. Definición de D&D (Dungeons & Dragons/Calabozos y Dragones)

Es el TTRPG más icónico y popular en la historia de la afición, según los resultados obtenidos de sitios como Google y Roll20 en una colección de datos realizada por la página Drama Dice, la base de usuarios que lo juegan es más de la mitad de todo el público participando en un TTRPG (Drama Dice, 2021). Originalmente diseñado por Gary Gygax y Dave Ameson, el cual fue publicado por primera vez en 1974 por

¹ Iteración: la nueva versión de un proyecto o programa.

Tactical Studies Rules, Inc. (TSR). Se le reconoce como el fundador de los TTRPGs de la época moderna a nivel de diseño y como modelo para la industria. Actualmente el juego es publicado por Wizards of the Coast (WoTC), una compañía que pertenece a Hasbro.

Este juego fue basado originalmente en las mecánicas de los juegos de guerra, también conocidos como *wargames* los cuales simulan enfrentamientos armados de varias escalas tomando en cuenta elementos como tecnología y tácticas. En el caso de Dungeons & Dragons la adición del elemento de fantasía fue lo que le dio su identidad como modo de entretenimiento. Influenciado por los trabajos de J. R. R. Tolkien, el sistema seguiría a un grupo de héroes protagonistas, los cuales los jugadores interpretarán a través del sistema de reglas utilizando dados.

Desde su concepción hemos visto múltiples ediciones del juego, con la más reciente siendo la 5ta Edición, la cual es afamada por ser mucho más simple en comparación con sus predecesores. Esto ha dado paso a una explosión de accesibilidad para olas de nuevos jugadores.

“Let’s start with a brief overview, for the uninitiated: Dungeons & Dragons takes place within a fantasy world that is invented by its players but inspired by centuries of storytelling and literature. Books like J. R. R. Tolkien’s Lord of the Rings helped set the tone: heroic knights and wise old magicians battling the forces of evil. A typical D&D session might find a party of adventurers setting off to search an underground cave system for treasure and having to fight all the slobbering monsters lurking in the dark”. (Ewalt, 2013, pg. 10)

Los jugadores formarán dos partes esenciales del juego. Primero, el grupo de aventureros serán quienes tomen control de personajes diseñados con las reglas establecidas por el juego, eligiendo de una docena de “clases”, las cuales son similares a profesiones o disciplinas que darán ciertas habilidades a los jugadores, y varias razas de fantasía como los humanos, los elfos, los enanos y muchas más. Y la segunda parte será el DM o GM, también conocido como Dungeon Master (Maestro de Calabozos) o Game Master (Maestro de Juegos). Este jugador será siempre una sola persona a la vez, y es el miembro encargado de la narrativa y escenario presentado al resto de jugadores.

2.1.2. Definición de VTT (Virtual Table Top)

Originalmente, es una rama de un género de videojuegos que están diseñados para simular la experiencia de un juego de mesa. Algunos de los ejemplos más conocidos incluyen juegos como *Monopoly* y juegos de cartas como *Solitario* o incluso *Uno*. Es decir, adaptaciones de juegos existentes a un formato digital. Pero también hay sistemas más generales que permiten la recreación de otros juegos de mesa.

Sin embargo, el VTT es un modelo digital que ha surgido para la realización de juegos existentes, y su desarrollo culminó con el acceso a TTRPGs de modo online y digitalizado, ya que el método tradicional de juego requiere presencia cara a cara con un grupo de jugadores. A través de un motor de juegos con múltiples activos de juego pre-fabricados, como los diferentes tipos de dados necesarios para jugar D&D, y el conocimiento de los jugadores sobre el juego se puede realizar una sesión completa de juego.

Adicionalmente, utilizando elementos como mesas cuadrículadas, en la cuales piezas de arte como mapas, símbolos y fichas representativas de jugadores y criaturas son utilizadas para recrear la experiencia de jugar en persona, se puede ver la utilidad de tal sistema.

“Using platforms such as Roll20.net, D&DBeyond, and Fantasy Grounds to aid in the more visually-bound elements of the game such as maps and character sheets, alongside platforms such as Discord and Zoom to use for voice chat features aids in recreating a tabletop atmosphere, sans tabletop”. (Haslett, 2021, pg. 13)

Algunos ejemplos de VTTs populares incluyen Roll20, el cual tiene opciones gratis y pagadas, que es nativo a navegadores (Mozilla Firefox, Google Chrome, etc). Algunas de las características de este VTT incluyen la capacidad de incluir imágenes, gifs, videos, música e incluso tiene su propio Marketplace digital para comprar libros oficiales que facilitan la facilidad de juego. Por otro lado, Fantasy Grounds es un VTT que se puede comprar, con diferentes niveles de beneficios dependiendo del paquete escogido. Ofrece muchos beneficios similares a Roll20, pero también cuenta con

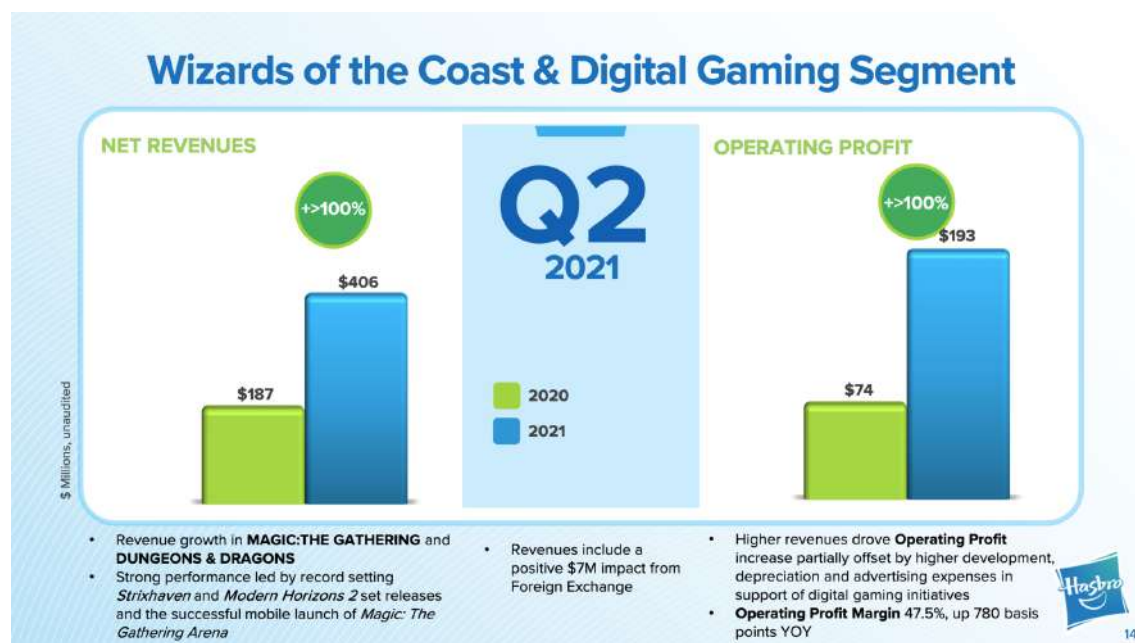
recursos adicionales que pueden ofrecer más contenido a un grupo de jugadores. Existe una amplia variedad de opciones para escoger, con diferentes cualidades que personas diferentes preferirán.

