

Universidad Miguel Hernández
Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de
Elche

Grado en Comunicación Audiovisual

Trabajo de Fin de Grado
Curso Académico 2021-2022



**DRAGONES Y MAZMORRAS EN EL SIGLO
XXI: ANÁLISIS DEL IMPACTO DE LAS TIC
EN LOS JUEGOS DE ROL DE MESA**

Investigación bibliográfica

Autora: Bárbara Tárraga Díaz

Tutor: Guillermo López Aliaga

CONTENIDO

RESUMEN	3
ABSTRACT	3
KEYWORDS	3
1. INTRODUCCIÓN.....	3
1.1. HIPÓTESIS	5
1.2. OBJETIVOS	5
1.3. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	6
1.3.1. Cronología de los juegos de rol de mesa: desde los primeros juegos de mesa hasta Dragones y Mazmorras	6
1.3.2. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): definición y características.....	9
1.3.3. Funcionamiento y recursos del juego analógico y digital	11
1.3.3.1. Papel de las herramientas digitales con respecto a los JDRDM en la pandemia de 2020.....	13
1.3.4. Canales de difusión online de los juegos de rol de mesa	14
1.3.4.1. Series de juegos de rol: las comunidades online y el fandom digital....	15
2. METODOLOGÍA.....	16
3. RESULTADOS	18
Caso de estudio: Dragones y Mazmorras 5ª Edición.....	19
Caso de estudio: Critical Role	25
4. CONCLUSIONES.....	27
5. BIBLIOGRAFÍA	29
6. ÍNDICE DE FIGURAS	34
7. ÍNDICE DE GRÁFICOS	34
8. ÍNDICE DE TABLAS.....	34

RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo principal demostrar la importancia que tienen la digitalización y las plataformas digitales en la popularización de los juegos de rol de mesa. Para ello, se ha realizado una consulta de distintos autores y se ha examinado la penetración e influencia de las nuevas tecnologías en dos casos de estudio: Dragones y Mazmorras 5ª edición y la serie online Critical Role. De esta manera hemos conseguido, primeramente, realizar una cronología de los juegos de rol de mesa y definir las características de las TIC para situar nuestros objetos de estudio. Una vez situados en un marco teórico general, concluimos que la digitalización hace más accesible la experiencia de juego y que las redes sociales favorecen la creación de contenidos transmedia y permiten la consolidación de fandom y comunidades online. Esto significa que jugar a rol de mesa es más fácil, social y emocionante de lo que ha sido nunca gracias a las herramientas digitales.

ABSTRACT

The main goal of the present research is to demonstrate the importance of digitalization and digital platforms in the popularization of tabletop role playing games. A consult of various authors has been conducted in order to do so. The influence of new technologies has also been examined in two cases of study: Dungeons & Dragons 5th edition and the online series Critical Role. This way we have obtained, firstly, a cronology of tabletop role playing games and the definition of the characteristics of ICT to ground our object of study. Once situated in a general theoretical framework, we conclude that digitalization makes the gameplay more accesible and social media enables the creation of transmedia content and allows the consolidation of fandom and online communities. This means playing tabletop role playing games is easier, more social and more exciting than it has ever been thanks to digital tools.

KEYWORDS

Juegos de rol, Dungeons & Dragons, digitalización, transmedia, Critical Role, TIC

1. INTRODUCCIÓN

La digitalización y las herramientas de difusión online han permitido optimizar y dar a conocer productos con una facilidad que no estaba disponible hace unas décadas. El campo de los juegos de rol de mesa no es una excepción, puesto que dispone actualmente de diversas tecnologías y plataformas online que podrían suponer un impulso a nivel

mediático y económico. Para los roleros esta es una excelente noticia, puesto que les permite contar con más oportunidades de cara a la búsqueda de jugadores y contenido relacionado con su pasatiempo favorito. Sin embargo, también lo es para las empresas; ya sean diseñadoras y editoriales de juegos de rol o productoras audiovisuales y empresas de creación de contenido digital con interés en el área.

Puesto que el término “juego de rol” se puede aplicar a diferentes ámbitos, vamos a delimitar nuestro campo de estudio. Antes de continuar es importante la distinción entre juego de rol, videojuego de rol y juego de rol de mesa:

- Juego de rol: juego donde se generan historias a través de la imaginación. Se crea un espacio imaginario conjunto con el que los participantes interactúan y dentro del cual interpretan un papel (D'Amato, 2019).
- Videojuego de rol o género RPG: Alejandro Pascual (2019), de 3djuegos, lo define como un género de videojuego que implica evolución y adquisición de experiencia por parte del personaje protagonista. Se debe matizar con otros géneros y mecánicas, ya que muchos videojuegos incluyen estos elementos de RPG. Los videojuegos de rol derivan del sistema de evolución de personaje originario del juego de rol de mesa *Dragones y Mazmorras*.
- Juego de rol de mesa (JDRDM): juegos de rol que introducen un sistema mecánico, el cual suele incluir un instrumento randomizador. Estos sistemas ayudan a los jugadores a establecer objetivos y resolver conflictos. Asimismo, cuentan con la figura del director de juego, el cual actúa como una combinación entre un árbitro y un narrador. Este es el término clave en nuestro estudio. Al utilizar la expresión juego de rol en este escrito, también nos referiremos a un JDRDM.

Una vez explicado el término “juego de rol de mesa” y asentadas las razones de relevancia de nuestro estudio, procedemos al resto del análisis. En este trabajo vamos a explorar a fondo las nuevas dinámicas de juego digitales y el potencial de expansión de los horizontes de la afición; así como el poder que otorgan las herramientas digitales para desarrollar nuevas narrativas transmedia que favorezcan la creación de contenido y la captación de nuevos consumidores y prosumidores.

1.1. HIPÓTESIS

Las siguientes cuestiones son las que motivan este estudio; se encaminan a relacionar las TIC y el audiovisual con los JDRDM: ¿qué importancia tiene la digitalización en los juegos de mesa? ¿Cuánto han ayudado las nuevas tecnologías a popularizar los JDRDM? ¿Cómo funcionan las herramientas multimedia en los JDRDM? ¿De qué forma los medios audiovisuales permiten atraer nuevos jugadores? Estos interrogantes son los puntos de partida de nuestra investigación.

De esta manera, el presente trabajo final de grado pretende demostrar que las TIC han supuesto un punto de inflexión para transformar una afición de nicho en un producto de entretenimiento accesible para el gran público.

1.2. OBJETIVOS

Con el fin de responder las anteriores preguntas y corroborar la hipótesis planteada, vamos a declarar una serie de objetivos para nuestro proyecto de investigación. Dichos objetivos han permitido enfocar la búsqueda de información. Además, nos basamos en ellos para estructurar el escrito, especialmente en el estado de la cuestión, puesto que cada apartado se centra en un objetivo principal. Así, en este trabajo pretendemos:

- Contextualizar el origen de los juegos de rol de mesa y examinar su cronología y desarrollo a lo largo de la historia, desde los primeros juegos de mesa hasta Dragones y Mazmorras.
- Estudiar y comprender las características de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su incidencia en la sociedad actual.
- Comparar las dinámicas y estrategias de funcionamiento de estos juegos de rol de mesa en su versión tradicional analógica, frente las innovaciones introducidas por las TIC para jugarlos de manera digital y online.
 - Detallar el papel de las herramientas digitales con respecto a los juegos de rol de mesa en la pandemia de 2020.
 - Identificar las aportaciones de la tecnología a los juegos de rol de mesa a través de un caso de estudio: Dragones y Mazmorras 5ª Edición.
- Analizar el potencial de los canales de difusión online para atraer aficionados.
 - Examinar la importancia de las series de juegos de rol de mesa.
 - Exponer el caso de la serie Critical Role.

1.3. ESTADO DE LA CUESTIÓN

1.3.1. Cronología de los juegos de rol de mesa: desde los primeros juegos de mesa hasta Dragones y Mazmorras

El origen de los juegos de rol de mesa no está definido con exactitud. Ewalt (2013) apunta que la evidencia más sólida se remonta al 3000 a.C. En la ciudad de Shar-e Sukhteh, al sureste de Irán, se descubrió un rudimentario juego de mesa que contaba con dados tallados en piedra y un tablero de madera. El autor también menciona el asentamiento de Mohenjo-daro, fundado alrededor del 2500 a.C. en la actual Pakistán. En esta ciudad de la Edad de Bronce se recolectó un generoso conjunto de pequeñas piezas que, aparentemente, pertenecían a juegos de mesa. Entre ellas había dados de 4 y 6 caras, e incluso figurillas como las que se podrían encontrar en un juego actual como Monopoly.

El Antiguo Egipto vio nacer el senet, un juego de mesa que simulaba el viaje del alma hacia la otra vida. Una de las referencias más antiguas a este juego data del año 2650 a. C. (Pérez, 2011). El Museo Metropolitano de Arte explica su funcionamiento (Zwang, 2017): dos jugadores debían avanzar con sus peones en un tablero rectangular de 30 casillas. Utilizaban palos o huesos para determinar sus movimientos y podían adelantar sus piezas o bloquear las del contrario. El juego era muy popular. Habitualmente se colocaba en las tumbas de faraones y de sus familiares, siendo los ejemplos más famosos las tumbas de Nefertari y de Tutankamon.



