

La monetización cultural por la industria lúdica, el lado oscuro de *Dungeons & Dragons*
Cultural monetization by the gaming industry, the dark side of *Dungeons & Dragons*

Daniel E. Calderón Ayala

Licenciatura en Letras Españolas, UACH

e-mail: a328187@uach.mx

Artículo recibido: 15/08/2023

Artículo aceptado: 27/10/2023

Resumen: El juego de rol *Dungeons & Dragons* perteneciente a la prolífica empresa *Wizards of the Coast*, propietaria de marcas como *Magic: The Gathering*, entre otras. Se encuentra enfrentando el mayor cisma que alguna vez hubiera experimentado con su comunidad. Esto ante la amenazante actualización de su Licencia de Juego Abierto (OGL 1.2) y las extremas medidas que tomó. La comunidad no tardó en hacerse escuchar, y a la par alzaron sus voces pequeños, medianos y grandes creadores de contenidos relacionados al Hobby. ¿Podría un multcorporativo internacional monetizar un producto que bebe de la cultura, desde la tradición oral hasta la actualidad? *Dungeons & Dragons* comenzó como un juego de fantasía de unos cuantos en el sótano de su creador, con papel, lápiz, unos cuantos dados y figuras. Ahora es un gigante en la industria del entretenimiento y si bien cualquiera puede producir y vender contenido utilizando su Licencia de Juego Abierto, esto puede cambiar.

Palabras clave: Dungeons & Dragons, Licencia de Juego Abierta, Documento de Sistema de Referencia, juegos de rol, Paizo, Wizards of the Coast.

Abstract: The *Dungeons & Dragons* role-playing game belongs to the prolific company *Wizards of the Coast*, which owns brands like *Magic: The Gathering*, among others. Now *Wizards of the Coast* finds itself facing the biggest schism it has ever experienced with its community. This is caused by the threatening update of its Open Gaming License (OGL 1.2) and the extreme measures it brought. The community did not take long to make itself heard, and at the same time, small, medium and large creators of content related to the hobby raised their voices. Could an international multinational corporation monetize a product that draws on culture, from oral tradition up until the present? *Dungeons & Dragons* started out as a fantasy game for a few in the basement of his creator, with paper, pencil, a few dice, and a couple figures. Now it is a giant in the entertainment industry and while anyone can create and sell content using their Open Game License, this may change.

Key words: Dungeons & Dragons, Open Game License, System Reference Document, Role Playing Games, Paizo, Wizards of the Coast.

Desde sus inicios, *Dungeons & Dragons*, se ha caracterizado por ser una plataforma para el desarrollo de la creatividad, resolución de problemas y trabajo en equipo, convirtiéndolo en el Juego de Rol por excelencia, o por sus siglas en inglés *TTRPG* (Tabletop Role Playing Game), a través de un sistema de juego competente que se ha refinado a lo largo de casi 50 años; por su alta fantasía, mundos con panteones mitológicos establecidos y con una tradición cultural tan antigua como el imaginativo colectivo del ser humano. Estos han sido unos cuantos factores que lo han posicionado hasta la actualidad como el más importante juego de rol en la industria lúdica. Es justo gracias a su *Open Game License* (OGL) o Licencia de Juego Abierta que los creadores de contenido a escala mundial, desde pequeños creadores hasta las grandes casas editoriales han sido capaces de publicar contenido utilizando el sistema de juego que D&D provee, capitalizando sus productos y generando una comunidad latente.