2.2. Antecedentes de D&D

El campo del entretenimiento, particularmente el mercado centrado en juegos, ha visto una explosión de popularidad en las pasadas décadas. Se han realizado investigaciones en el ámbito digital, particularmente en el enfoque hacia videojuegos, pero el interés en el medio análogo ha sido menor en comparación.

Con esto llegamos a Dungeons & Dragons, el cual se ha vuelto un fenómeno de escala internacional en los últimos 6 años. Se puede encontrar contenido relacionado a este TTRPG en una gran cantidad de medios populares, por ejemplo: los programas de televisión *Community* y *The Big Bang Theory*, la serie original de Netflix *Stranger Things* e incluso series de animación como *Los Simpsons* y *Gravity Falls*.

A partir del 2019, Wizards of the Coast (WoTC), la compañía que actualmente es dueña de Dungeons & Dragons, ha declarado que se estiman más de 40.000.000 de jugadores a nivel mundial. Indudablemente a este punto del tiempo el número de jugadores ha incrementado más allá de esa impresionante cifra. Y adicionalmente, el CEO de Hasbro, Brian Goldner, declaró que en los últimos años los ingresos de WoTC habían incrementado al punto de superar el doble de sus ganancias pasadas en años previos.



Fuente: Reporte de ganancias del segundo cuarto de 2021 de Hasbro

Con el constante crecimiento de este medio de entretenimiento, no debería ser sorpresa que se haya desarrollado al punto de poder ser considerado como una narrativa transmedia de origen muy peculiar por su naturaleza como juego. Al tener un increíble nivel de libertad en comparación con casi cualquier otro tipo de entretenimiento, D&D se presta a una existencia transmedia. Por diseño el juego puede tomar lugar en mundos narrativos que han sido creados por fuentes oficiales, como el equipo creativo de Wizards of the Coast, o incluso en lugares que han sido creados por los mismos jugadores desde cero. Una parte central del saber popular del juego es que todo gira alrededor de un multiverso y todos los mundos en los que los jugadores toman parte, existen paralelamente al resto. Por lo tanto, todo tipo de historias son contadas sobre héroes en lugares vastamente diferentes, pero al final del día todas estas historias son parte de D&D.

“Cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo; evidentemente, las aportaciones de cada medio o plataforma de comunicación difieren entre sí. Tal como explica Jenkins, en las NT cada medio «hace lo que mejor sabe hacer: una historia puede ser introducida en un largometraje, expandirse en la televisión, novelas y cómics, y este mundo puede ser explorado y vivido a través de un videojuego. Cada franquicia debe

ser lo suficientemente autónoma para permitir un consumo autónomo. O sea, no debes ver la película para entender el videojuego, y viceversa». En un texto posterior, Jenkins reafirmará que las NT son «historias contadas a través de múltiples medios. En la actualidad, las historias más significativas tienden a fluir a través de múltiples plataformas mediáticas». (Scolari, 2013, pg. 17)

Adicionalmente, con el crecimiento de este hobby, podemos ver su presencia en muchos medios más, no solo como referencias en cultura popular. Por ejemplo, existen aproximadamente 60 videojuegos basados en Dungeons & Dragons, cientos de novelas, ebooks e historias cortas que han nacido de varios mundos atados al juego, cientos de podcasts y streams en el que grupos de gente comparten su juego en vivo para una audiencia, videos y musicales de alta producción que pueden ser vistos en YouTube y más recientemente la adaptación de una serie animada basada en el stream de D&D más popular en el Internet, *Critical Role*, patrocinada por Amazon de la que hablaremos en detalle más adelante.

2.3. Situación actual de D&D en el mundo

El resurgimiento de Dungeons & Dragons que se ha manifestado en los últimos 6 años se ha vuelto un fenómeno espectacular. Podemos ver un nuevo tipo de entretenimiento ganando popularidad de modo global. Con la influencia de este juego y su valor histórico marcando un cambio notorio en todo tipo de medios populares, tales como historietas, series de televisión, videojuegos y libros. Se ha convertido en un tipo de contenido con una gran cantidad de seguidores, una increíble variedad de plataformas, análogas y digitales.

Incluso hemos visto múltiples situaciones en las que un *live show*, es decir un espectáculo en vivo, donde un grupo juega una sesión en público para una audiencia se ha vuelto una realidad. En múltiples ocasiones el grupo conocido como Critical Role ha realizado estos *live shows*, logrando atraer suficiente gente para llenar completamente el teatro de un hotel en Broadway, Los Ángeles con capacidad de más de 1600 personas el 19 de abril de 2019. Y existen muchos más ejemplos de estos shows en vivo, con

grupos más pequeños dentro de eventos como convenciones especializadas en Dungeons & Dragons.

Con el crecimiento del internet, y el constante desarrollo de juegos en plataformas digitales, se han creado nuevos modos de participar en este juego sin la necesidad de conseguir materiales físicos. Estos serían los VTT (Virtual Table Top), los cuales se utilizan en conjunto con servicios de chat, llamadas y videollamadas como Skype o Discord, para realizar sesiones de juego de modo online.

Con el efecto de la pandemia mucha gente se vio obligada a quedarse dentro de casa. Esto resultó en un gran número de personas que perdieron acceso a un juego con sus amigos, lo que terminó creando un efecto en cadena para el crecimiento de las plataformas VTT de modo masivo.

2.4. Teorías existentes sobre el fenómeno de D&D

Mucho del crédito de este fenómeno está atribuido comúnmente a lo que se refiere como “Actual Play” shows. Estos son videos, streams o podcasts en los que se realiza una sesión de juego de algún TTRPG, usualmente Dungeons & Dragons, para un público. Ejemplos de los más grandes colaboradores a este tipo de contenido son los afamados *Critical Role* y *The Adventure Zone*, los cuales han estado en el aire por más de 5 años.

La gran mayoría de contenido creado sobre Dungeons & Dragons está centrado en mundos de fantasía, con elfos, enanos, dragones, fantasmas, dioses paganos reales y ficticios, y muchos elementos que han sido popularizados con la publicación de libros, series de televisión, películas, series animadas y contenido similar. El inicio de esta aceptación al género de historia está atribuido a franquicias y series particularmente populares en el campo de la fantasía.

“In a different line of thought, DM Lee ruminated on the general appeal of fantasy-based content like Critical Role. He stated that “fantasy has become more mainstream. Starting with The Lord of the Rings films to, most notably now, Game of Thrones ... D&D has been able to ride that wave in a great way.”

Lee positioned the growth and concrete presence of the fantasy genre as a factor that was pivotal in repopularising D&D. “(Sidhu, 2019, pg. 8)

A través de la resultante ola en la que el género de fantasía llega al público general, podemos ver cómo esa influencia crece a medida que el tiempo pasa y el contenido se asimila dentro de lo que se considera entretenimiento que hasta las “personas normales” pueden disfrutar. en esta instancia refiriéndose a normales como a la mayoría de personas que no eran parte de la subcultura consumidora.