Figura 1. Reina Nefertari jugando a senet, reproducción en acuarela, Museo Metropolitano de Arte de Nueva York. El original se encuentra en Egipto, en la tumba de Nefertari, en el Valle de las Reinas. Fuente: MET Museum (Zwang, 2017)

La siguiente parada en nuestra línea del tiempo es el ajedrez, cuya versión más primitiva, el chaturanga, se remonta a India en el siglo VI (MasterClass, 2021). Sin embargo, Peterson (2012) indica que la primera versión que podríamos reconocer data del siglo XVI. En este punto el ajedrez ya se había extendido por Europa e incluso jugadores expertos como el cura español Ruy López publicaban textos explicando cómo jugar y consejos sobre jugadas.

Seguidamente, en los siglos XVII y XVIII encontramos varios juegos de guerra¹ que expanden sucesivamente las mecánicas del ajedrez. Añaden más casillas, más tipos de piezas, variantes para la participación de múltiples jugadores y códigos de colores para indicar distintos tipos de terreno. Recrean enormes combates, donde cada una de las piezas representa un batallón de ejército. Esta evolución culmina con Kriegspiel, creado por Georg Leopold von Reischwitz en 1812. El oficial prusiano diseñó un tablero modular, refinó las reglas con la adición de dados para simular la suerte en la batalla y añadió la figura de un moderador imparcial que resolviera disputas y dirigiera el juego. Fue un éxito y se utilizó como entrenamiento militar (Ewalt, 2013).



*Figura 2. Juego de Kriegspiel en su edición de 1812. Fotografía por Roman März.
Fuente: Spielvertiefung (Luibl)*

No obstante, la popularidad de Kriegspiel comenzó a decaer en el siglo XX. Peterson (2012) relata que en Estados Unidos los juegos de guerra quedaron relegados a un mercado de nicho. La complejidad de sus reglas y el hecho de que fueran juegos, por lo general, para dos jugadores, hacía complicado abrir sus miras a otros públicos. Como

¹ También conocidos como wargames. Recrean batallas entre gigantes ejércitos representados por figuras a pequeña escala

consecuencia, una de las pocas maneras de encontrar otros jugadores de wargames era fundando clubes. Gary Gygax fundó junto a un par de compañeros uno de estos clubes en la gran área de Chicago: la International Federation of Wargaming o IFW, y fue responsable de la “Lake Geneva Wargames Convention” (1968), que más tarde pasaría a considerarse la primera Gen Con².

Gary era un apasionado de estos juegos de guerra y de la fantasía medieval. Tal era su motivación que publicó un reglamento propio en 1971, inspirado en la literatura fantástica de autores como J.R.R. Tolkien o Robert E. Howard llamado Chainmail.

Lejos del Lago Geneva, David Arneson era otro aficionado a los wargames y la fantasía proveniente de Minnesota. En diciembre de 1970 decidió reinventar un conocido juego de guerra, introduciendo a sus amigos a una aventura en la ciudad ficticia de Blackmoor. Asignó a sus jugadores figuras, las cuales ya no representaban un batallón, sino personajes únicos; héroes de fantasía medieval con poderes, atributos y objetivos individuales. En vez de enfrentarlos a militares, se midieron contra monstruos, por ejemplo, un dragón que el mismo Arneson confeccionó con un dinosaurio de juguete decorado con arcilla (Talks at Google, 2013).

Arneson y Gygax se habían conocido en la segunda Gen Con, en 1969. Después de su aventura en Blackmoor, David tomó la iniciativa de contactar con el segundo en cuestión para combinar sus ideas con el reglamento de Chainmail. De esta unión creativa nacería Dungeons & Dragons, el primer juego de rol de mesa y el más famoso de la historia, cuya primera edición fue publicada en 1974.

² Convención de juegos analógicos celebrada en Norteamérica. Se considera la más antigua y una de las más multitudinarias.

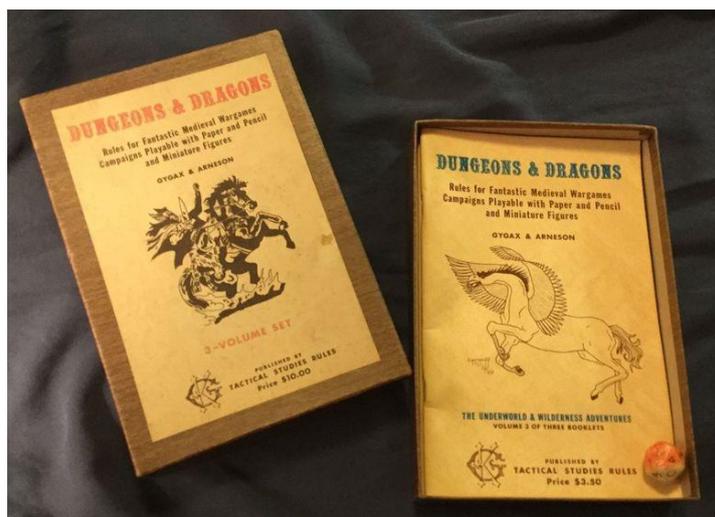


Figura 3. Woodgrain box, primera edición de Dungeons & Dragons, apodada OD&D (Original D&D³). Fuente: *El Descanso del Escriba* (LuisEd(Agramar), 2017)

1.3.2. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): definición y características

Una vez analizado el recorrido de los juegos de rol de mesa, queda examinar el otro componente fundamental de esta investigación: la tecnología.

Cobo Romaní define las Tecnologías de la información y la Comunicación desde un punto de vista práctico: “dispositivos tecnológicos (hardware y software) que permiten editar, producir, almacenar, intercambiar y transmitir datos entre diferentes sistemas de información que cuentan con protocolos comunes” (Cobo Romaní, 2009, pág. 312).

Cabero (1998) recopila las siguientes características de las TIC, que Grande, Cañón y Cantón (2016) exponen revisando los escritos de abundantes autores a lo largo de los años:

- Inmaterialidad. La materia prima es la información y las TIC la generan y procesan.
- Interactividad. El usuario tiene la capacidad de decidir la secuencia de información a seguir, establecer el ritmo, cantidad y complejidad de la información que se desea y elegir el tipo de código con el que quiere establecer relaciones con la información.
- Instantaneidad. Superan las barreras y obstáculos temporales y espaciales.

³ Abreviación de Dungeons & Dragons, en español Dragones y Mazmorras

- Innovación. Buscan la mejora, el cambio y la superación de tecnologías previas.
- Elevados parámetros de calidad de imagen y sonido. Se diseñan dispositivos y hardware que puedan exhibir la información de manera cada vez más fiable y con más calidad.
- Digitalización. Es la transformación de información analógica en códigos numéricos para facilitar su manipulación y distribución.
- Influencia más sobre los procesos que sobre los productos. Así podemos alcanzar ciertos resultados informativos e incluso permiten un mayor desarrollo de los procesos implicados en la obtención de dichos resultados.
- Interconexión. Diferentes tecnologías, aunque sean independientes, se interrelacionan concluyendo en un mayor impacto que las tecnologías individuales.
- Diversidad. Alude a la diversidad de funciones que pueden desempeñar: almacenamiento de información, agilización de procesos, interactividad...

Las TIC han transformado el mundo, revolucionando prácticamente todos los procesos de la vida cotidiana y profesional de billones de personas. Sigalés (2004) apunta que, a mediados de los años 90, coincidiendo con el nacimiento de Internet, se produjo una explosión en la generalización de las TIC en distintos ámbitos, entre ellos el educativo. Otros ámbitos de la vida cotidiana marcados por las TIC son economía, ciencia y desarrollo, información, socialización y entretenimiento.

En lo que respecta al ámbito de la economía, podemos hablar de la importancia de las TIC para la empresa. Antosz y Merchán (2016) estipulan que las TIC son su fuente principal de información, además de utilizar distintos tipos de tecnología para el tratamiento de los datos obtenidos. La información es un recurso estratégico fundamental para la toma de decisiones adecuada.

En cuanto a las TIC como forma de ocio, se utilizan como modo de evasión y diversión, posibilitando la creación de grupos y actividades que fomentan las relaciones sociales, y con motivaciones tan diversas como la autosuperación o el vivir en mundos de fantasía (Melendro Estefanía, García Castilla, & Goig Martínez, 2016). En el próximo apartado nos centraremos en esta utilidad de las TIC en los ámbitos del ocio y el entretenimiento. En particular, observaremos cómo afectan al desarrollo de una partida de rol de mesa y cómo las características propias de las TIC cambian la forma de jugar.

1.3.3. Funcionamiento y recursos del juego analógico y digital

Tras establecer un recorrido por la historia del juego de rol de mesa e indagar en las aportaciones y características generales de las TIC, nos disponemos a realizar una comparativa en el funcionamiento de las dinámicas de juego según los recursos digitales.

Vamos a plantear dos formas muy diferentes de jugar. En primer lugar, nos remontaremos al rol de mesa de los inicios, en su versión más analógica. Después revisaremos la forma más actual de jugar, con tecnología y herramientas digitalizadas. Cabe decir que las dos modalidades son extremos teóricos con el fin de compararlas.

Ejemplo de rol de mesa analógico

Los jugadores y el director de juego son amigos desde el instituto y se reúnen una vez a la semana. Se encuentran en la casa de una de las jugadoras, a donde llegan en coche o transporte público. Se sientan alrededor de una gran mesa en el salón. El DJ ⁴saca de su mochila el manual ⁵principal, el manual de la campaña ⁶que están jugando, una bolsa llena de dados poliédricos, la pantalla del DJ⁷, una caja con figuras, un cuaderno y un battlemat⁸ con rotuladores. El resto de los jugadores coloca sobre la mesa sus fichas de personaje, las figuras que los representan, sus cuadernos y bolsas y cajas con dados poliédricos. Empieza la partida. El DJ les presenta el escenario, interpreta a los PNJs y presenta las situaciones. Durante la sesión los jugadores se van pasando el mapa de la nación ficticia en la que se encuentran, que estaba incluida con el manual de la campaña. De vez en cuando algunos jugadores se susurran información o comentarios sobre lo que está ocurriendo.