Sin embargo, en la actualidad, este legado peligra y han sido las decisiones por parte del conglomerado industrial en cuanto a que se optó por una reestructuración a la licencia sobre el uso regulado de su propiedad intelectual, lo que se tradujo en la decisión, a principios del 2023, de una monetización exhaustiva por parte de los directivos. La consecuencia fue la publicación de una serie de estrictos lineamientos que puso en jaque a los creadores de contenido, viéndose severamente afectados por la serie de nuevas regulaciones. Para explicarlo se desglosará el tema de la forma siguiente:

Génesis de la Propiedad Intelectual

Originalmente creado por Gary Gygax y Dave Arneson, en Lake Geneva, Wisconsin, U.S. bajo el nombre de una compañía llamada *TSR* (Tactical Studies Rules). En 1974 comenzaron a imprimir los tirajes de un sistema de juego que consistía en 3 libretos impresos por \$10 dólares. Con unas cuantas opciones entre razas y clases de personajes; su éxito fue rápido. Posteriormente y tras una larga carrera con altas y bajas, en 2000, D&D fue adquirido por una subsidiaria de la empresa multinacional *Hasbro, Inc.*, denominada *Wizards of the Coast*, quienes se encontraban en posesión de uno de los principales productos competidores para D&D, el famoso y en ese entonces en alza juego de cartas, *Magic: The Gathering*. Esto marcó un antes y después para *D&D*. Con la llegada de la edición 3.0 y después, en el año 2003, la entrañable y muy querida revisión, la edición 3.5, se establecieron los cánones para criaturas, razas y habilidades que se encontraban en un estado difuso y que hoy comprenden el legado más importante y capitalizado que tiene *Wizards of the Coast* (en delante sólo “Wizards”).

Cuando la tercera edición de *D&D* (Cook, 2000) fue publicada, con ello se entregó al público la Licencia de Juego Abierta; la *Open Game License 1.0* (en delante “OGL”) que establece un estándar del sistema de *D&D*, incluyendo mecánicas, clases, razas, conjuros y monstruos, para que cualquiera en la comunidad pudiera utilizar el contenido de D&D para crear productos sin restricción o pago de derechos a Wizards. El, en aquel entonces, vicepresidente de la compañía declaró:

El resultado neto es que (el sistema) D20 se convierta en la piedra Rosetta para fabricar

productos que serán compatibles con Dungeons & Dragons, sin necesidad de que emitamos una licencia general para las marcas registradas de D&D. En otras palabras, queremos usar las marcas registradas de D&D para mantener el valor del negocio, en lugar de las reglas mismas. Vamos a establecer “D20” como una marca reconocible, como “VHS” o “DVD”. Aparecerá en todos los productos D&D.

Si bien es posible que, en algún momento, hagamos un libro “D20”, no tenemos planes actuales para hacerlo. En cambio, esperamos impulsar las ventas a D&D con su Manual del Jugador. (Dancey, 2002. [Traducción propia])

Ryan Dancey, nos explica en esta entrevista (“The Most Dangerous Column in Gaming”, 2002) la OGL buscaba establecer un Sistema D20 (en referencia al dado de 20 caras ampliamente utilizado en D&D) o también llamado SRD 3.5 (System Reference Document), que vendría a ser el Documento de Referencia del Sistema, que englobara las reglas del juego y que cualquier usuario de la comunidad podía tomar y, en ellas, basar el contenido que decidiera crear. De esta forma los usuarios se encontrarían rebotando nuevamente hacia *D&D* ya que era una plataforma compatible con cualquier contenido de terceros que utilizaran Sistema D20, generando así una red de jugadores, quienes contantemente se encontraría revisitando la fuente original.

Del Papel y Lápiz a la Magia

En el SRD 3.5, antes mencionado, encontramos que consiste de un PDF con todas las reglas de *D&D* y mecánicas del juego, pero con la ausencia del arte, dibujos, mapas, panteones divinos o cualquier nombre propio perteneciente al juego. Es decir que cualquier persona podía tomar el material en bruto y utilizarlo para cualquier efecto que desease: libros, camisetas, etc. O séase, sin utilizar personajes y monstruos patentados por Wizards. Por ejemplo, se anexa a continuación la ficha técnica de uno de los conjuros más famosos que puede ser utilizado por un jugador con magia y nivel pertinentes.