Sin embargo, debe notarse la diferencia entre la fantasía y sus temáticas, que típicamente se separan de aspectos del mundo y puntos de vista realistas en la realización de su historia. Por ejemplo, es muy común que en este tipo de contenido se tenga una narrativa con antagonistas monolíticos, es decir en el que todos sean iguales. Los orcos en *El Señor de los Anillos*, una especie de criatura humanoide que fue creada por fuerzas oscuras para servir como esclavos y soldados, son representados como un pueblo que en su totalidad pertenecen al bando de los villanos, sin ejemplos que se unan a los héroes. Esto da a entender que dentro de la narrativa no se les va otorgar “humanidad”, en lo que llegamos a un tipo de historia en la que se deberá suspender la incredulidad frente a la lógica del mundo, porque la magia es real.

Pero por supuesto tenemos excepciones a la regla con el ejemplo de la serie televisiva *Game of Thrones*, la cual fue afamada por su narrativa oscura, políticamente cargada y su valor de producción. No es el primer trabajo de ficción de fantasía oscura, pero es sin duda uno de los más conocidos en el mundo. La existencia de esta variación en el género de fantasía no invalida el modelo propuesto por los trabajos de fantasía clásica, sino que ofrece nuevos tipos de historias que contar dentro de la masiva selección de historias que pertenecen al mismo.

“...Cox (in Barrett, 2012) hypothesised that the emergent trend is a result of the current social, economic, and political climate...In a societal context where the collective regression of basic human rights (Triggs, 2019), increased surveillance (Zuboff, 2014), and election of morally grey ‘leaders’, are just some of the turmoil ridden concerns that our participants endured, it was no surprise that fantasy media presenting a narrative of hope, like Critical Role, dominated

participants responses regarding the resurgence of renewed interest in D&D.”
(Sidhu, 2019, pg. 8)

Parte del interés en este tipo de contenido ofrecido por la fantasía clásica puede atribuirse al deseo colectivo de obtener escapismo del contexto políticamente cargado de la actualidad. En tales épocas de la historia y con la creciente popularidad de medios de entretenimiento que han empujado al género de fantasía mucho más cerca al mainstream lo cual cambia su percepción popular con el paso del tiempo. Con esta popularidad nace el deseo de participar en mundos más simples, de moralidad blanca y negra, sin los problemas que tenemos en el mundo real. Y en otros casos se utiliza el contexto como un modo de explorar estos problemas inherentes al mundo real con un medio que los puede representar de otro modo.

Estas son fortalezas particulares a este medio de entretenimiento, lo que es un punto de semejanza y comparación con la industria de videojuegos. La conexión entre ambas industrias es notable y una notable porción de sus audiencias se superponen una sobre otra. Si uno logra encontrar a un fan de Dungeons & Dragon es bastante posible que esta persona disfrute de videojuegos. Esto por su lado conecta con la surgente industria de live streaming de videojuegos por entretenimiento, en sitios como Twitch o YouTube.

“Live streaming in itself has become a booming industry in which its content consists of “streamers” who live broadcast numerous events and real-time interactions while simultaneously chatting with viewers drawing huge and increasing numbers (Adamovich). Twitch has especially excelled at garnering attention as one of the most popular live streaming platforms that focuses on broadcasting and viewing video game content (Adamovich). Twitch has grown rapidly within the last few years asserting its dominance as one of the major forces in the games industry and becoming a multi-billion-dollar industry (Adamovich). For example, according to Descrier, in 2016 there were approximately 292 billion total minutes watched and about 2.2 million unique streamers (Woodcock and Johnson).” (Ruiz, 2020, pg. 2)

Con este nivel de público potencial, tenemos a los shows ubicados en Twitch, como *Critical Role*, el cual en los leaks de Twitch de Noviembre de 2021 fue demostrado en ser el stream número uno en toda la plataforma, al ser medido por número de suscripciones en los dos años pasados, desde 2018 hasta 2020. En este reporte que fue liberado ilegalmente en internet, el canal de *Critical Role* hizo 9.000.000\$ en ese periodo. Esto es sin contar otras oportunidades de monetización como mercancía, patrocinio por marcas reconocidas, donaciones y otras fuentes posibles de ganancia.

A pesar de que los TTRPG, y Dungeons & Dragons en particular, se han vuelto tan conocidos que tienen tal puesto en el mundo del entretenimiento online, todavía no pueden compararse con la industria de los videojuegos, la cual se ha vuelto la más grande del mundo en los últimos años, con una generación de \$162.32 billones a finales del 2020. Sin embargo, ambas unidades productivas están indirectamente relacionadas, ya que su público suele intercalar junto a otras industrias como historietas, animación, superhéroes y ciencia ficción.

3. Metodología

El objetivo de este proyecto es determinar los elementos que se alinearon para la manifestación del fenómeno de popularidad de este juego. Se propone utilizar como herramientas para la investigación a los estudios realizados sobre los efectos del surgimiento de Dungeons & Dragons a nivel de la comunidad online, es decir la audiencia que consume contenido vagamente similar, como videojuegos.

Una vez completado el marco teórico, se realizará la conexión entre Dungeons & Dragons y su lugar como un producto que presenta una narrativa transmedia para conseguir la información necesaria para responder las siguientes preguntas:

- ¿Qué aspectos inherentes de Dungeons & Dragons como juego le ha impulsado al nivel de popularidad que ha llegado?
- ¿Qué facetas ambientales y situacionales son responsables por la explosión de fama que ha ganado?
- ¿Cómo es que su naturaleza como un producto de narrativa transmedia ha

permitido este fenómeno?

De este modo, facilitaremos la comprensión sobre el tipo de contexto en el que un medio puede tener tal crecimiento en un tiempo relativamente corto. Así establecemos que el objetivo central de este proyecto de investigación es llegar a una comprensión clara del caso de este juego, el cual es extremadamente particular y que solo podría compararse con el surgimiento de videojuegos en las últimas décadas, aunque a una menor escala.

La naturaleza del contenido de Dungeons & Dragons está presente como un medio análogo, típicamente un juego privado entre un grupo, pero debido a su extensión a través de múltiples medios de entretenimiento, especialmente como medio audiovisual en live streams, desarrollaremos la investigación con un enfoque cualitativo.

Para este propósito, se estudiarán las investigaciones existentes respecto al lugar de Dungeons & Dragons como juego, su extensiva influencia en cultura popular y ficción, el efecto que ha tenido en su masiva comunidad y la experiencia que ha creado en la amplia industria del entretenimiento.

Adicionalmente, como herramienta de apoyo se utilizarán documentales que se relacionen directamente a Dungeons & Dragons, su historia y el efecto que ha tenido en su audiencia. Esto incluye la perspectiva y comentario de profesionales dentro de la industria de entretenimiento que se encuentran al centro del fenómeno, o que han tomado inspiración del mismo para su trabajo profesional. Ejemplos de tales individuos:

- Matthew Mercer: Actor de Voz y Dungeon Master (Maestro de Calabozos) del stream de Dungeons & Dragons más famoso del internet, Critical Role.
- Anthony Russo y Joseph V. Russo: directores, productores y guionistas, conocidos por su trabajo en Marvel (Captain America: The Winter Soldier/Civil War, Avengers:Infinity War/Endgame, etc)
- Christopher Perkins: Diseñador y editor de juegos en Wizards of the Coast
- Nathan Stewart: Vicepresidente de franquicia en Wizards of the Coast
- Adam Bradford: Co-Fundador de D&D Beyond

- Jeremy Crawford: Líder de Diseño de Reglas de D&D

4. Hallazgos

Con el cambio intrínseco en la naturaleza de la percepción del público, en referencia al contenido que es aceptable para el entretenimiento popular, podemos ver que los juegos de rol forman parte de esta ola de medios que entran a la vista del público general como una manera más en la que se gente puede disfrutar su tiempo. En particular todo el género en el que se funda la idea y estilo de fantasía moderna puede verse con la adaptación de los libros *El Señor de los Anillos* de J.R.R. Tolkien a la escena cinematográfica, al menos en lo que se refiere a la aceptación por el público general.