Ejemplo de rol de mesa digitalizado

Los jugadores y el director de juego se conocieron en unas jornadas online de juegos de mesa. No solo viven en ciudades diferentes, sino que el director de juego vive en un país distinto, aunque comparten franja horaria. Al llegar la hora todos encienden sus

⁴ Director de juego, máster, DJ: dentro de una partida de rol de mesa, el director cumple funciones de narrador y árbitro, e interpreta a los personajes no jugadores con los que interactúan los jugadores.

⁵ Libro que reúne las reglas fundamentales para jugar a un determinado JDRDM

⁶ Historia completa que desarrollan los jugadores y el director de juego. En una campaña los jugadores encarnan a sus personajes a lo largo del tiempo y ven cómo evolucionan y ganan experiencia. Puede durar días, semanas, meses, años...

⁷ Desplegable rectangular que se coloca delante del DJ. Contiene apuntes únicamente visibles para el DJ, como información sobre la partida o un resumen de las reglas para una consulta rápida. También se suele usar para ocultar las tiradas de dados del DJ

⁸ Alfombrilla de goma impresa con un patrón hexagonal o cuadrado. Se puede pintar en ella con rotuladores de borrado en seco. Se suele usar para dibujar mapas de batalla.

ordenadores o sus tabletas electrónicas y se conectan a un software de videoconferencia. El DJ abre una carpeta donde están los recursos que necesita para la partida. Entre esos recursos se encuentran el manual principal y el manual de la campaña en pdf, ilustraciones de PNJs, mapamundis ficticios y una pantalla del DJ en formato jpg. Los jugadores abren sus fichas de personaje en formato pdf. Todos los participantes ingresan en diversas plataformas online: una mesa virtual, una radio compartida y su servidor conjunto de Discord. Durante la partida el DJ reproduce música y efectos de sonido en la radio conjunta según la situación. Tiene una canción específica para los combates, otra para los momentos de tranquilidad e incluso tiene guardadas canciones que los jugadores han elegido como leitmotiv de sus personajes. En internet ha encontrado infinidad de efectos sonoros de lluvia, gente hablando, rugidos, ruido de coches, ambiente de biblioteca... que puede utilizar durante la sesión. Además, tiene instalado un software de modulación de voz que utiliza para interpretar a los PNJs. Por otra parte, utiliza la mesa virtual para mostrar mapas de batalla, imágenes de personajes, compartir mapamundis e incluso puzzles y acertijos que necesiten ayuda visual. Además, la mesa virtual tiene una función de dados virtuales que todos los participantes pueden utilizar para las tiradas. Los jugadores utilizan un canal de texto de Discord para comentar las situaciones fuera de rol. Otro de los canales de texto es un diario de la campaña donde resumen sus aventuras. Por último, al acabar la sesión, el DJ sube la partida a YouTube, ya que la ha estado grabando en su pantalla para compartirla con su hermana, que está siguiendo la aventura cada semana, pero solo puede jugar un par de veces al mes.

Más posibilidades para los JDRDM

La incorporación de nuevas tecnologías a un juego analógico provee infinidad de posibilidades. Hedge y Grouling (2021) estudian cómo gracias a ellas los JDRDM son más fáciles de acceder y aprender. Aseguran que la proliferación de herramientas digitales, el rápido acceso a material relacionado con JDRDM y la creación de espacios de juego han permitido un renacimiento de la afición.

Un gran catalizador ha sido el nacimiento de las mesas virtuales, espacios digitales online que comparten director de juego y jugadores para mostrar contenido multimedia. Pueden alojarse directamente en una página web (Nivel 20, Roll 20) o necesitar de un archivo descargable (Tabletop Simulator, Foundry VTT, Realm Engine, TaleSpire, Fantasy Grounds). Ofrecen mapas complejos, aplicaciones de música, fichas de personaje y, en ocasiones, comunidades donde encontrar otros jugadores o partidas a las que unirse. En

particular, Roll20 presenta un sistema de luz dinámica personalizable para los mapas e incluso la posibilidad de crear nuevas funciones para las personas con nociones de programación.

Por su parte, es interesante analizar cómo las TIC han hecho proliferar la colaboración colectiva. Una vez más, Hedge y Grouling señalan que el acceso a lo digital da lugar a una extensa comunidad de homebrew⁹ o contenido “casero”. Nos encontramos con comunidades en foros online dedicadas a compartir aventuras y guías; wikis operadas por fans que recopilan razas, hechizos, equipamiento, criaturas, mitos, personajes y más material de apoyo, etc. Es más, gracias a la existencia del mecenazgo online en páginas como Patreon o Ko-fi, grupos y diseñadores ponen mapas, ilustraciones, juegos sencillos de aprender, sistemas neutros de juego... a disposición de usuarios de todo el mundo.

Así, otra posibilidad que aporta la digitalización es la prosperidad de desarrolladores independientes de JDRDM. Plataformas como Kickstarter, Verkami o Indiegogo aportan oportunidades para que proliferen juegos nuevos y creativos. Isaac Childres, creador del juego de mesa Gloomhaven, explica los beneficios en una entrevista con Jennifer Grouling. Entre otras ventajas, señala el poder interactuar con los futuros jugadores mientras el juego está en desarrollo, la facilidad de promover una comunidad y la libertad creativa que promueve no depender de grandes editoriales: “ninguna editorial me habría dejado hacerlo, no le habrían dado una oportunidad de la manera que yo quería hacerlo” (Hedge & Grouling, 2021, pág. 42).

1.3.3.1. Papel de las herramientas digitales con respecto a los JDRDM en la pandemia de 2020

Durante el tiempo de pandemia las reuniones sociales se vieron limitadas por motivos de seguridad y salud. Para sobrellevar el aislamiento, gente de todo el mundo se volcó en las herramientas de software y en plataformas online para socializar.

La normalización de las reuniones online a través de aplicaciones de videoconferencia se sumó al auge de los tableros o mesas virtuales. Como consecuencia, los juegos de rol retuvieron a su masa de jugadores pese a no poder verse en persona. Es más, al disminuir la cantidad de material necesario para llevar a cabo una aventura y poder encontrarlo todo de manera online, aumentó la cantidad de gente interesada en la afición (Walker, 2021).

⁹ Contenido jugable no oficial creado por fans o jugadores

Otro factor importante para entender el aumento en el interés por la afición fue la necesidad de interacción social. La gente buscaba formas de interactuar online con otras personas de intereses similares o personalidades afines. Los juegos de rol son mecanismos ideales para dar pie a conversación tanto dentro como fuera de los personajes. Así, el interés en los juegos de rol que había ido subiendo poco a poco a lo largo de los años llegó a picos históricos (Allison, 2021).

Por último, las herramientas digitales jugaron un papel esencial posibilitando la celebración de convenciones online. Estos eventos son, en muchos casos, días cruciales en muchas empresas y editoras dedicadas a los juegos de rol de mesa. Como apunta Hall (2021), son las ocasiones en las que pueden interactuar con el público y promover sus productos y novedades del año de forma más multitudinaria. La misma Gen Con 2020 tuvo que prohibir la asistencia en persona y se desarrolló como Gen Con Online. En colaboración con mesas virtuales y sirviéndose de plataformas como Twitch y Discord, la convención de juegos de mesa más longeva consiguió reunir más de 40000 participantes (Gen Con, 2019).

Hasta el momento, hemos analizado cómo las novedades digitales favorecen la apertura del juego al público y la interacción social. En el siguiente apartado, nos centraremos en las redes sociales y en cómo la creación de contenido ha sido clave para dar una nueva vida a los juegos de rol de mesa.

1.3.4. Canales de difusión online de los juegos de rol de mesa

Las redes sociales

Las redes sociales están integradas en la vida diaria de millones de personas y se han convertido en un método más de compartir puntos de vista e intereses. Distintas son las razones por las que la sociedad escoge recursos internautas para realizar estas conexiones entre personas, entre ellas la rapidez, la ingente cantidad de recursos e información disponible y la anonimidad (Santamaría de la Piedra & Meana Peón, 2017).

Primeramente, en el ámbito del marketing digital, para Barrientos Fernández y Juárez Farfán “las redes sociales han llegado a las empresas para mejorar sus vínculos de comunicación con sus clientes, logrando a través de ellas numerosas ventajas como posición de la marca, retención de clientes potenciales, entre otras” (Barrientos Fernandez & Juárez Farfán Olmedo, 2020, pág. 10). Así, tanto las grandes empresas editoras como

los desarrolladores independientes tienen más oportunidades que nunca para hacer llegar sus juegos a un público mayoritario.

Por otra parte, son esenciales por la facilidad al transmitir información. Nos encontramos con una afición que ha sufrido las consecuencias del fenómeno conocido como satanic panic (pánico satánico), término acuñado en Estados Unidos en los años 80. Wilson (2019) describe cómo este pánico que rodeaba a Dragones y Mazmorras fue iniciado por padres religiosos agitados por campañas antidrogas y miedo por la violencia mostrada en televisión. Estos padres querían proteger a la juventud de lo que ellos denominaban “demonios”. Según Tizón (2010), existen diferentes mitos perjudiciales para los juegos de rol de mesa, los cuales carecen de veracidad: que enseñan a lanzar hechizos, que incitan al suicidio, que inducen a comportamientos obsesivos, que convierten a las personas en criminales... Todos estos mitos son fruto de la creencia popular y nacieron con Dragones y Mazmorras. Sin embargo, más tarde se extrapolaron al resto de títulos.