Bola de fuego (Fireball) | Escuela evocación [fuego]; Nivel hechicero/mago 3 | Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar | Componentes: V, S, M (una bola de guano de murciélago y azufre) | Alcance: largo (400 pies + 40 pies/nivel) | Área: expansión de 20 pies de radio | Duración: instantáneo | Tiro de salvación: Reflejos mitad | Resistencia a conjuros: sí

Un conjuro de bola de fuego genera una ardiente explosión de fuego que detona con un rugido grave y causa 1d6 puntos de daño por fuego por nivel de lanzador a todas las criaturas en el área (máximo 10d6).

Los objetos desatendidos también reciben este daño. La explosión casi no produce presión. Apuntas con tu dedo y determinas el alcance (distancia y altura) al que la bola de fuego va a explotar. Una mota brillante del tamaño de un guisante viaja hasta el punto indicado... (Manual del Jugador 2003)

Con ello se observa que se pueden encontrar efectos tanto físicos y cuantificables a la hora de utilizar el material descrito, sin incurrir en nombres propios o criaturas pertenecientes a la obra original de *D&D*, como pueden ser los *Contempladores* y *Osos Lechuza*, quienes corresponden a

la categoría de *Aberración y Bestia Mágica*, respectivamente. Esta particularidad de la OGL dio origen a un fenómeno increíble; una cascada juegos de rol originales, que utilizando el Sistema D20, comenzaron a desarrollarse, produciendo módulos de juego con ambientaciones y mecánicas que comenzaban a diferenciarse del producto original.

Invocando así, la siguiente generación de Juegos de Rol con el nacimiento de casas editoriales como *Paizo Publishing*, quienes editaban la conocida revista *Dragon* para D&D; terminaron creado “Pathfinder”, a la fecha uno de los productos que mayor competencia le suponen a Wizards. Por otro lado, *Chaosium*, casa editorial que también comenzó a producir su propio contenido y a refinar su juego, “La Llamada de Cthulhu”, una serie de aventuras basadas en las obras ficcionales del escritor H.P. Lovecraft y allegados.

Fue así que *Pathfinder* adquirió una fama similar a la de su antecesor, llegando incluso a superarlo entre el 2005-2008, quienes se encontraban publicando la 4ta edición de *D&D*, conocida por su fracaso y falta de ventas e interés por el público. Misma que justamente presentaba una nueva *Game System License*, que era distinta y más restringida que la anterior OGL 1.0. La primera edición de Pathfinder, o comúnmente llamada *D&D 3.75*, a manera de ser una revisión de las reglas originales de *D&D*, era totalmente compatible con la fuente original y con años de material publicado consiguió vender mejor que la edición más reciente de su progenitor. *Paizo* rebasó en sus ventas del 2011-2014 usando la OGL y el SRD 3.5, materiales propios de D&D.

En 2014 salió a la luz la 5ta edición de *D&D*. Wizards consiguió remontar sus antiguas ventas, respetando su original OGL 1.0 con nuevo material y espacio para que los creadores de contenido particulares pudieran continuar publicando material de autoría. Pero nuevamente en 2018, *Paizo* anunciaba *Pathfinder Segunda Edición* utilizando por segunda ocasión la OGL y SRD 3.5 de Wizards. Remontando por su parte las ventas que *D&D* apenas comenzaba a generar. Cada uno de ellos se enfocaban en aspectos distintos del juego. La 5ta edición de D&D buscaba fungir mayormente como una plataforma narrativa en donde los jugadores pudieran convertir a sus personajes en héroes de leyenda. Mientras que la *Segunda Edición* de *Paizo*, se enfocaba en exprimir las reglas y sistemas ya bien conocidos a lo largo de 18 años de utilizar el SRD de Wizards.

La influencia mediática: Stranger Things, los VTTs y Critical Role

Sería una omisión no reconocer la importancia que ha representado para los juegos de rol, el que se vean referenciados en la cultura pop. Esto no es algo nuevo y lleva sucediendo virtualmente desde que el propio hobby existe. Tal es el caso de la serie *Stranger Things* (Netflix, 2016) en donde un grupo de amigos se enfrenta a un misterio que asola su localidad; es común verlos jugar D&D y utilizar nombres de la propia franquicia para denominar los males que los acosan.