Con este progreso de subculturas, que por ejemplo pueden ser grupos con un pasatiempo específicos tal como lo son los videojuegos o las historietas, incorporándose lentamente al público general podemos ver la apertura al camino del surgimiento de Dungeons & Dragons.

“Convergence Culture describe una época en que los fans son fundamentales en el funcionamiento de la cultura. El concepto de audiencia activa, tan controvertido hace dos décadas, se da hoy por sentado en todo el mundo de la industria mediática. Las nuevas tecnologías están permitiendo a los consumidores medios archivar, comentar, apropiarse de los contenidos mediáticos y volver a ponerlos en circulación. Poderosas instituciones y prácticas (el derecho, la religión, la educación, la publicidad y la política entre otras) están siendo redefinidas por un creciente reconocimiento de lo que cabe ganar fomentando, o al menos tolerando, las culturas participativas”. (Jenkins, 2009, pg. 10)

El mismo público que fue consumidor de todos estos medios de entretenimiento centrados en algún tipo de fantasía que son adyacentes en su origen al juego de Dungeons & Dragons, películas de fantasía, series de televisión, videojuegos, juegos de mesa y más, se han convertido en creadores de contenido dentro de todas estas industrias. La misma gente que disfrutaba del interés muy especializado que ofrece este

juego y materiales similares ahora son figuras centrales dentro de su renacimiento y fenómeno social.

4.1. Los aspectos inherentes de Dungeons & Dragons como juego que lo ha impulsado al nivel de popularidad al que ha llegado.

El tipo de juego que es Dungeons & Dragons representa un número de valores que se puede atribuir, que no son obvios para aquel que no lo haya experimentado o que no lo haya observado en progreso. Sus cualidades como un motor social son su fortaleza más grande como juego, mientras que la estética de fantasía, misterio, viajes espaciales, magia urbana y muchos más diferentes escenarios en los que se puede desarrollar un juego de Dungeons & Dragons son parte del espectáculo que se presenta para interesar a otros, casi toda persona que habla sobre sus aventuras dentro del juego lo menciona como un momento a recordar con amigos.

El tiempo de una sesión de D&D es especial debido a la naturaleza social del juego. Es, en su forma más básica, una reunión con amigos. Es una reunión que se realiza de modo muy estructurado, pero la diversión de todo el grupo nunca deja de ser la función central de la acción de agruparse para pasar el tiempo de este modo.

“...and you come away, feeling like that was the best two hours or four hours that I’ve spent all week...you know, we’re 45 years in, the game is still going strong. Arguably it’s the strongest it’s ever been. Why? The truth of it is, it’s got things that we need as people, as human beings. It’s got storytelling, it’s got socialization, it’s got compassion, it’s got math, it’s got all kinds of goodness wrapped in it. And I think people realize that now, more than ever.” - Christopher Perkins (IGN, 2019)

“D&D and other roleplaying games allow people to create characters that are more like who they want to be and, as such, kind of learn what steps they can take to go in that direction. Create someone entirely different from who they are and learn empathy and connection”. - Matthew Mercer (Fandom Entertainment, 2019)

Su diseño y capacidad como TTRPG es especial, ofreciendo con su forma de funcionamiento una única manera de interactuar que sólo puede ser ofrecida por otra persona. Con el propósito final del juego siendo el de contar una historia con el resto de jugadores, vemos una relación muy diferente a la de juegos competitivos. Y juegos competitivos son la gran mayoría, lo que causa una expectativa de tener un ganador y un perdedor. Pero en el caso de D&D, ganar o perder no es el propósito del juego. El propósito es contar una historia y a veces una historia en la que los héroes solo ganan, puede ser aburrida, a lo que el elemento de la suerte y los dados se vuelven los narradores que nos cuentan sobre la aventura.

Dungeons & Dragons es en su totalidad una experiencia cooperativa. El mismo arte representativo del juego presenta a un grupo de aventureros y héroes como protagonistas de la historia, sin darle prioridad a uno en particular. Y definitivamente no está construido para ser una experiencia combativa entre jugadores, ya que su balance está basado en el grupo luchando juntos contra monstruos, rompecabezas y otras amenazas que son el conflicto que el Dungeon Master presente como parte de la historia.



Fuente: Ilustración de un grupo de aventureros para el manual del jugador de D&D 5E de Wizards of the Coast

“...but it's also gonna open up this new horizon that you just didn't realize you had. That you can't find in a video game, that you cannot find in passive

entertainment. It is intentional, purposeful, interactive entertainment and there's just nothing like it" - Adam Bradford (IGN, 2019)

Aquí se tiene la diferencia más poderosa entre Dungeons & Dragons y los videojuegos, el único medio que ha tenido un incremento de popularidad similar, y es en parte también responsable por parte de la situación de D&D. Dentro de un videojuego la interactividad disponible al jugador es definida por la capacidad de lo que ha hecho el equipo de desarrolladores con las herramientas que tuvieron disponibles. Pero esa capacidad de interactuar ofrecida a los jugadores solo existe dentro de los límites del código y el motor de juego. Por otro lado, el motor que empuja una sesión de cualquier TTRPG es humano, es capaz de improvisar contenido y adaptarse a las decisiones de los jugadores. Puede crear historias con tan solo una expresión de imaginación de parte de los jugadores en la mesa.

Dado que el éxito de Dungeons & Dragons realmente explotó con el estreno de la quinta edición del juego, se debe dar crédito al equipo que lo diseñó, especialmente ya que mucho del estigma para participar en un juego de D&D provenían de que las reglas eran demasiado complicadas. Pero la quinta edición del juego es afamada por ser mucho más simple de entender que versiones pasadas del juego. Esta facilidad de accesibilidad ha sido tan efectiva que la quinta edición es el favorito de una gran mayoría de jugadores, tanto viejos como nuevos participantes.

"...making D&D easy to get into has been a goal of ours since the release of fifth edition" - Jeremy Crawford (IGN, 2019)

"The first thing that you need to do is make it so that when a player came to the table it was fun and welcoming, right? That there were no roadblocks, it wasn't like You've got to cross all these hurdles to be a fan!'. No, just be a fan." - Nathan Stewart (IGN, 2019)

Esta facilidad de acceso no fue accidental, sino parte del proceso de diseño. Combate, exploración, role play y otras facetas del juego están hechas de tal modo que en la mayoría de casos solo se necesitan lanzar dados y atribuir los números correctos para decidir el resultado de una situación. La simplificación de las reglas en comparación con previas ediciones del juego facilita la dificultad de entrada para que la gente pueda

participar. Específicamente, los requerimientos necesarios para comenzar el proceso de participar en un juego de D&D son: el saber leer y escribir, aritmética básica y tener un poco de conocimiento sobre el género de ficción que es la fantasía. La barra que debe sobrepasarse para cumplir estos requisitos es muy baja, por lo que incluso gente muy joven, de 10 años de edad o incluso menor, puede aprender a jugar sin mayor problema.