Es, por tanto, especialmente importante que los jugadores defiendan su visión frente al concepto que se tiene en el imaginario popular. El método más económico, inmediato y accesible que pueden encontrar los usuarios y empresas sin ayuda de los medios tradicionales de información es, por tanto, compartir a través de las redes sociales.

1.3.4.1. Series de juegos de rol: las comunidades online y el fandom digital

Otro enfoque interesante al examinar la tecnología, en este caso en el campo de los juegos de rol de mesa, es el análisis de los productos audiovisuales y su impacto en los espectadores. En este caso, nos referimos a las series sobre juegos de rol y la subsecuente creación de comunidades online y fandoms. Esto es, entendiendo los shows o series de juegos de rol de mesa como campañas grabadas en formato digital, ya sea en forma de vídeo o audio, emitidas en Internet para el disfrute de una audiencia online.

La disposición de horas y horas de audio y vídeo de partidas online no solo enseña cómo jugar en el sentido didáctico, sino que enseña cómo luce el juego desde fuera. Esto es, sin sensacionalismos ni distorsiones, con familiaridad, mostrando la nula peligrosidad y la inexistente relación con invocaciones a seres malignos (sin contar los llevados a cabo dentro de personaje).

Grouling (2021) afirma que los JDRDM son susceptibles a la expansión transmedia de una forma en la que no pueden serlo otros tipos de productos debido a que no incluyen una trama canónica. Un fan podría quejarse de una adaptación de un libro al cine porque

su personaje favorito no es representado como lo había imaginado. No obstante, un espectador no tendría razón de queja ante un personaje creado desde cero por un jugador: es un aspecto inherente al funcionamiento del juego.

Griffin McElroy, creador del podcast The Adventure Zone, donde tres hermanos juegan juntos a Dungeons & Dragons, explora cómo funciona la interacción entre los fans y su show en una entrevista. McElroy (Hedge & Grouling, 2021) razona que los shows o series digitales son mucho más rápidos de producir que un libro, una película o una serie de televisión. Además, como son contenido digital, se pueden comentar en plataformas digitales y los fans tienen a los creadores más accesibles a través de las mismas. Por tanto, concluye que su show se benefició del feedback de forma más directa al ser nativo digital.

Así, una vez más comprobamos la capacidad de los espacios digitales para juntar y generar comunidades que interactúan con el contenido online. También observamos la naturaleza transmedia de este contenido, que se presenta como un producto fácilmente adaptable al gusto de los fans.

2. METODOLOGÍA

Hasta ahora hemos examinado las indagaciones de diferentes autores y hemos observado el estado de los JDRDM en un contexto digital. A continuación, vamos a describir las varias metodologías de investigación utilizadas con el fin de cumplir los objetivos y la hipótesis planteados.

Investigación bibliográfica

Primeramente, se ha realizado una compilación de artículos, publicaciones y libros de consulta. Esta revisión bibliográfica nos permite conocer los datos y estudios previos relacionados con nuestra investigación, escoger los que nos sean más relevantes y, finalmente, llegar a nuevas conclusiones. Los temas principales sobre los que hemos indagado con esta búsqueda han sido los juegos de mesa, los juegos de rol, las nuevas tecnologías de la información y la simbiosis de estas con los juegos de rol de mesa.

En un principio se elaboró y redactó una historia y evolución de los juegos de rol de mesa. Este punto de partida nos permitió conocer el contexto en el que surge el rol tradicional y cómo fueron los principios de este, para así poder elaborar el resto de la investigación con una base teórica asentada. Los dos libros principales sobre los que se ha sustentado

la bibliografía de esta cronología han sido “Playing at the world” (Peterson, 2012) y “Of Dice and men” (Ewalt, 2013).

A continuación, para complementar el aspecto analógico de los JDRDM, accedimos a conocimientos más enfocados al aspecto tecnológico con el fin de situar la otra cara de este trabajo: el juego de rol actual, más ligado a lo digital y lo online. Para ello fue especialmente útil el libro “Roleplaying Games in the Digital Age” (Hedge & Grouling, 2021), un recopilatorio de ensayos y entrevistas ligados con la relación entre narrativas transmedia, fandom, tecnología y juegos de rol de mesa.

Cabe destacar que dentro de la revisión bibliográfica incluimos el visionado de contenido online vinculado con los JDRDM. Se hizo hincapié en contenido relacionado con D&D. De esta manera se comprobaron las mecánicas de juego llevadas a la práctica y el comportamiento de comunidades online en las plataformas de Twitch y YouTube. Seguidamente, se procedió al visionado de la serie en YouTube de Critical Role: “The Legend of Vox Machina” (Geek & Sundry, 2015). Fueron analizados los aspectos técnicos, los jugadores, cifras de visionado, estrategias de difusión, productos derivados y demás datos de interés.

Estudios de caso

En segundo lugar, se analizaron dos casos de estudio para comprobar cómo aplican los datos de los autores compilados previamente. Escogimos dos productos de naturaleza distinta, pero ambos relacionados con los JDRDM: el juego D&D en su 5ª edición y la serie online Critical Role.

El caso de D&D se escogió por ser el juego de rol de mesa más popular a nivel mundial y el primero de la historia. Era de interés comprobar qué porcentaje de ese éxito era debido a la digitalización y las herramientas multimedia y asegurarnos tanto cualitativa como cuantitativamente si realmente el juego había conseguido abrirse a un público mayoritario.

Por otra parte, Critical Role fue la serie escogida para explorar el alcance del contenido online y su papel al hacer conocer la afición a la comunidad virtual. Es importante destacar su alto nivel de producción audiovisual y su experiencia en redes sociales y streaming. Sin embargo, la razón principal para optar por esta serie fue, al igual que con el caso anterior, su popularidad. No solo es la serie de rol más mediática que existe, sino

que es la que ha conseguido penetrar más en la cultura popular, con colaboraciones con grandes empresas como Razor, Funko y Prime Video.

Observación (directa y participante)

Finalmente, cabe destacar que se cuenta con más de 6 años de experiencia en juegos de rol de mesa previamente a la escritura de esta investigación. Casi la totalidad de las partidas jugadas se han desarrollado de forma online con asistencia de herramientas multimedia. Esta amplia experiencia con los medios virtuales vinculados a la afición ha permitido una perspectiva más entrenada de su funcionamiento y aportación al juego.

3. RESULTADOS

Seguidamente, habiendo recogido el marco teórico, consultado los autores y visionado el contenido, continuamos exponiendo los datos que nos permitirán extraer conclusiones.

En primer lugar, vamos a recordar la cronología de los juegos de rol de mesa, desde el hallazgo de Shar-e Sukhteh en el 3000 a.C. hasta la edición original de D&D en 1974.

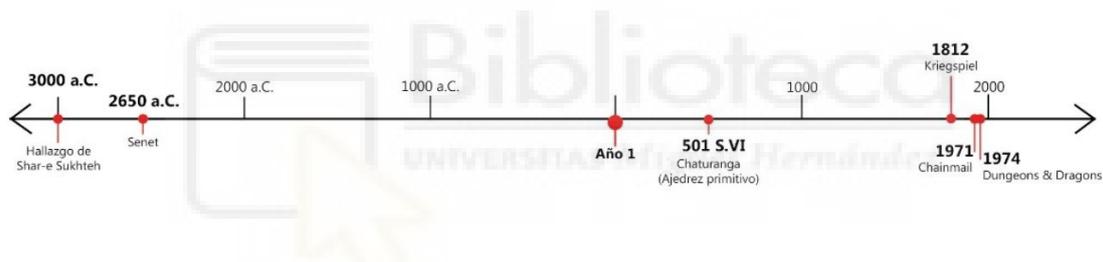


Figura 4. Línea de tiempo de los antecedentes de D&D. Fuente: elaboración propia

A continuación, para hacernos una idea general de los juegos de rol de mesa actuales más populares, vamos a tomar datos de Roll20. Según el informe de The Orr Group (Roll20, 2022), estos son los sistemas más usados en campañas en el último cuarto de 2021:

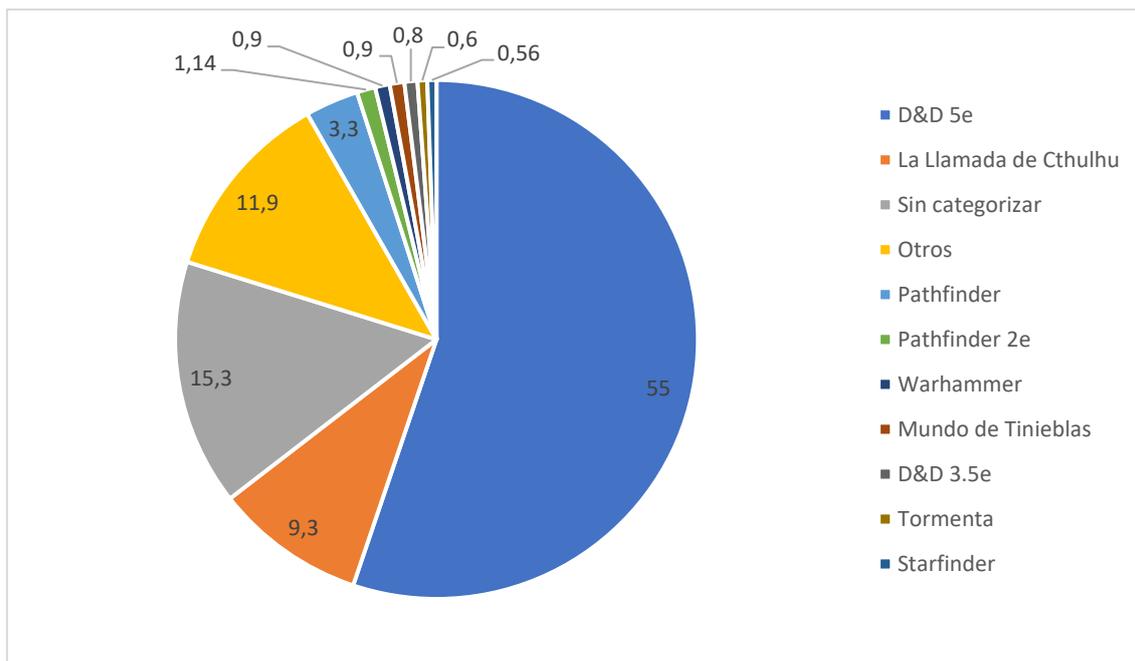


Gráfico 1. Sistemas más populares según porcentaje de campañas alojadas en la web de Roll20. Q4 de 2021. Fuente: Roll20 (Roll20, 2022)

Podemos apreciar la superioridad aplastante de D&D 5ª edición (55,5%) sobre cualquier otro sistema jugado en el aclamado tablero virtual. La Llamada de Cthulhu (9,3%) es el segundo en porcentaje y su temática es de investigación y horror cósmico. En tercer y cuarto lugar encontramos Pathfinder en su primera (3,3%) y segunda edición (1,14%); ambos son derivados de la edición 3.5 de D&D (0,8%), que también aparece en la tabla. A continuación, observamos empatados a Warhammer (0,9%) en su versión de rol de mesa y a Mundo de Tinieblas (0,9%). Finalmente encontramos el juego brasileño Tormenta (0,6%) y el único título puramente de ciencia ficción, Starfinder (0,56%).

Ahora que hemos comprobado que D&D 5ª edición es el juego de rol más popular, es momento de realizar un análisis más pormenorizado del título.

Caso de estudio: Dragones y Mazmorras 5ª Edición

Dragones y Mazmorras es el juego de rol de mesa insignia. De hecho, originó la categoría. Lo hizo, como hemos estudiado en el apartado de la cronología de los juegos de mesa, añadiendo fantasía medieval, evolución de personaje y aventuras a un reglamento de wargame al uso.

El primer producto de la saga fue la actualmente denominada OD&D (Original Dungeons & Dragons), que vio la luz en 1974 de la mano de Gary Gygax y David Arneson. En su

nacimiento fue catalogado más como un wargame que un juego de rol, hasta en la etiqueta se podía leer “Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames”¹⁰.

Por otra parte, la última edición publicada en este momento de Dungeons & Dragons es la 5ª Edición, liberada en 2014 con motivo del 40 aniversario (Frum, 2014). Los autores del primer libro de esta edición, el “Manual del Jugador” (2014) fueron miembros de Wizards of the Coast, empresa que posee los derechos de D&D: Bruce Cordell, James Wyatt y Robert J. Schwalb.

El sistema en el que se basa el juego es el Sistema d20, que toma su nombre del dado principal que se necesita en cada partida. Todos los monstruos y personajes tienen seis puntuaciones de característica principales: fuerza, destreza, constitución, inteligencia, sabiduría y carisma.



Figura 5. Manual del jugador, Manual del dungeon master y Manual de monstruos de la 5ª edición de D&D. Fuente: Wizards of the Coast (Wininger, 2021)

Como descendiente directo de los juegos de guerra, el combate es una parte esencial de su sistema y se inspira mucho en ellos. Es posible llevar a cabo los combates sin ninguna herramienta tangible, totalmente imaginados, pero por lo general se manejan utilizando mapas cuadrículados y figuras a escala de los personajes y los monstruos enemigos. Por ejemplo, cada individuo cuenta con su propio valor de velocidad que indica cuánto se puede desplazar en un turno, y muchas habilidades y hechizos tienen un alcance limitado. Todas estas distancias se pueden escalar y traducir a una cantidad de cuadros en el mapa de forma que las acciones se resuelvan con la mayor ayuda visual posible. Un cuadro equivale a 5 pies.

¹⁰ Ver figura 3

Aparte del Manual del Jugador, Wizards of the Coast ha puesto en venta complementos de Dragones y Mazmorras que permiten añadir mecánicas a las partidas o crear campañas en mundos diversos. Como hemos discutido en un apartado anterior, además de este contenido oficial añadido por la empresa, en Internet podemos encontrar infinidad de recursos homebrew creados por amantes del juego de manera extraoficial. Esto provoca que, pese a estar pensado para jugarse en una ambientación medieval fantástica, se pueda modificar el material original y cambiar el género a steampunk, fantasía moderna o incluso ciencia ficción.

A la hora de explicar el éxito de esta edición de D&D, Serrano Ramos (2022) señala dos tipos de razones: razones inherentes al diseño del juego y factores ambientales y situacionales. Entre las primeras podemos contar mecánicas más orientadas a potenciar la naturaleza social del juego, simplificando las reglas de combate, exploración e interpretación con respecto a ediciones anteriores. De esta forma se simplifica el acceso de jugadores primerizos.

En cuanto a las razones situacionales, señala el impacto de la tecnología. Tanto por aplicaciones dedicadas a usarse durante las partidas como Roll20 o D&D Beyond, como por espacios como Twitch y Youtube con millones de horas de partidas disponibles. Asimismo, la irrupción de las tecnologías ha dado lugar a una proliferación de aplicaciones y guías no oficiales pensadas para optimizar una parte o el total de la experiencia de juego (Hedge & Grouling, 2021).

La influencia de D&D es tanta que Wizards of the Coast ha publicado manuales y productos en colaboración con grandes franquicias como Rick y Morty, Stranger Things y Magic the Gathering. Es más, en Stranger Things los principales villanos de la serie hasta el momento son monstruos provenientes de D&D (el Demogorgon, el Azotamentes y Vecna), y el juego es mostrado de forma explícita en varias ocasiones.

Seguidamente, vamos a diseccionar D&D 5ª edición para observar los materiales requeridos al jugar y hacernos una idea general de la temática del juego.

Título	Año	Dados	Requerido para jugar	Ambientación	PJs	A qué da importancia
Dragones y Mazmorras 5ª	2014	D20, D12, D8, D6, D4, dados percentiles	Fichas de personaje, mapas de combate, figuras,	Medieval fantástica	Héroes poderosos	Combate

			datos, manual			
--	--	--	------------------	--	--	--

Tabla 1. Resumen de características de D&D. Fuente: elaboración propia

A continuación, observamos las diferencias entre jugar a JDRDM con elementos analógicos o digitalizados. Se pueden aplicar, en general, a todos los juegos, incluyendo nuestro caso de estudio

	Analógico	Digitalizado
Manual	Físico en papel	Formato digital, generalmente pdf
Interacción social	Presencial, contacto físico y cercanía	Software de videoconferencia, servicios de mensajería, foros, wikis colaborativas
Apoyo visual y material fungible	Mapas, tableros, figuras y dados tangibles	Mapas, tableros, figuras y dados virtuales, software de mesas virtuales 2D y 3D, ilustraciones digitales
Elementos de inmersión	Disfraces, figuras, interpretación del director de juego	Software para compartir música, playlists, efectos de sonido, moduladores de voz
Productos consumibles	Aventuras, figuras, dados... todo orientado al aspecto lúdico y mecánico del juego	Comisiones a artistas y pedidos a empresas online. Aficionados prosumidores. Se suma el contenido de entretenimiento: podcasts, series, shows...
Obstáculos	Distancia geográfica, jugadores limitados al mismo entorno, menos opciones	Infoxicación, dependencia de infraestructuras (Internet, servidores online) y dispositivos, piratería más fácil
Ventajas	Mayor inmersión y menos distracciones, interacción cercana entre jugadores, complicado de piratear, fomento de la economía local	Más económico, búsqueda de jugadores a nivel nacional o internacional, herramientas más organizadas, fácil compartir contenido, material homebrew

Tabla 2. Comparación de las modalidades de JDRDM tradicional y digitalizada. Fuente: elaboración propia

Como se puede apreciar en la tabla, cada método de juego tiene sus ventajas e inconvenientes. Ninguna de las dos modalidades suprime los principios básicos y necesarios de un juego de rol, que son la conversación, la imaginación y la creación de una historia (Blasco Perales, 2013). En lo que respecta a la popularización de los juegos de rol de mesa, las herramientas digitales aportan virtudes decisivas para atraer a nuevos jugadores: fácil disposición de manuales y recursos de juego, inversión económica menor y posibilidad de conectar con personas independientemente de su localización geográfica.

La existencia de aplicaciones y páginas web de dados virtuales permite eliminar el obstáculo económico y logístico de tener que adquirir su versión física. Asimismo, hace más sencillo el acercamiento a personas sin experiencia que quieren probar la afición sin comprometerse a hacer una inversión económica.