Los *VTTs* o *Virtual Tabletops* fueron una moda durante la pandemia hasta la actualidad. En un esquema en donde juntarse en un espacio público para reunirte en compañía de amigos y dedicar tiempo al Hobby era impensable, los *VTTs* encontraron un nicho con miles de personas

que sin el mayor problema podían encontrar grupos para jugar con aquellos que tuvieran interés en sistemas y juegos de rol afines. Entre los más populares encontramos a *Roll20* y *Fantasy Grounds*.

Lo que nos lleva finalmente a *Critical Role*, quiénes actualmente poseen el canal de mayor importancia en *Twitch*, una plataforma de streaming (como lo es Netflix) para creadores de contenido particulares que se encuentra en funcionamiento de forma perpetua. Se trata, como ellos mismo lo refieren, de “*un grupo de nerds que juegan Dungeons & Dragons*” (*Critical Role*, *Twitch*), en realidad está conformado por un grupo de actores de doblaje veteranos que comenzaron realizando proyecciones en internet de los juegos en los que participaban. Realizando primero una campaña de *Pathfinder* y con la salida de la 5ta edición de *D&D*, pivotaron hacia el entonces, nuevo sistema.

Tal ha sido la fama y la base de fans que en la actualidad representan, encabezados por Matt Mercer (director de juego), una de las voces más importantes para el Hobby. Cuentan con varias publicaciones de libros, campañas de juego o módulos y contenido multimedia. Arrasando el internet y convirtiéndose en claros pilares del hobby en la actualidad. Fue a través de ellos que Wizards comenzó a promover su contenido mediante una plataforma de terceros llamada *D&D Beyond*, a quienes licenciaron para vender sus productos de forma digital. La importante compra de *D&D Beyond* por parte de Wizards no fue sino hasta mediados del 2022. Este servicio resultó una maravilla para los usuarios; en donde uno no solo puede encontrar todo el contenido digital publicado y actualizado por Wizards, sino interactuar con él de una forma muy orgánica; por ejemplo, contiene un apartado de héroes en donde es posible crear hojas de personaje para este juego de forma casi inmediata. Fue así que Wizards consiguió poner en línea todo su contenido y tener un control absoluto sobre él, no sólo para que el público pudiera tener acceso, sino también una constante interacción y monetización a través de suscripciones mensuales o anuales. Entonces fue que se comenzó a hablar de una 6ta edición de *D&D* que tendría por nombre *D&D One*, en donde se restablecería las reglas de la SRD 3.5 para así crear un sistema compatible con todas las ediciones futuras y pasadas.

La controvertida nueva Licencia de Juego Abierta

A principios del 2023 hubo una filtración sobre la nueva licencia que Wizards publicaría para la siguiente edición de *D&D*, publicando entonces una OGL 1.1 (Edwin, Evan-Thirlwell 2023). Se dio lugar a mucha especulación sobre de qué trataría, hasta que ésta fue por fin publicada. Se trataba de un documento amplio en donde se decía que la OGL se creó para permitir que la comunidad ayudara a *D&D* a crecer, no para subsidiar a competidores. Dejando fuera todas las nuevas producciones a menos que realizaran un acuerdo directo con Wizards. Tomaba una postura firme ante el contenido discriminatorio. Sin embargo, siendo igualmente estricta en que todos los creadores de contenido debían reportar sus productos nuevos o viejos a Wizards. Dando registro a través de los portales oficiales de Wizards. En cuanto al producto, este debía ser distinguible del material de Wizards al del autor. Estableciendo jerarquías según las ventas de los creadores en donde se cobrarían 20-25% sobre las ventas y no las ganancias de los productos creados. Todo producto debía ser autorizado por la

empresa y en cualquier momento podía ser retirada la licencia al creador. Cualquier material publicado con esta nueva licencia, para poder utilizar el sistema de *D&D*, podía entonces ser reclamado por Wizards, quienes obtendrían el material en cuestión de manera exclusiva, perpetua, irrevocable, sin regalías, para cualquier propósito pudiendo publicarlo como propio sin reconocimiento alguno.