“It’s a really good exercise for your imagination and that’s why we love D&D...And who could resist unconventionally-sided dice?” - Joe and Anthony Russo (IGN, 2019)

Lo que es más, este juego es considerado como un gran método para desahogar energía creativa de un modo saludable y entretenido. Muchas famosas celebridades de la escena del entretenimiento admiten el tomar parte en juegos de Dungeons & Dragons, tales como: Dwayne “La Roca” Johnson, Vin Diesel, Felicia Day, Mike Myers, Jon Favreau, David Benniof y D. B. Weiss. Todos estas personas son parte de increíblemente famosas producciones, como Star Wars, Game of Thrones, Guardianes de la Galaxia y muchos otros trabajos. De una manera u otra, el juego es una gran parte de su vida, indirectamente causando un impulso hacia la industria del entretenimiento.

4.2. Facetas ambientales y situacionales responsables por la explosión de fama que ha ganado Dungeons & Dragons.

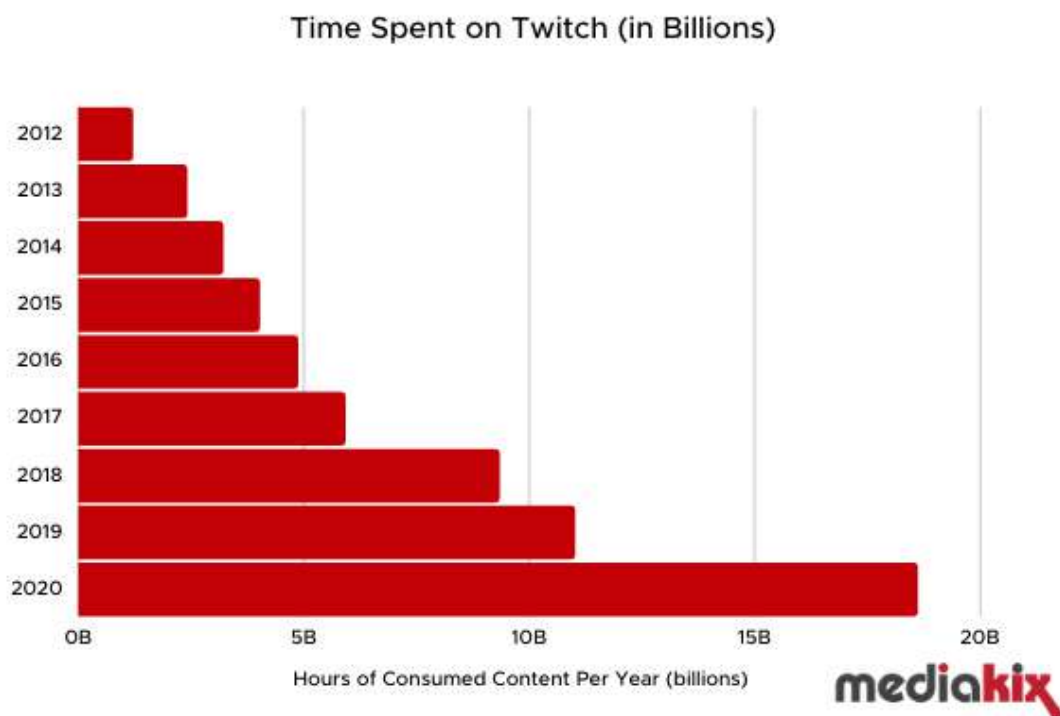
Con el impacto de la nueva tecnología en el modo de entretenimiento moderno, podemos vagamente ver la cadena de sucesos que permitieron la accesibilidad a este nuevo hobby. El uso de plataformas digitales y espacios como Twitch, YouTube, Roll20 y D&D Beyond ofrece un nivel de facilidad de entrada al juego que nunca podría haber existido en el pasado.

“Over half of the new people who started playing fifth edition got into D&D through watching people play online” - Nathan Stewart (IGN, 2019)

Con el surgimiento de Twitch como plataforma de streaming, podemos ver una cantidad de contenido monumental está siendo producida de manera regular.. Twitch produce aproximadamente 71 millones de horas de contenido de modo diario, con un promedio de 15 millones de usuarios activos diariamente. En su punto máximo de consumo de

contenido los usuarios vieron un total de 18.6 billones de horas de streams en la totalidad del año 2020, como fue reportado por Mediakix, una agencia de marketing estadounidense con más de 8 años de trabajo, en su estudio de la plataforma.

Estas cifras incluyen todas las categorías de contenido que aparecen en cada stream, pero es necesario establecer el tipo de plataforma en la que Dungeons & Dragons ha estado creciendo, particularmente su escala. Y similarmente YouTube es un titán dentro de este campo, produciendo mucho más contenido de video que Twitch de manera dramática, llegando a un estimado total de 720.000 horas de video diarias. Sin embargo, debería notarse que los números de Twitch son superiores en el lado de streaming.



Fuente: Mediakix.com. Una agencia de marketing de influencers de servicio completo

El contenido de gaming está mayormente establecido dentro de Twitch, el cual suele ser el mejor anfitrión para tal tipo de entretenimiento. Además, Twitch está diseñado con un ecosistema de comunidad en mente, lo que otras plataformas claramente carecen. Adicionalmente, los métodos de monetización están hechos de tal modo que cualquier persona pueda regalar suscripciones a una persona desconocida que se encuentre dentro del chat del streamer, como espectador. Y finalmente, existe la capacidad de realizar lo