Sin embargo, Hedge y Grouling (2021) recalcan que el futuro de los JDRDM no se dirige a uno de los casos hipotéticos anteriormente planteados, sino que nos dirigimos a un modelo híbrido en el que lo digital y lo analógico se abrazan para crear la experiencia del juego de rol de mesa. En este respecto, para ellas es indistinto si se juega en presencial o en online. Incluso hay empresas que ya están explorando implementar la realidad virtual en este campo, como es el caso de WEARPG.

Seguidamente, vamos a tomar una vez más nuestro caso de estudio para comprobar cuánto impacto tiene la disponibilidad de productos digitales en lo económico: D&D 5ª edición. En esta tabla apuntamos las formas legales más económicas de jugar, seleccionando productos en tiendas especializadas en JDRDM. Tomamos como referencia la primera tabla del apartado para determinar los elementos necesarios para la partida.

	Precio analógico	Precio digital
Manual del Jugador	49.95 \$/ 49.01 € (Wizards of the Coast)	29.99 \$/29.42 € (Roll20, Fantasy Grounds, D&D Beyond)
Dados	6.99 € (Nosolorol)	0 € (aplicaciones gratuitas)
Figura	4.50 €/2 figuras (dungeonmarvels.com)	0 € (bancos de imágenes)
Fichas de PJ	0 € (lápiz y papel)	0 € (aplicaciones y archivos gratuitos)
Mapa de combate	0 € (lápiz y papel)	0 € (tableros virtuales)
Total	60.5 €	29.42 €

Tabla 3 . Precio de elementos necesarios para jugar D&D. Comparación entre productos analógicos y digitales. Fuente: elaboración propia

Observamos cómo podemos encontrar gratis y legalmente todos los instrumentos necesarios para jugar en modalidad digital salvo el manual. Es de interés señalar que a través de la piratería se podría obtener también el manual de forma gratuita. No obstante, dentro del marco de la legalidad calculamos que jugar a D&D es un 51,4% más barato disponiendo de herramientas digitales, en contraste con los instrumentos analógicos.

Hedge incide en la importancia del acceso a este material y al material extra obtenible a través de las tecnologías digitales. En su ensayo “Dungeons and Digital Affordances and Dragons” (2021) afirma que ha habido un cambio cultural con respecto a los JDRDM gracias la cantidad de textos tanto oficiales como no oficiales que están disponibles de manera online. Este acceso instantáneo promueve la colaboración entre distintos grupos de jugadores. En primer lugar, promoviendo la creación colectiva de nuevas narrativas y, en segundo lugar, permitiendo a jugadores primerizos encontrar material que les motive a crear historias a su medida.

En cuanto a los canales online de difusión, la creación de contenidos en redes sociales ha permitido a una nueva generación examinar los JDRDM sin los prejuicios que indicamos en el marco teórico. Nathan Stewart, de Wizards of the Coast, afirma que, según las investigaciones de la empresa, por primera vez la razón mayoritaria por la que la gente empieza a jugar D&D no es por recomendación de amigos y familia. Actualmente, la razón principal es que han visto a alguien jugarlo en Internet (Whitten, 2020).

Es de interés resaltar los comentarios de la comunidad que reciben las series online. Este feedback permite a los creadores de contenido de juegos de rol de mesa representar historias que resuenan con los deseos de sus fans. McMullin y Hibbard (Hedge & Grouling, 2021) exponen que los deseos de aquellas personas que no se ven representadas en los personajes de los medios tradicionales han cobrado más importancia en la era digital. Esto se debe a que tienen más contacto entre ellos, lo que ha dado paso a peticiones más visibles y organizadas de representación inclusiva en los programas que consumen.

Finalmente, vamos a fijarnos en el impacto de las series de juegos de rol de mesa. En la siguiente tabla comparamos sus datos de visualización con los números de productos de entretenimiento en televisión. Cabe explicar que comparamos datos de visualizaciones en YouTube con audiencias en directo calculadas por las cadenas. Además, todos los episodios analizados son primeros episodios en temporadas estrenadas en el año 2018.

Episodio	Serie	Fecha de emisión	Canal de emisión (medio)	País	Audiencia (millones)
Curious Beginnings	The Mighty Nein	15 enero 2018	Geek & Sundry (YouTube)	Estados Unidos	15.58 (Geek & Sundry, 2022)
The Beginning Begins	Fantasy High	9 octubre 2018	Dimension 20 (YouTube)	Estados Unidos	3.89 (Dimension 20, 2018)
Destiny's Child	NCIS	25 septiembre 2018	CBS (televisión)	Estados Unidos	12.56 (TV Series Finale, 2019)
Hella Duplicitous	Blindspot	12 octubre 2018	NBC (televisión)	Estados Unidos	2.95 (Welch, 2018)
Os encontráis en una taberna	Anima: Beyond Memeverso	15 julio 2018	Dayo's Fool Experience (YouTube)	España	0.68 (Dayo's Fool Experience, 2018)
La mala suerte	Apaches	8 enero 2018	Antena 3 (televisión)	España	2.26 (FormulaTV, 2018)
Fugitius	La Catedral del Mar	27 agosto 2018	TV3 (televisión)	España	0.635 (Quijorna, 2018)

Tabla 4. Comparación de primeros episodios de series de ficción emitidos en 2018. En sombreado verde, los episodios de series de rol online. En sombreado blanco, los pertenecientes a series de televisión. Fuente: elaboración propia

Así, podemos observar cómo un nuevo formato de series nativas digitales, con un presupuesto para recursos y publicidad más ajustados, se permiten plantar cara a formatos más tradicionales en lo que a número de espectadores se refiere.

Una vez expuestas las razones por las que las series albergan un gran potencial para conectar con su audiencia online, procedemos a continuación a analizar el máximo exponente en esta área. Así pues, realizaremos un estudio pormenorizado del caso que más lejos ha llegado en cuanto a la creación de contenido online y el ensalzamiento del fenómeno fan en la historia de Dragones y Mazmorras.

Caso de estudio: Critical Role

Critical Role es la serie de rol más popular de la historia de Internet. Consiste en un show en el que un grupo de actores y actrices de doblaje juegan a Dragones y Mazmorras semanalmente. El elenco habitual está formado por un grupo de amigos que jugaban una campaña y decidieron llevarla a la pantalla: Laura Bailey, Taliesin Jaffe, Ashley Johnson,

Liam O'Brien, Marisha Ray, Sam Riegel, Travis Willingham y Matthew Mercer como director de juego.

Originalmente surgió como una serie emitida en directo dentro del canal de Geek & Sundry, dedicado a la exhibición y divulgación de juegos de mesa, juegos de rol y cultura geek en general. En este canal está disponible su primera campaña de *Dragones y Mazmorras: Vox Machina*. La subida del primer episodio data del 24 de junio de 2015 y cuenta con más de 19 millones de visitas en YouTube (Geek & Sundry, 2015). En 2018 el equipo decidió conformar su propia marca, con canales, página web y perfiles en redes sociales. Incluso han fundado una organización caritativa propia que vierte sus beneficios en varias organizaciones sin ánimo de lucro.

En el momento de escribir esta investigación, su canal de Twitch supera los 1,1 millones de seguidores y las 17000 suscripciones según la web Twitchtracker. En cuanto a su plataforma en YouTube, cuenta con más de 1,76 millones de suscriptores y un total de 501.987.683 visualizaciones (consultado en julio de 2022 en los canales de Twitch y Youtube de Critical Role).

Además de los episodios semanales de su ya tercera campaña, *Bells Hells*, Critical Role crea contenido variado: podcasts conversando con el elenco, tutoriales enseñando a jugar a *Dragones y Mazmorras* y otros juegos de rol, gameplays de videojuegos, entrevistas, partidas de rol en otros sistemas de juego...

Uno de los hitos que ha conseguido Critical Role es emitir su propia serie de animación basada en la historia de *Vox Machina*. En un primer momento algunos miembros del elenco presentaron el proyecto a productoras de Hollywood que rechazaron la idea. De esta forma, decidieron ponerlo en manos de sus fans pidiendo financiación a través de la web de Kickstarter en marzo de 2019. No solo consiguieron el dinero suficiente para sacar la serie adelante, sino que se convirtió en el proyecto de la categoría de cine/animación con más recaudación de la historia de la web, con más de 11 millones de dólares recaudados. Una vez probada la viabilidad del proyecto, Prime Video se ofreció para distribuir la serie y ampliar su presupuesto (O'Connor, 2022).

Friedman (Hedge & Grouling, 2021) señala dos innovaciones que dieron vida al éxito de Critical Role: la publicación de *D&D 5ª edición* y la creación de Twitch en el año 2011. Los episodios se emiten en directo en Twitch y más tarde están disponibles en YouTube para que los fans puedan acceder a ellos en diferido. El formato en directo permite a la

audiencia ponerse al día lo más rápido posible, mientras que los vídeos en YouTube permiten la proliferación de un espacio para crear la comunidad online.

Una vez analizados los datos, explorado el campo de estudio y contando con la experiencia de juego, es momento de finalizar nuestra investigación.

4. CONCLUSIONES

Finalmente, presentamos las conclusiones obtenidas una vez finalizada la investigación. Estas conclusiones nos han permitido dar respuesta a la hipótesis de partida que dio lugar al desarrollo de este escrito. Con el fin de estructurar estas respuestas, hemos organizado el apartado relacionando cada objetivo expuesto al inicio de la investigación con una serie de conclusiones; dando lugar a cuatro bloques, de igual manera que en el estado de la cuestión.

