



EL ENFOQUE NARRATIVO ÉPICO Y BÉLICO EN SERIES TRANSMEDIA EN DIRECTO

Un Análisis del Caso Dream SMP

BEATRIZ LEGERÉN LAGO¹, JAIME BARAHONA MARTÍNEZ², JULINDA MOLARES CARDOSO¹

¹ Universidad de Vigo, España

² Universidad EUNEIZ, España

PALABRAS CLAVE

*Narración épica
Plataformas Digitales
Creadores de Contenido
Dream SMP
Minecraft
Transmedia*

RESUMEN

El presente análisis explora elementos épicos y bélicos en series transmedia, centrado en Dream SMP, servidor de Minecraft Survival MultiPlayer que se posiciona como un espacio clave para narrativas colaborativas con audiencias masivas. Desde un marco teórico, se estudian arquetipos, detonantes, tramas y el viaje del héroe, aplicados a Dream SMP mediante un modelo metodológico. Los resultados revelan una narrativa transmedia que combina conflictos bélicos, alianzas políticas y viajes personales, enriquecida por la interacción en tiempo real entre creadores y audiencias, redefiniendo la narrativa épica en los nuevos medios como fenómeno cultural único.

Recibido: 02/ 01 / 2025

Aceptado: 27/ 03 / 2025

1. Introducción

En el ámbito de las narrativas transmedia contemporáneas, Dream SMP ha surgido como un caso paradigmático que combina la improvisación narrativa en tiempo real con una participación activa y masiva de los espectadores. Este servidor de Minecraft, creado por el popular streamer Dream en 2020, ha evolucionado de manera orgánica hacia una estructura narrativa compleja que integra elementos épicos, bélicos y dramáticos. Además, Dream SMP utilizó múltiples plataformas digitales como Twitch, YouTube, Twitter y Reddit para distribuir y expandir su narrativa, permitiendo que las audiencias participaran directamente en la construcción y expansión de las historias.

En palabras de Jenkins (2007), "las narrativas transmedia permiten que las historias se distribuyan a través de múltiples plataformas, con cada medio haciendo una contribución única al relato general" (p. 98). En el caso de Dream SMP, Twitch y YouTube fueron las plataformas principales donde ocurrió la narrativa en tiempo real, mientras que redes sociales como Twitter y Reddit actuaron como extensiones que amplificaron y reinterpretaron los eventos. Este enfoque no solo transformó a los espectadores en consumidores activos, sino que también redefinió el papel del medio digital como un espacio para la improvisación narrativa y la colaboración creativa.

El presente trabajo se centra en dos objetivos principales: primero, analizar cómo Dream SMP empleó elementos épicos y bélicos para estructurar su narrativa interna; y segundo, explorar cómo la participación activa de las audiencias expandió y transformó esa narrativa. Para ello, adoptamos un enfoque metodológico cualitativo que combina el análisis de contenido de los eventos narrativos del servidor con un estudio detallado de la participación de los fans en redes sociales.

En el espacio de las narrativas transmedia contemporáneas, Dream SMP emergió como un fenómeno cultural que trascendió las limitaciones tradicionales de los videojuegos. Utilizando Minecraft como plataforma, Dream SMP evolucionó de un simple servidor multijugador a un universo narrativo complejo y dinámico, que combinó elementos de improvisación, drama político y épica bélica.

Este servidor, creado por el popular YouTuber Dream, ha sido descrito como "una obra de teatro digital en constante evolución" (Wired, 2021).

Lo que distingue a Dream SMP de otros proyectos narrativos es su capacidad para integrar a los espectadores en la narrativa. A través de plataformas de streaming como Twitch y Youtube, los jugadores y el público colaboraron en tiempo real para dar forma a los eventos. Promoviendo lo que Jenkins (2007) denominó "cultura participativa", un espacio donde los consumidores no solo consumen contenido, sino que también lo crean y lo transforman.

El objetivo de este artículo es analizar cómo Dream SMP utiliza elementos épicos y bélicos en su narrativa y cómo la participación del público amplifica y expande estas historias. Para ello, se emplea un enfoque metodológico cualitativo que combina análisis de contenido y observación participativa, centrándose en los eventos clave del servidor, los personajes principales y la interacción de los fans en redes sociales.

2. Marco teórico

2.1. Narrativa épica y Bélica

La narrativa épica y bélica es una forma de expresión literaria que, desde el inicio de los tiempos, ha servido para reflejar inquietudes, valores y realidades de diversas culturas. Las primeras civilizaciones ya la utilizaban como herramienta para la transmisión de conocimientos y tradiciones, a través de los relatos orales.