Esto trajo una oleada de caos en las redes, declaraciones por parte de la comunidad y consiguiendo que un número importante de empresas empezaran a hablar al respecto. En el caso de las casas editoriales como lo es *Kobold Press*, anunció que no dejaría de realizar los productos que ya utilizaban la licencia de Wizards, pero que sí comenzaría a realizar su propio sistema de referencia abierto. *MCDM* de Matthew Colville (una voz importante dentro del hobby), es una empresa que realiza la revista *Arcadia*, misma que depende de la licencia de Wizards, anunciaron que también se encontrarán realizando su propio sistema. Tras esto Wizards hizo nuevamente una declaración que no sentó bien. Con una subsiguiente OGL 1.2, repitiendo que con ello protegerían el material de *D&D* de situaciones como racismo, discriminación y transfobia. Incluyendo regulaciones estrictas para publicar. A este punto *Paizo*, empresa creadora de *Pathfinder*, tomó cartas en el asunto y lanzó la convocatoria *The Orc Alliance* en donde más de 1500 editores de juegos de rol de mesa se reunían y aliaban para el “desarrollo de una licencia abierta, neutral de sistema y universal” (Paizo, 2023).

El público no tardó en actuar ante su disconformidad, cientos de usuarios comenzaron a anular sus suscripciones de la plataforma *D&D Beyond*, lo que rápidamente alarmó a Wizards. Con ello se realizaron encuestas y se obtuvo lo siguiente. En una muestra de 15,000 usuarios; el 88% no publicaría contenido bajo la OGL 1.2. El 90% tendría que cambiar algún aspecto para adaptarse a la OGL 1.2. El 62% estaba satisfecho con un SRD bajo una licencia de *Creative Commons* (Brink, Kyle, “OGL 1.0a & Creative Commons” 2023). Este mismo comunicado establecía que la original OGL 1.0a se quedaría como está y que el SRD 5.1 publicado bajo una licencia irrevocable como lo es *Creative Commons* podría ser utilizado por cualquier únicamente utilizando la leyenda:

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 (“SRD 5.1”) by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/sys...> The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/...>

Esto significa que este nuevo Documento de Sistema de Referencia, en donde se puede encontrar el material base, sin imágenes ni *lore*, podrá ser utilizado como antes. Sin embargo, el contenido completo siempre se encontrará en su material base, original y licenciado por Wizards.

Arcanos desenterrados

Actualmente las negociaciones hostiles han cesado; los creadores de contenido han vuelto a generar videos, módulos, campañas y diversos productos de autoría y sin tener que pagar algún tributo a Wizards, más allá del uso mismo de la marca. Si bien la magia de *D&D* viene de la posibilidad de representar cualquier pieza existente en la imaginación, historia universal o linaje cultural en un

sistema de juego. Mantiene el objetivo de divertirse con un grupo de personas; amigos, familiares o completos extraños y esto con los elementos típicos del juego del rol; dados, hojas de personajes; que ahora ya pueden ser o bien físicas como digitales para gusto del usuario y por supuesto, el elemento más especial, una historia envolvente en la cual puedas perderte en la perspectiva de tu personaje.

Una historia para reír, llorar, a la que te encuentres deseando continuar mientras pasa la semana, esperando a que llegue el día en que puedas volver a reunirte con tus compañeros de aventuras rodeados de grandes banquetes o modestas golosinas, y así poder disfrutar de los misterios, giros de historia y combates que el Director de Juego (*Dungeon Master*) tiene preparados para ti y tu grupo. Esta es la verdadera esencia del juego y es aquella que no debemos olvidar honrar.