Objetivo 1: Cronología de los JDRDM

Comenzamos las conclusiones con la cronología de los JDRDM, situando Dungeons & Dragons como el primero de la historia. Su origen se atribuye a los wargames, al añadirles interpretación y evolución de personaje. A su vez, los wargames son fruto de la evolución de milenios de juegos de mesa. Actualmente, multitud de JDRDM mundialmente famosos se juegan sin necesidad de mapa de batalla o tablero: Vampiro La Mascarada, Fate, La Llamada de Cthulhu... Incluso el propio D&D se ha popularizado en su 5ª edición por impulsar la narración y hacer más sencillo el combate. En definitiva, los juegos de rol de mesa tienen una tendencia a abandonar o simplificar mecánicas de combate en favor de un gameplay más centrado en contar historias.

Objetivo 2: Características de las TIC

En lo que respecta a las TIC, las nuevas tecnologías han acelerado exponencialmente el desarrollo de la humanidad y la agilización de las tareas cotidianas, lo que se traduce en un aumento de la productividad. Sin embargo, no solo afectan a la metodología de trabajo, educación e investigación. Igualmente trastocan los medios de entretenimiento y los instrumentos lúdicos que se destinan al tiempo de ocio.

Las nuevas tecnologías de la información han supuesto una revolución para el sector del entretenimiento y el ocio compartido. Así pues, los jugadores de rol de mesa han sabido integrar estas tecnologías en sus partidas para lograr una serie de ventajas y mejoras. Estas

mejoras están ligadas a distintas características que se han analizado de las nuevas TIC, en especial inmaterialidad, interactividad, instantaneidad y digitalización.

Objetivo 3: Aportaciones del juego digital frente al juego analógico

Al analizar la relación entre tecnología y JDRDM debemos pormenorizar, en primer lugar, la digitalización de los procesos analógicos inherentes a un juego de rol de mesa. Las TIC optimizan las mecánicas del juego, lo cual las hace más accesibles. Eliminan obstáculos en lo económico y en lo geográfico y hacen más cómodos el almacenaje y la organización del material. Todos estos factores se suman a facilitar que jugadores noveles continúen participando de la afición después de las primeras sesiones.

Por otra parte, se favorece la inmersión de los jugadores y la interacción de estos con la narrativa tanto dentro como fuera de la sesión de juego. La existencia de wikis colaborativas, servidores de Discord y servicios de mensajería favorecen que los jugadores se involucren en una narración colaborativa y sientan las historias como suyas propias. Esto se traduce en mayor posibilidad de un compromiso a largo plazo con el JDRDM.

Objetivo 4: Canales de difusión online

En este caso, al explorar las razones por las que la tecnología ayuda a popularizar los JDRDM, debemos tratar la importancia de las redes sociales y la creación de contenido. Las redes sociales facilitan la transmisión de información y son una herramienta útil para que las empresas conozcan las opiniones y necesidades de su público. Así, las desarrolladoras de JDRDM pueden crear productos con más oportunidad de atraer clientes. En este aspecto hay que reconocer también el papel de las plataformas de mecenazgo y crowdfunding, que han abierto paso a los creadores y diseñadores independientes. Estas webs permiten dar un paso adelante a propuestas arriesgadas e innovadoras que cuentan desde el principio con el apoyo de la gente.

Dentro de las redes sociales, es necesario destacar la importancia de la creación de contenido. Los vídeos didácticos, de opinión, críticas de manuales... facilitan la entrada de nuevos jugadores aconsejándoles el camino de menor resistencia para entrar en la afición. Por otra parte, los JDRDM son un producto muy adecuado para narrativas transmedia, lo que explica la proliferación de series en plataformas como Twitch y Youtube. Esta proliferación es un factor indispensable para entender el renacimiento de los juegos de rol de mesa. En primer lugar, porque desmitifican la leyenda negra del rol,

enseñando lo que transcurre en realidad en cada partida. En segundo lugar, generando fandoms y comunidades online que interactúan de forma directa con el producto audiovisual y sienten un compromiso con el mismo. Además, la creación de estas historias en un medio online ofrece una libertad que no tienen grandes productoras de ofrecer a los fans realidades poco o mal representadas por los medios tradicionales (personas racializadas, LGTB+, discapacitadas...). Todas las personas cansadas de las narrativas del cine y la televisión, impulsadas por empresas que suelen buscar el beneficio económico antes que la representación, recurren a narrativas digitales independientes que se permiten ser más creativas y conscientes socialmente.

Todas estas nuevas vías de accesibilidad se personan en Dungeons & Dragons, el perfecto ejemplo de la popularización de los JDRDM gracias a la tecnología. Existen multitud de aplicaciones y software para simular sus mapas de batalla, encontrar jugadores y partidas y, en general, simplificar las mecánicas de juego. Si bien la salida de su quinta edición ha tenido que ver, D&D debe su fama actual a la creación de contenido y a series como Critical Role. Gracias a este escaparate ha conseguido introducirse en la cultura pop y llegar a millones de personas, convirtiéndose el visionado de partidas online en la vía principal a través de la cual Wizards of the Coast capta nuevos jugadores.

A la vista de los datos expuestos, podemos concluir que no solo es más fácil que nunca jugar a JDRDM, sino que es más emocionante, entretenido y social. Ya no son solo juegos, sino que su naturaleza transmedia los ha convertido en productos magníficos para generar entretenimiento online.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Allison, P. R. (23 de abril de 2021). Tabletop roleplaying has given players comfort, connection and control in a world that's taken them away. Recuperado el 15 de mayo de 2022, de Dicebreaker:
<https://www.dicebreaker.com/categories/roleplaying-game/feature/tabletop-roleplaying-comfort-connection-control-covid-19>
- Antosz, M. S., & Merchán, N. H. (22 de febrero de 2016). Análisis de las estrategias empresariales y de las TIC. 3C Empresa, 5(1). Recuperado el 17 de mayo de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5366172>
- Barrientos Fernandez, M. E., & Juárez Farfán Olmedo, C. (2020). Las Redes Sociales Como Estrategia Del Marketing Digital. Piura: Universidad Nacional de Piura. Recuperado el 12 de mayo de 2022, de <https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12676/2393/FCAD-BAR-JUA-2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Blasco Perales, S. (2013). ¿Qué son los juegos de rol? Guía didáctica. Ediciones Epicismo.
- C. Friedman, E. (2021). "Is it Thursday yet?". En S. Hedge, & J. Grouling, Roleplaying Games in the Digital Age: Essays on Transmedia Storytelling, Tabletop RPGs and Fandom (págs. 204-221). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Cabero, J. (1998). Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales, 197-206.
- Cobo Romaní, J. C. (2009). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. Zer, 14(27), 295-318. Recuperado el 22 de abril de 2021, de <https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/40999/2636-8482-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- D'Amato, J. (2019). The Ultimate RPG Gameplay Guide. Avon, Massachusetts: Adams Media.
- Dayo's Fool Experience. (15 de julio de 2018). Os encontráis en una taberna | Ánima: Beyond Memeverso [Episodio 1]. Recuperado el 9 de mayo de 2022, de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=uGgVXyQomug>
- Dimension 20. (9 de octubre de 2018). The Beginning Begins (Ep. 1) | Fantasy High. Recuperado el 9 de mayo de 2022, de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=_zZxCVBi7-k
- Ewalt, D. M. (2013). Of Dice and Men. Nueva York: Scribner.
- FormulaTV. (9 de enero de 2018). 'OT 2017' crece a un estupendo 19,5% frente a 'Apaches', que se estrena con un aceptable 13,1%. Recuperado el 9 de mayo de 2022, de FormulaTV: <https://www.formulatv.com/noticias/75673/audiencias-8-enero-ot-2017-crece-estupendo-apaches-estrena-aceptable/>
- Frum, L. (19 de mayo de 2014). 40 years later, 'Dungeons & Dragons' still inspiring gamers. Obtenido de CNN Business: <https://edition.cnn.com/2014/05/19/tech/gaming-gadgets/dungeons-and-dragons-5th-edition/index.html>
- Geek & Sundry. (24 de junio de 2015). Arrival at Kraghammer | Critical Role: VOX MACHINA | Episode 1. Recuperado el 6 de mayo de 2022, de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=i-p9lWIhcLQ&list=PL1tiwbzkOjQz7D0l_eLJGAISVtcL7oRu
- Geek & Sundry. (9 de mayo de 2022). Curious Beginnings | Critical Role: THE MIGHTY NEIN | Episode 1. Recuperado el 9 de mayo de 2022, de YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=byva0hOj8CU&list=PLqTT_VuffgDN895eXopKOVIS2TBTQzi1