Según Milman Parry (1970), fue el poeta Homero quien en sus obras "La Ilíada" y "La Odisea" sienta las bases de la narrativa épica. Entre sus principales características podemos destacar la estructura formal de sus escritos, que incluye una introducción, la invocación a las musas, la presencia de héroes y dioses, y también el uso de un lenguaje elevado, como señala M. L. West, "la épica es, por definición, un tipo de poesía que trata de acontecimientos de gran significado" (West, 2001).

Ya hemos mencionado las obras de Homero de la Grecia clásica, como un ejemplo de narrativa épica y bélica. "El cantar de los cantares" y "El poema de Beowulf" son otros ejemplos de este tipo de narraciones presentes en la tradición española el primero y dentro de la cultura anglosajona el segundo. En ambos tenemos a un héroe protagonista que debe luchar contra fuerzas malignas y aparentemente superiores.

La narrativa épica ha evolucionado a través de los siglos, adaptándose a las diferentes culturas y contextos, y sigue hoy en día formando parte de la literatura contemporánea, ya que refleja las luchas y las aspiraciones humanas, pues citando a J.R.R. Tolkien "la épica es un espejo de la vida, donde las acciones de los hombres y los dioses se entrelazan en un relato que trasciende el tiempo" (Tolkien, 1936).

2.2. Tramas y detonantes narrativos

Tal como mencionamos con anterioridad estas narrativas exploran temas universales, tales como el honor, la lucha, el sacrificio y la búsqueda de la identidad. Por ello las principales tramas que podemos encontrar son:

- La lucha entre el bien y el mal: los héroes se enfrentan a fuerzas malignas y normalmente la culminación se produce con una batalla decisiva que determina el destino del héroe y la comunidad que representa (Parry, 1970).
- El viaje del héroe: Joseph Campbell popularizó este arco narrativo a través de su obra "El héroe de las mil caras". En este caso seguimos a un héroe que se embarca en una misión. Durante su viaje debe enfrentarse a pruebas, aliados, enemigos lo que le lleva a una transformación a través del crecimiento personal. Un ejemplo podría ser "El señor de los anillos" de Tolkien.
- La caída y la redención: hay narrativas épicas en las que el héroe experimenta una caída, por orgullo, traición o error. La historia sigue su camino hacia la redención, donde recuperará su honor y se reconciliará con su pasado.
- El sacrificio por la comunidad: en esta temática, los héroes deben renunciar a sus deseos personales en favor del bienestar común, resaltándose de esta forma la importancia del deber y la lealtad. Un ejemplo lo encontramos en el "El cantar de los cantares".

2.3. Arquetipos de personajes en la narrativa épica y bélica

El héroe, tal como indica (Castro Balbuena, 2022) es el protagonista de la narrativa épica, a menudo posee habilidades extraordinarias y un fuerte sentido del deber. El viaje está marcado por el crecimiento personal y la superación de los obstáculos.

- El mentor: este personaje guía al héroe, proporcionándole conocimientos y sabiduría. Actúa como una figura paterna o materna.
- El villano: antagonista del héroe, representa el mal y los conflictos que el personaje debe superar. Suele tener motivaciones complejas, lo que añade profundidad al personaje y la propia narrativa.
- El compañero: un aliado leal que apoya al héroe en su misión. Este personaje a menudo proporciona alivio cómico y diferentes perspectivas sobre los eventos.
- La dama: Este arquetipo puede representar tanto el amor como la motivación del héroe y es símbolo de esperanza y redención.
- El guerrero caído: un personaje que una vez fue un héroe, pero que ha caído en desgracia o ha sido corrompido. Su historia a menudo sirve como una advertencia sobre los peligros de la ambición y el orgullo.

La literatura épica y bélica presenta tramas y arcos narrativos que exploran la complejidad de la condición humana. A través de sus personajes arquetípicos, estas narrativas ofrecen una rica representación de los conflictos, las luchas y las aspiraciones que han motivado e impulsado al ser humano a través de los tiempos.

2.4. Narrativa épica y bélica en contextos digitales

La narrativa épica, tal como la define (Campbell 1949) en El héroe de las mil caras, sigue una estructura arquetípica conocida como el "viaje del héroe", que incluye etapas como la llamada a la aventura, la superación de desafíos y el retorno transformador. Este modelo es evidente en Dream SMP, donde personajes como TommyInnit, Wilbur Soot y Technoblade encarnan diferentes arquetipos clásicos del héroe, el antihéroe y el líder caído, cada uno con trayectorias narrativas que reflejan sus luchas internas, conflictos externos y transformaciones personales.