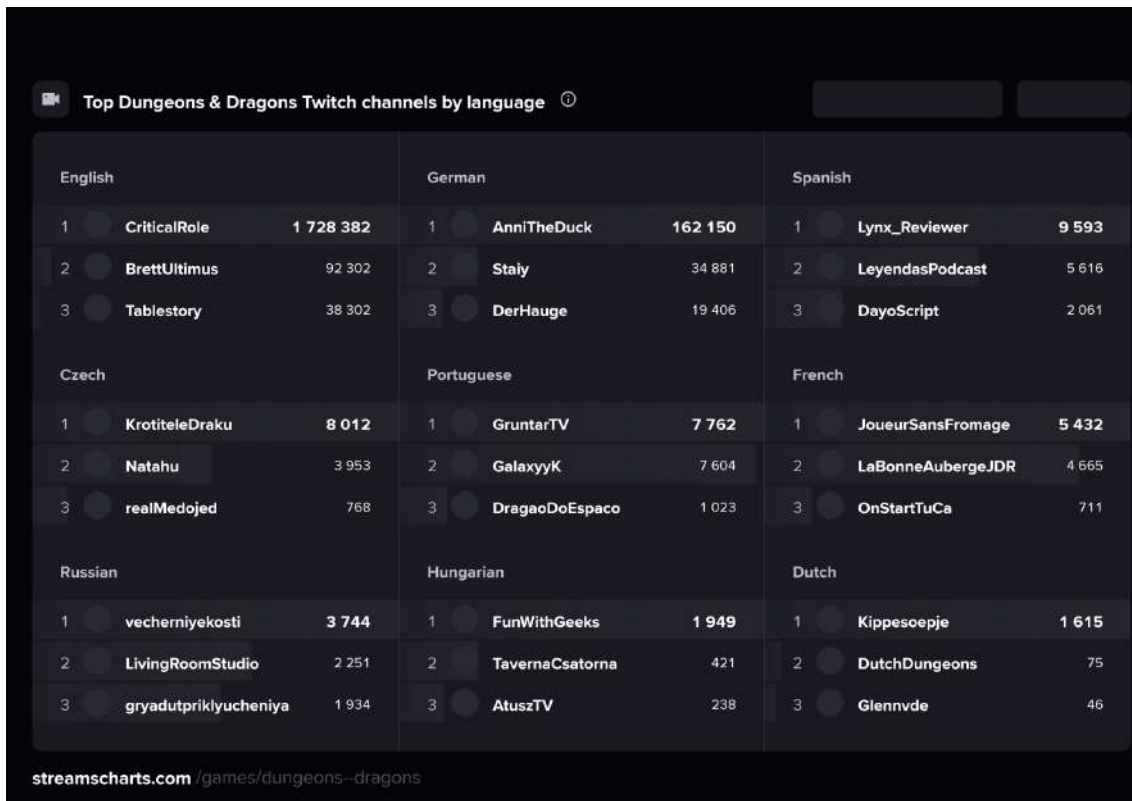
que se conocen como “redadas”, las cuales son una transferencia de audiencias de un stream al siguiente. Esta redada existe como una herramienta para mover la atención de un canal de Twitch a otro que tenga menos espectadores, impulsando su público.

Estas facultades de la plataforma se prestan a un espacio comunitario que se beneficia del trabajo en equipo, no solo de la competencia. Esta fortaleza en la presencia de la comunidad por otro lado incrementa la participación de los espectadores, motivándolos a participar en el chat, conversar con otros usuarios, comunicarse con el streamer y hasta hacer donaciones, pagar dinero para suscribirse o incluso regalar suscripciones a miembros del chat presentes.

“Twitch.tv was created in 2011 and due to the fact that it is drawing an increasingly big audience after being acquired by Amazon in 2014 for \$1 billion it becomes the biggest website for live video streaming of people playing games. Initially and primarily used to stream video games to viewers...Twitch.tv has affected computer games in various ways. Major gaming tournaments are being streamed either on Twitch.tv or on various other similar platforms. Some Twitch Streamers have earned more than \$600,000 in a single night due to their popularity and gaming events happening live (Tassi, 2018)...Although it is difficult to garner a healthy audience that subscribes and donates regularly, more and more people are considering streaming as a part-time or full time job. Streaming has also helped smaller gaming studios promote their games and reach more people, either as potential clients or as investors.” (Bankov, 2019, pg. 5)

Con el éxito del modelo que presenta Twitch se puede ver como patrocinadores y marcas de renombre buscan participar en una plataforma con este nivel de interacción entre usuarios, streamer y comunidad. Todo tipo de productos son partícipes dentro de la página web, muchos de ellos provenientes de las compañías editoriales de videojuegos de renombre. Podemos ver que dentro de Twitch también es donde se pueden observar la presencia de los esports, los eventos que ven una escena de videojuegos en una escena competitiva a escala internacional.

Este es el tipo de plataforma en la que Dungeons & Dragons comenzó a despegar como un modo de entretenimiento en vivo. Por esto se debe comprender que su crecimiento fue paralelo a su plataforma, lo que permitió que la audiencia disponible a este TTRPG fuera una con gran potencial de volverse parte de su comunidad y público.



The image is a screenshot of a website titled "Top Dungeons & Dragons Twitch channels by language". It displays a grid of channel rankings for various languages. The data is as follows:

Language	Rank	Channel Name	Viewers
English	1	CriticalRole	1 728 382
	2	BrettUltimus	92 302
	3	Tablestory	38 302
German	1	AnniTheDuck	162 150
	2	Staly	34 881
	3	DerHauge	19 406
Spanish	1	Lynx_Reviewer	9 593
	2	LeyendasPodcast	5 616
	3	DayoScript	2 061
Czech	1	KrotiteleDraku	8 012
	2	Natahu	3 953
	3	realMedojed	768
Portuguese	1	GruntarTV	7 762
	2	GalaxyyK	7 604
	3	DragaoDoEspaco	1 023
French	1	JoueurSansFromage	5 432
	2	LaBonneAubergeJDR	4 665
	3	OnStartTuCa	711
Russian	1	vecherniyekosti	3 744
	2	LivingRoomStudio	2 251
	3	gryadutpriklyucheniya	1 934
Hungarian	1	FunWithGeeks	1 949
	2	TavernaCsatorna	421
	3	AtuszTV	238
Dutch	1	Kippesoepje	1 615
	2	DutchDungeons	75
	3	Glennvde	46

streamscharts.com /games/dungeons-dragons

Fuente: Streamcharts.com. Informe del tráfico de transmisión de los canales de D&D, horas de visualización del 28 de octubre al 26 de noviembre de 2021

La gran mayoría de contenido en tiempo real de D&D proviene de Twitch, con millones de horas de video siendo consumido en periodos mensuales, por públicos que lo ven en muchas partes del mundo y en una gran variedad de idiomas. Al igual que los videojuegos, esto atrae atención, expectativas e interés. La gente puede ver como múltiples mesas de jugadores participan en un juego de Dungeons & Dragons, dándose una idea de cómo ellos podrían hacerlo también.

“When one wishes to obtain information about a game one might consider purchasing, the discerning consumer now needs to look no further than Twitch, quickly searching for a streamer who is currently broadcasting that game, and

settling in to watch their stream...Tuning into these broadcasts allows the viewer to learn about the game in greater detail - although potentially lesser scope - than a video or written review. By this, we mean that the player witnesses the game actually being played, instead of being given a visual or video summation of highlights: the viewer thereby sees the streamer's failures and successes, the processes by which they figure out what the game expects of them, and so forth".
(Johnson & Woodcock, 2018, pg. 8)

La exposición a la ejecución de cómo una sesión de juego de D&D se desarrolla rompe con la confusión que una persona no involucrada suele tener. Es un proceso cinético, donde la teoría puede ser difícil de comprender para algunas personas, pero la práctica aclara las dudas respecto al proceso.

Al tener la oportunidad de ver cómo el juego realmente es en práctica, las percepciones y prejuicios sobre el juego son eliminados o minimizados. Al mismo tiempo se observa como el elemento humano es gran parte del atractivo del juego, lo que es suplementado porque aquellos que se dedican a hacer streaming en Twitch de manera profesional tienen gran habilidad para entretener. Esta mezcla de elementos crea una imagen muy favorable al potencial consumidor.

4.3. Como su naturaleza como un producto de narrativa transmedia ha permitido este fenómeno.

A contrario de otras franquicias, Dungeon & Dragons siempre fue un producto de naturaleza transmedia desde sus inicios. Parcialmente debido a su origen como juego de rol, en el que múltiples historias son el propósito del juego en primer lugar, podemos decir que el alcance de su influencia solo necesitaba esperar para que la nueva era de tecnología y medios revelara su potencial.