- Gen Con. (2019). GEN CON 2019 TO FEATURE RECORD-BREAKING NUMBER OF EXHIBITORS AND EVENTS. Recuperado el 5 de abril de 2022, de <https://www.gencon.com/press/2019-pre-show>
- Grande, M., Cañón, R., & Cantón, I. (2016). Tecnologías de la Información y la Comunicación: evolución del concepto y características. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 6, 218-230.
- Grouling, J. (2021). Cultists, Apps and Player Choice. En J. Grouling, *Roleplaying Games in the Digital Age: Essays on Transmedia Storytelling, Tabletop RPGs and Fandom* (págs. 60-65). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Grouling, J. (2021). Gateway Game and Kickstarted Community. En S. Hedge, & J. Grouling, *Roleplaying Games in the Digital Age: Essays on Transmedia Storytelling, Tabletop RPGs and Fandom* (págs. 39-43). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Grouling, J. (2021). The Unexpected Responsibilities of Managing an Entire Ecosystem. En S. Hedge, & J. Grouling, *Roleplaying Games in the Digital Age: Essays on Transmedia Storytelling, Tabletop RPGs and Fandom* (págs. 100-106). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Hall, C. (8 de enero de 2021). Tabletop gaming in 2021 will be defined by these last 12 months of chaos. Recuperado el 15 de mayo de 2022, de Polygon: <https://www.polygon.com/2021/1/8/22178462/board-games-rpgs-2021-magic-dungeons-dragons-pandemic-black-lives-matter>
- Hedge, S. (2021). Dungeons and Digital Affordances and Dragons. En S. Hedge, & S. Grouling, *Roleplaying Games in the Digital Age: Essays on Transmedia Storytelling, Tabletop RPGs and Fandom* (págs. 67-82). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Hedge, S. (2021). The Adventure Zone as Transmedia Stunt Spectacular. En S. Hedge, & J. Grouling, *Roleplaying Games in the Digital Age: Essays on Transmedia Storytelling, Tabletop RPGs and Fandom* (págs. 161-172). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Hedge, S., & Grouling, J. (2021). *Roleplaying Games in the Digital Age: Essays on Transmedia Storytelling, Tabletop RPGs and Fandom*. Jefferson, North Carolina, USA: McFarland & Company, Inc.
- Lawson, D., & Wigard, J. (2021). Roll20, Access and Rhetorical Agency in Digital Game Spaces. En S. Hedge, & J. Grouling, *Roleplaying Games in the Digital Age: Essays on Transmedia Storytelling, Tabletop RPGs and Fandom* (págs. 108-121). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Luibl, J. (s.f.). Ein Spieltisch aus Preußen. Recuperado el 1 de 9 de 2022, de Spielvertiefung: <https://www.spielvertiefung.de/post/ein-spieltisch-aus-preußen>
- LuisEd(Agramar). (1 de noviembre de 2017). La caja blanca de D&D :OD&D White Box (1974). Recuperado el 28 de julio de 2022, de El Descanso del Escriba:

<https://descansodelescriba.blogspot.com/2017/11/la-caja-blanca-de-d-od-white-box-1974.html>

MasterClass. (24 de agosto de 2021). Chess 101: Who Invented Chess? Learn About the History of Chess and 3 Memorable Chess Games. Recuperado el 22 de julio de 2022, de MasterClass: <https://www.masterclass.com/articles/chess-101-who-invented-chess-learn-about-the-history-of-chess-and-3-memorable-chess-games#where-did-chess-originate>

McMullin, M., & W. Hibbard, L. (2021). The Fandom Rushes In. En S. Hedge, & J. Grouling, Roleplaying Games in the Digital Age: Essays on Transmedia Storytelling, Tabletop RPGs and Fandom (págs. 173-187). Jefferson: McFarland & Company, Inc.

Melendro Estefanía, M., García Castilla, F. J., & Goig Martínez, R. M. (2016). El uso de las TIC en el ocio y la formación de los jóvenes vulnerables. Revista española de pedagogía, 74(263), 71-89. Recuperado el 17 de mayo de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5322636>

O'Connor, S. (28 de enero de 2022). "Legend of Vox Machina": How Critical Role Turned a D&D Game Night Into a Hit Animated Series. Recuperado el 30 de julio de 2022, de Daily Beast: <https://www.thedailybeast.com/legend-of-vox-machina-how-critical-role-turned-a-dandd-game-night-into-a-hit-animated-series>

Pascual, A. (4 de abril de 2019). ¿Qué es y qué no es un videojuego RPG? Obtenido de 3djuegos: <https://www.3djuegos.com/juegos/articulos/1428/0/que-es-y-que-no-es-un-videojuego-rpg/>

Pérez, J. G. (18 de junio de 2011). El senet. Recuperado el 15 de marzo de 2022, de docmia.es: <https://web.archive.org/web/20170225125805/http://docmia.es/d/29195>

Peterson, J. (2012). Playing at the World. San Diego: Unreason Press.

Quijorna, C. (28 de agosto de 2018). La catedral del mar' arrasa en su aterrizaje en TV3 con un gran 28,3% de share en su primer capítulo emitido. Recuperado el 9 de mayo de 2022, de FormulaTV: <https://www.formulatv.com/noticias/83347/la-catedral-del-mar-triunfa-tv3-logra-primer-capitulo/>

Roll20. (28 de febrero de 2022). The Orr Report Q4 2021. Recuperado el 5 de agosto de 2022, de Roll20: <https://blog.roll20.net/posts/the-orr-report-q4-2021/>

Santamaría de la Piedra, E., & Meana Peón, R. J. (julio-diciembre de 2017). Redes sociales y fenómeno influencer. Reflexiones desde una perspectiva psicológica. Miscelánea Comillas, 75(147), 443-469. Recuperado el 13 de mayo de 2022, de <https://revistas.comillas.edu/index.php/miscelaneacomillas/article/view/8433>

Serrano Ramos, D. G. (2022). Dungeons & Dragons: La explosión transmedia en los juegos de rol. Quito: Universidad Hemisferios. Recuperado el 28 de julio de 2022, de <http://dspace.uhemisferios.edu.ec:8080/jspui/bitstream/123456789/1454/1/Dung>

[eons%20%26%20Dragons%20La%20explosion%20transmedia%20en%20los%20juegos%20de%20rol.pdf](#)

Sigalés, C. (septiembre de 2004). Formación universitaria y TIC: nuevos usos y nuevos roles. RUSC, 1(1). Recuperado el 16 de mayo de 2022, de <https://www.raco.cat/index.php/RUSC/article/download/28808/28642>

Talks at Google. (3 de septiembre de 2013). Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons... | David Ewalt | Talks at Google. Recuperado el 5 de abril de 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=v7wSG5EII5k>

Tizón, R. (2010). Mitos y leyendas sobre los juegos de rol. (U. d. Salamanca, Ed.) Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 11(3), 415-425. Recuperado el 12 de mayo de 2022, de <https://gedos.usal.es/handle/10366/100610>

TV Series Finale. (22 de mayo de 2019). NCIS: Season 16 Ratings. Recuperado el 9 de mayo de 2022, de TV Series Finale: <https://tvseriesfinale.com/tv-show/ncis-season-16-ratings/>

Walker, J. (26 de octubre de 2021). How COVID helped tabletop RPGs go mainstream. Recuperado el 15 de mayo de 2022, de GamesHub: <https://www.gameshub.com/news/features/how-covid-helped-tabletop-rpgs-go-mainstream-6028/>

Welch, A. (15 de octubre de 2018). «‘Speechless’ and ‘Dateline’ adjust down: Friday final ratings». Recuperado el 5 de mayo de 2022, de TV by the Numbers: <https://tvbythenumbers.zap2it.com/daily-ratings/friday-final-ratings-oct-12-2018/>

Whitten, S. (14 de marzo de 2020). How Critical Role helped spark a Dungeons & Dragons renaissance. Obtenido de CNBC: <https://www.cnbc.com/2020/03/14/critical-role-helped-spark-a-dungeons-dragons-renaissance.html>

Wilson, A. (2019). Demons & Devils: The Moral Panic Surrounding Dungeons & Dragons, 1979-1991. Kansas: Universidad de Kansas. Recuperado el 12 de mayo de 2022, de https://kuscholarworks.ku.edu/bitstream/handle/1808/29349/Wilson_2019_SeniorThesis.pdf

Winniger, R. (10 de junio de 2021). Expanding Dungeons & Dragons beyond English language. Recuperado el 1 de 9 de 2022, de D&D Wizards: <https://dnd.wizards.com/news/expanding-dnd>

Wizards of the Coast. (2014). Manual del Jugador 5ª Edición. Renton, WA: Wizards of the Coast LLC.

Zwang, D. (19 de julio de 2017). Senet and Twenty Squares: Two Board Games Played by Ancient Egyptians. Recuperado el 22 de julio de 2022, de The Met Museum: <https://www.metmuseum.org/blogs/metkids/2017/ancient-egypt-board-games>

6. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Reina Nefertari jugando a senet, reproducción en acuarela, Museo Metropolitano de Arte de Nueva York. El original se encuentra en Egipto, en la tumba de Nefertari, en el Valle de las Reinas. Fuente: MET Museum (Zwang, 2017)	6
Figura 2. Juego de Kriegspiel en su edición de 1812. Fotografía por Roman März. Fuente: Spielvertiefung (Luibl)	7
Figura 3. Woodgrain box, primera edición de Dungeons & Dragons, apodada OD&D (Original D&D). Fuente: El Descanso del Escriba (LuisEd(Agramar), 2017)	9
Figura 4. Línea de tiempo de los antecedentes de D&D. Fuente: elaboración propia ...	18
Figura 5. Manual del jugador, Manual del dungeon master y Manual de monstruos de la 5ª edición de D&D. Fuente: Wizards of the Coast (Winner, 2021)	20

7. ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Sistemas más populares según porcentaje de campañas alojadas en la web de Roll20. Q4 de 2021. Fuente: Roll20 (Roll20, 2022)	19
--	----

8. ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resumen de características de D&D. Fuente: elaboración propia	22
Tabla 2. Comparación de las modalidades de JDRDM tradicional y digitalizada. Fuente: elaboración propia	22
Tabla 3 . Precio de elementos necesarios para jugar D&D. Comparación entre productos analógicos y digitales. Fuente: elaboración propia.....	23
Tabla 4. Comparación de primeros episodios de series de ficción emitidos en 2018. En sombreado verde, los episodios de series de rol online. En sombreado blanco, los pertenecientes a series de televisión. Fuente: elaboración propia	25