Por otro lado, los conflictos bélicos en Dream SMP recuerdan a las grandes epopeyas literarias. (Fisher, 1989) señala que "los relatos bélicos permiten explorar temas como la lealtad, la traición y el sacrificio, que resuenan profundamente con las audiencias" (p. 23). Ejemplos como la Guerra de L'Manberg y el Doomsday War en Dream SMP no solo generan tensión dramática, sino que también actúan como catalizadores para el desarrollo de los personajes y las relaciones entre ellos.

2.5. Narrativa transmedia y nuevos medios

La narrativa transmedia se define como la expansión de una historia a través de múltiples plataformas, donde cada medio contribuye de manera única al desarrollo de la narrativa (Jenkins, 2007). Este modelo permite que las historias no solo sean consumidas, sino también reinterpretadas y ampliadas por las audiencias. En el caso de Dream SMP, Twitch y YouTube funcionan como las plataformas principales para la narrativa en tiempo real, mientras que Twitter, Reddit y Wattpad actúan como extensiones de la historia, donde los fans documentan, analizan y reinterpretan los eventos.

Pues tal como destaca Scolari (2013) "las narrativas transmedia no solo distribuyen contenido, sino que también generan comunidades activas de fans que construyen un sentido de pertenencia y contribuyen a la expansión del universo narrativo" (p. 54).

Este principio es evidente en Dream SMP, donde los espectadores no solo observan, sino que también participan activamente en la construcción de la narrativa, generando contenido derivado y teorizando sobre futuros arcos narrativos. Por ejemplo, durante el arco narrativo de la "*Doomsday War*", los chats en vivo de Twitch jugaron un papel crucial, con los espectadores sugiriendo estrategias y reaccionando emocionalmente a los eventos en tiempo real. Este nivel de interacción, como argumenta Jenkins (2006), "transforma la experiencia narrativa en un diálogo continuo entre los creadores y las audiencias, donde los límites entre productor y consumidor se desdibujan" (p. 137).

2.6. Participación del público: De espectadores a co-creadores

En las narrativas transmedia, las audiencias desempeñan un papel activo en la expansión y reinterpretación de la historia (Barahona Martínez et al, 2024) señala que "en los medios digitales, las audiencias ya no son simples receptores, sino participantes que contribuyen con sus propias interpretaciones y creaciones al tejido narrativo" (p. 45). En Dream SMP, esto se evidencia en la producción masiva de contenido derivado por parte de los fans, que incluye fanarts, animaciones, fanfictions y teorías especulativas.

La participación activa de las audiencias es un fenómeno clave en las narrativas transmedia contemporáneas. Según (Uhls 2020), "las plataformas digitales permiten que los fans se conviertan en coautores, generando contenido y expandiendo las historias originales en formas que los creadores no siempre anticipan" (p. 45). En Dream SMP, esta dinámica es evidente en las interacciones en tiempo real durante los streams, donde los fans sugieren acciones y reaccionan a los eventos en vivo, así como en la producción de contenido derivado como fanarts, fanfictions y teorías.

3. Metodología

Este estudio utiliza un enfoque cualitativo para analizar los elementos narrativos épicos y bélicos en Dream SMP y la participación del público en la expansión de la narrativa.

3.1. Modelo de análisis TDAPT

Para identificar los elementos épicos y bélicos, se utilizó un modelo que desglosa:

Tramas:

1. Tramas y Detonantes:

- a. El empleo de estructuras como la lucha entre el bien y el mal, el viaje del héroe, caída y redención o sacrificio por la comunidad.
- b. Identificación de detonantes que facilitan el inicio de guerras y enfrentamientos, siendo estos el núcleo de la narrativa general, con un enfoque en las dinámicas de poder, la diplomacia y las consecuencias de las decisiones políticas.

2. Arquetipos:

- a. Viajes personales narrando el crecimiento de los personajes de manera épica.
- b. La aparición de arquetipos clásicos como los mencionados por Campbell (1949).

3. Participación del público y Transmedia:
 - a. Creación de contenido derivado en diferentes medios
 - b. Documentación de la narrativa
 - c. Debates y teorías en redes sociales
 - d. Influencia de los espectadores sobre los creadores

Y a este modelo se le añadió la participación del público creando un producto transmedia orgánico. Las audiencias no son solo espectadoras, sino participantes activos que influyen en la narrativa, ya sea a través de comentarios, memes o teorías.

Tabla 1. Ejemplo del Modelo TDAPT

	Situación 1	Situación 2	Situación 3
Tramas / Detonantes			
Arquetipos			
Participación del Público / Transmedia			

Fuente: Elaboración Propia, 2025.

Las situaciones que se analizarán serán las siguientes:

- Ascenso y Caída de L`Mamberg
- El juicio de TommyInnit
- La prisión de Dream

Se escogen estas situaciones por ser los puntos claves dentro de la narrativa de los eventos generados, pues promovieron una mayor participación del público y generaron discusión entre sus audiencias. Se han extraído de entre otros momentos significativos como guerras entre facciones o eventos políticos que se sucedieron a lo largo de los 18 meses que duró la ficción.