Conclusión

Séase *Dungeons & Dragons*, *Pathfinder*, *Call of Cthulhu*, *Cyberpunk*, *et al*, los juegos de rol son herramientas sociales, vivas y latentes; siendo la consecuencia más representativa de ello la generación de una amplia comunidad. Este hobby comenzó con un grupo de personas jugando en su sótano, cuando no existía fama, ni contenido multimedia licenciado. En su esencia era el gusto un grupo de personas con intereses afines, quienes quería vivir aventuras y ser héroes de su propia historia. Podría atribuirse al capitalismo los vicios que pueda adquirir el hobby, pero la realidad es que en el momento que cobró vida y se volvió popular; formando parte de la cultura, teniendo un rotundo éxito creciente, inevitablemente se volvió una industria. La consecuencia de ello fue que para crecer tuvo que expandirse a través de capital y para ello tuvo que endeudarse y así exponencialmente. Podemos asegurar que Wizards no tiene la patente de la cultura universal, pero fueron ellos quienes subieron a abordar y dar forma a un ente ya entonces importante en la cultura pop. Lo alimentaron, vieron crecer e incluso regalaron al mundo. Y de esta forma continuó creciendo y alimentándose solamente que ahora de la comunidad que constantemente se encuentra creando contenido en base al material original.

Es injusto querer adueñarse de los contenidos y el trabajo de miles de personas que utilizan las plataformas y contenido de Wizards para escribir y publicar contenido de autoría, pero de igual forma es su propiedad intelectual para dar. Es un alivio para los creadores de contenido que no continuase el curso que Wizards tenía y de igual forma es bueno que existan otro tipo de licencias abiertas como la gestionada por *Paizo*. Lo importante es no dejar de jugar y contribuir al hobby; es inevitable que éste siga proliferando y que en su calidad de industria siga buscando formas de crecer tanto económica como culturalmente.



(Cook, 2003)

Referencias

- Dancey, Ryan. “The Most Dangerous Column in Gaming” *Internet Archive*, 4 abr. 2002, <https://web.archive.org/web/20020404235238/http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd%2Fmd%2Fmd20020228e>
- Cook, Monte, *et al.* *Dungeons & Dragons 3.0: “Core Rulebooks”*, Wizards of the Coast, sept 2000
- Cook, Monte, *et al.* “Dungeons & Dragons v3.5: Manual del Jugador”, *Libro de Reglas Básico I*, Devir Iberia, 2003
- Beyond, D&D. *Wizards of the Coast*, <https://www.dndbeyond.com/>
- Wizards of the Coast, Inc. *System Reference Document*, Wizards of the Coast, Inc 2000, <https://www.d20srd.org/index.htm>
- Wizards of the Coast, Inc. *Open Game License Text*, Wizards of the Coast, Inc 2000, <https://opengamingfoundation.org/ogl.html>
- Wieland, Rob. “Wizards Of The Coast Changes Course On Dungeons & Dragons OGL”, *Forbes*, Ene 2023. <https://www.forbes.com/sites/robwieland/2023/01/27/wizards-of-the-coast-changes-course-on-dungeons--dragons-ogl/?sh=71eee8844ed2>
- Evans-Thirlwell, Edwin. “The D&D Open Game License controversy, explained”, *The Washington Post*, Ene 2023. <https://www.washingtonpost.com/video-games/2023/01/19/dungeons-and-dragons-open-game-license-wizards-of-the-coast-explained/>
- Pierce, Leonard. “Dungeons & Dragons: un ejemplo de cómo el capitalismo mata el arte”, *Jacobin*, Jul 2022. <https://jacobinlat.com/2022/07/02/dungeons-dragons-un-ejemplo-de-co-mo-el-capitalismo-mata-el-arte/>
- Wizards of the Coast. “System Reference Document 5.1 (SRD5)”. Wizards of the Coast, Inc. 2023. https://media.wizards.com/2016/downloads/DND/SRD-OGL_V5.1.pdf
- Doble 20 y Solís, Manuel J. “Crisis en Dungeons & Dragons: El OGL, la traición de “Wizards of the Coast” a sus fans”, *Youtube.com*, Ene 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=DET64t25Di0>
- Cook, Monte, *et al.* “Dungeons & Dragons v3.5: Guía del Dungeon Master”, *Libro de Reglas Básico II 16*, Devir Iberia, 2003.