"...D&D can provide a different type of case to other, more traditional examples like Star Wars and the Lord of the Rings. One of the main differences is that it originated as a game rather than literature or film. Since it is a roleplaying game, it also comes from a different form of storytelling, one that does not feature a singular story...D&D has always been transmedia in nature, although

only to only a small extent in the beginning. The game has its fantasy story worlds like the successful Dragonlance, Eberron and the Forgotten Realms”.
(Franken, 2019, pg. 3)

Con la facilidad de streaming en las plataformas de las que hemos hablado, junto con todas las otras formas que Dungeons & Dragons ha tomado como producto a través de las décadas, existen aberturas dentro de todos los medios que pueden ser aprovechadas para expandir aún más su presencia a través de medios de entretenimiento.

Un ejemplo relativamente reciente es la serie original de Netflix *Stranger Things*, en la cual la presencia e influencia del juego es bastante relevante dentro de la narrativa. El grupo principal de protagonistas son jugadores dedicados desde el inicio de la serie, el monstruo que aterroriza el pueblo se le da el nombre “Demogorgon” como el príncipe de los demonios dentro del juego de D&D, el material promocional de la serie identifica a los niños protagonistas con “Clases” como se le asignaría a un personaje en el juego. Eventualmente esto llevó a que Wizards of the Coast desarrollará y publicará un “Starter Set”, un producto hecho para que principiantes del juego puedan tratar su primera aventura de la manera más fácil y concisa, basado en la serie.



Fuente: Arte de la portada del set de principiante de Stranger Things de Wizards of the Coast

“Stranger Things may adapt to the audio-visual media Stephen King’s writing style based on terror, madness and the innocence of a kid facing and ancient

creature like in IT or The Shining as the closest references. As will be developed further, there exist a referential similitude with Lovecraft as inspiration for King, but this exercise of transmedia carried out by the Duffer brothers extracts its characteristic terror explicitly from the famous TTRPG by Gygax and Arneson, again, connected to Lovecraft...For this, it can be stated why a game such as Dungeons & Dragons is used as the vehicle of one of the most successful TV shows of the latter years. The portrayal of a generation and the concept of transmedia itself that it may represent makes from this source a perfect reflection of the innocent belief in fantasy. The audience experiences this feeling while absorbed by a story of this nature, where both reality and fiction are blended as TTRPGs did back in the 80s until today". (García, 2020, pg. 13)

La presencia e influencia de Dungeons & Dragons son unos de los aspectos más celebrados de la serie por la comunidad. El hecho de que mucha de su estructura narrativa fuese inherentemente similar a una aventura que se podría presentar en una campaña de D&D es percibido por muchos que son familiares con el juego. Esto es otro modo en el que la capacidad transmedia de D&D se manifiesta, en referencias populares por grandes trabajos creativos de entretenimiento con un gran alcance. Así se conecta con audiencias que típicamente no buscarán entretenimiento en la línea de fantasía clásica, pero que por interés en el show presentado, un interés sutil en el juego podría producirse.

Ejemplos similares al de Stranger Things existen, aunque en una escala más pequeña. Por ejemplo, se han hecho colaboraciones oficiales con otras franquicias, como la serie animada *Rick and Morty* o el famoso juego de cartas *Magic the Gathering*. Sin embargo, el trabajo de famosos miembros de la comunidad que han logrado transformar el juego en parte de su carrera son el ejemplo más extremo del éxito transmedia de Dungeons & Dragons.

El fenómeno más reciente de la capacidad transmedia de Dungeons yace en manos del grupo conocido como *Critical Role*, al que mencionamos previamente. El 4 de marzo de 2019 este grupo lanzó una campaña de Kickstarter, una plataforma en la que proyectos creativos de todo tipo son presentados y financiados por cualquier persona que se encuentre interesada. Esta campaña estaba dirigida a la creación de un especial animado

basado en las aventuras de la primera campaña de Dungeons & Dragons que el grupo jugó en su stream, que los empujó a volverse famosos online, llamada *The Legend of Vox Machina*.

El objetivo original fue llegar a US\$750,000 en el espacio de 45 días, para recaudar dinero para contratar a un estudio de animación que realizará un especial animado de 22 minutos de duración. Sin embargo, el apoyo de la comunidad fue tan masivo que llegaron a su meta en cuestión de horas y el proyecto logró recaudar \$11,385,449, con el apoyo de 88,887 personas.

Meses después se anunció que la compañía Amazon decidió unirse al desarrollo, garantizando la producción de 2 temporadas de este proyecto. El primer episodio de la primera temporada se estrenará el 4 de febrero de 2022, en la plataforma Amazon Prime Video. Este es un ejemplo único de éxito transmedia, que interesantemente ni siquiera está atado a la compañía dueña del juego original, pero que representa el nivel de popularidad que este producto ha llegado a tener con las circunstancias correctas.

5. Discusiones

Retomando las preguntas que motivaron toda esta investigación, las plataformas que han coincidido su éxito y crecimiento con el progresivo aumento de popularidad de Dungeons & Dragons nos informan de lo claramente circunstancial que es el fenómeno. El streaming de un juego de D&D era una idea riesgosa, siendo un producto que muy escasamente se había visto hasta entonces de manera tan pública.

El crecimiento de la industria de videojuegos en los últimos años, combinada con la expansión del livestreaming en casi todas las plataformas públicas, crea el ecosistema de entretenimiento que sólo puede existir dentro del contexto de internet. Los resultados encontrados apoyan la noción de que miembros de la comunidad que se creó alrededor de Dungeons & Dragons son responsables, en múltiples capacidades, por su desarrollo como una pseudo-cultura.

Con la capacidad transmedia del juego, que exploramos previamente en los hallazgos, se presenta la idea de que por la facultad que posee la franquicia como un pedazo reconocible de la cultura popular, se puede interponer en otros medios que no están ni

remotamente relacionados con Wizards of the Coast o Hasbro y todavía conseguir una expansión de la marca a través de un elemento social algo peculiar.

Este elemento se lo conoce como Ósmosis social y se trata del proceso de la infusión indirecta de conocimiento social o cultural, un fenómeno muy común en el diario vivir. Por ejemplo, a pesar de que una persona no sea fan de las historietas, las series animadas o las películas, aun así va a adquirir conocimiento de los personajes de Marvel como Spider-Man, Iron Man, el Capitán América. Este conocimiento se adquiere porque estos personajes se han vuelto parte de la cultura popular, sin necesidad de buscar información al respecto.

La mayor dificultad y limitación de esta investigación fue la falta de acceso a las personas que son centrales dentro de este fenómeno. Todos los individuos clave para las cuestiones que se buscan resolver son celebridades de diferentes niveles de fama que viven en norteamérica. El hecho de que viven al otro lado del continente, junto con su estilo de vida y ocupación increíblemente ocupada, hizo que cualquier intento de conseguir una entrevista directa fuera esencialmente imposible. Por lo tanto, se buscó bibliografía complementaria que tuviera material audiovisual que presentará a estas personas comentando respecto al tema de investigación. Es la mejor manera en la que pude conciliar la carencia de una entrevista directa.

A futuro, de tenerse la posibilidad, sería ideal facilitar acceso a las personalidades que son representantes del cambio dentro del juego y su reputación. Esto proveería mayor información respecto a varios aspectos de esta investigación que depende demasiado de documentación ajena. Adicionalmente, si se realiza una investigación meses después del estreno de toda la serie *The Legend of Vox Machina*, seguramente encontraremos nuevos parámetros con que juzgar el nivel de popularidad.

6. Conclusiones

Después de analizar la información obtenida de las figuras centrales en el fenómeno de Dungeons & Dragons, los datos sobre la estructura y estadísticas de Twitch, el sitio web más prevalente de streaming, y la historia de las múltiples líneas de generación de productos que han surgido por la naturaleza transmedia de este juego, se obtuvieron

conclusiones que vale la pena establecer. Estas conclusiones serán realizadas en eje a las preguntas establecidas en la metodología de esta investigación.

Para comenzar, los aspectos inherentes de Dungeons & Dragons como juego, específicamente como un TTRPG, que le han dado una ventaja para alcanzar el nivel de fama que actualmente tiene yace en el aspecto creativo, social e interpersonal. Con la capacidad de interactividad que solo un evento con otros seres humanos puede ofrecer, Christopher Perkins y Matthew Mercer describen algunos de los puntos más impactantes del juego. El encuentro social que una sesión de Dungeons & Dragons implica es un compromiso de tiempo e interés, en el que el grupo de jugadores trabajan juntos para contar una historia. Cooperación en circunstancias en las que solo se busca tener un tiempo agradable es uno de los puntos más atractivos del pasatiempo. Se crean lazos de amistad que son reforzados por la constante interacción entre jugadores. Esto también se ve afectado por el hecho de que una campaña de Dungeons & Dragons puede tomar un mes o múltiples años en completar, o en el caso de gente extremadamente dedicada podría ser más de una década. El compromiso de encontrarte con tu grupo de D&D previene la pérdida de contacto que suele llegar con el tiempo y el trabajo de la vida adulta.

Adicionalmente, la capacidad del juego para servir como un desahogo creativo es espectacular. Una razón por la que muchos escritores y artistas son parte de la comunidad es que esta utilidad creativa suele ser gran inspiración, fuente de trabajo y especialmente como método de expresar la imaginación e ideas internas de uno en un modo saludable. Matthew Mercer indica que es una gran manera de conocernos a nosotros mismos a través de personajes que creamos, creciendo a través de sus experiencias dentro de la narrativa. Estos efectos del juego son los que vuelven a Dungeons & Dragons, y potencialmente otros TTRPG, en algo especial.

En segundo lugar tenemos a los elementos ambientales que permitieron la increíblemente rápida propagación del juego a través de internet, específicamente con la utilización de servicios de streaming. Aquí la presencia de Twitch, y su crecimiento paralelo al surgimiento de Dungeons & Dragons, son los marcadores definitivos del éxito online de este juego. Sin embargo esto es una coincidencia con la aparición de *Critical Role*, el cual realmente ha sido el show estrella en la categoría de Dungeons &

Dragons desde que comenzaron en el 2015. Pero el éxito de *Critical Role* se manifestó por una mezcla de razones: los jugadores son reconocidos actores de voz, la dinámica del grupo como amigos es un punto de atracción enorme del stream y el hecho de que el grupo tuvo un poco de respaldo corporativo inicialmente al trabajar para la compañía *Geek & Sundry*.

Si bien el éxito e interés inicial en shows de Dungeons & Dragons nació con *Critical Role*, muchos shows nacieron después que atrajeron más gente. Hoy en día tenemos cientos de canales con shows en vivo, podcasts y muchos modos de entretenimiento atados a Dungeons & Dragons.

Y finalmente tenemos al aspecto transmedia de Dungeons & Dragons, el cual es probablemente el propagador más intenso del renombre que el juego ha adquirido en los últimos años. Como vimos previamente, la franquicia existe en todo tipo de medio de entretenimiento. Desde libros, varias versiones del juego de mesa, juegos de cartas, animaciones, streams y hasta videojuegos, todas estas diferentes avenidas que nacen del juego original son responsables por expandir la influencia de D&D en la percepción pública general.

Para concluir, la habilidad para conectar con las personas de manera íntima y social es la facultad inherente más valiosa de Dungeons & Dragons, dando la capacidad de crear una gran lealtad al juego. El éxito obtenido a través de streaming es completamente circunstancial, ya que fue una cadena de ocurrencias que se alinearon perfectamente para comenzar con el enorme resurgimiento y renacimiento de este pasatiempo. Y la capacidad transmedia de Dungeons & Dragons es su más poderosa herramienta para propagar su influencia. Esta utilidad incluso puede trabajar por sí sola, con el esfuerzo de los fans y cero intervención de la compañía dueña.

Bibliografía

- Bankov, B. (2019). *The Impact of Social Media on Video Game Communities and the Gaming Industry*. University of Economics – Varna, Department of Computer Science.
- Boston College. (2021, March 23). *In Memoriam: William Gamson*. Boston College. Retrieved December 17, 2021, from <https://www.bc.edu/bc-web/bcnews/nation-world-society/sociology/in-memoriam-william-gamson.html>
- Drama Dice. (2021, April 22). *The Most-Played Tabletop RPGs in 2021*. dramadice.com. Retrieved December 17, 2021, from <https://www.dramadice.com/blog/the-most-played-tabletop-rpgs-in-2021/>
- Ewalt, D. (2013). *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It* (1st ed.). Scribner.
- Fandom Entertainment. (2019, August 6). *Defeat Your Demons with Dungeons & Dragons | FANDOM UNCOVERED* [Roth Cornet embarks on a campaign to investigate the resurgence of D&D: from its humble roots in basements across America to the explosion of streaming led by Critical Role to the game's influence on some of Hollywood's most prolific creators!]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=9gUcx45ryT0&t=1s>
- Franken, K. (2019). *Exploring Online Dungeons: Streaming Dungeons & Dragons as Transmedia Extension*. Utrecht University.
- García, J. V. (2020). *Dungeons & Dragons as a transmedia vehicle of the 20th century literature in pop culture*. Universidad de Granada.

- Haslett, O. (2021). *It crits different: analysis of Dungeons & Dragons and tabletop roleplaying games as an oral, collaborative, and immersive genre of literacy*. University of Tennessee.
- IGN. (2019, October 2). *Why is D&D So Popular Again? (ft. The Russo Brothers, Deborah Ann Woll & More)* [The Russo Brothers, Deborah Ann Woll, Joe Manganiello, and more join D&D heavyweights to detail the contributing factors to D&D's remarkable resurgence in recent years.]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IDT0QW7TZGU>
- Jenkins, H. (2009). *Fans, bloggers y videojuegos*. Paidós.
- Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2018). *The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry*. https://www.researchgate.net/publication/329813250_The_impacts_of_live_streaming_and_Twitchtv_on_the_video_game_industry
- Ruiz, K. (2020). *How Live Streaming and Twitch Have Changed the Gaming Industry Industry*. San Jose State University.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. DEUSTO.
- Sidhu, P. (2019). *The Critical Role of Media Representations, Reduced Stigma and Increased Access in D&D's Resurgence*. DiGRA.