3.2. Muestra – Fuentes Principales

Las fuentes principales que se revisaron para identificar la información clave de los momentos seleccionados se distribuyen en vídeos en directo y diferido, contenido en redes sociales o foros:

- Twitter: Se estudiaron hashtags populares como #DreamSMP, #LManberg y #DoomsdayWar, así como cuentas dedicadas como @DreamSMPUpdates.
- Reddit: Discusiones en comunidades como r/DreamSMP, donde los fans analizan eventos y teorías.
- Wattpad: Fanfiction inspirada en Dream SMP, como la historia "Heat Waves".

Videos y streams: Se incluyeron transmisiones de los principales creadores de Dream SMP como TommyInnit, Technoblade, Wilbur Soot y Dream. Se revisaron Streams de Twitch archivados en los canales oficiales de los jugadores (como TommyInnit, Technoblade y Dream). Y también videos de YouTube creados por los participantes del servidor o por la comunidad (como resúmenes realizados por EvanMCGaming o animaciones derivadas como las de SAD-ist)

Redes sociales: Se analizaron cuentas relevantes en X antiguo Twitter (@DreamSMP,) y publicaciones en el reddit y subreddit r/DreamSMP:

4. Resultados

4.1. Modelo TDAPT

Tal como planteamos con anterioridad para el desarrollo de esta investigación, hemos definido un modelo de análisis que nos permitirá establecer los elementos clave sobre los que vamos a trabajar con el objeto de identificar los elementos épicos y bélicos del producto y como gracias a la intervención del público se potenció la experiencia tanto para los creadores como los espectadores, usuarios convertidos en prosumidores.

4.1.1. Tramas / Detonantes

La narrativa de Dream SMP no es producto de una única mente creativa, es un ejemplo de narrativa colaborativa, donde múltiples creadores contribuyen al desarrollo de la historia, añadiendo complejidad y profundidad. Es un esfuerzo colectivo donde los participantes (streamers) no solo interpretan personajes, sino también actúan como coautores de la historia y junto con la colaboración de los usuarios consiguen no solo enriquecerla sino también conseguir que la audiencia se convirtiese en cocreadores de la misma.

A continuación, vamos a mostrar algunos ejemplos de tramas que podemos observar en Dream SMP

1. La independencia de L'Manberg representaría La lucha entre el bien y el mal

Uno de los eventos más icónicos de Dream SMP es la fundación de L'Manberg, (Blueberry TV. 2020) una nación ficticia liderada por Wilbur Soot. Este arco narrativo inició como una idea espontánea durante los streams, pero rápidamente se convirtió en un conflicto bélico y político que involucró a múltiples jugadores. La Guerra de Independencia de L'Manberg contra Dream y su facción no estaba planeada de antemano (Wilbur Soot VOD, 2020); en su lugar, surgió de la interacción orgánica entre los participantes. Wilbur, TommyInnit y otros jugadores adoptaron roles específicos dentro del conflicto, creando una narrativa rica en alianzas, traiciones y debates éticos.

2. El juicio de TommyInnit, Redención y sacrificio por la comunidad

Otro evento destacado fue el juicio de TommyInnit por su comportamiento disruptivo dentro del servidor, que terminó con su exilio de la partida (TommyInnit, 2020). Esta situación que involucró a múltiples personajes permitió explorar temas de justicia, poder y responsabilidad. La improvisación de los jugadores durante el juicio enriqueció la trama, añadiendo capas de complejidad a las relaciones entre los personajes.

3. La prisión de Dream nos lleva a conocer una de las pruebas del viaje del héroe

La captura y encarcelamiento de Dream (TommyInnit, 2020), el principal antagonista del servidor marcó un punto de inflexión en la narrativa. Este evento, cocreado por jugadores como Technoblade y TommyInnit, transformó a Dream de un villano todopoderoso a una figura vulnerable que trama su escape desde las sombras. Este giro narrativo no solo afectó al personaje de Dream, sino que también generó nuevas dinámicas de poder dentro del servidor.

Las guerras y conflictos en Dream SMP son motores narrativos clave. La Guerra de L'Manberg, por ejemplo, combinó elementos de estrategia política, traición y batallas épicas que recuerdan a los grandes relatos épicos. Según Wilbur Soot, "la narrativa bélica en Dream SMP no solo es un espectáculo visual, sino también una reflexión sobre la política y las alianzas humanas" (citado en Business Insider, 2021).

Además de los conflictos bélicos, las tramas de Dream SMP combinan elementos de la narrativa épica y bélica, destacándose por su complejidad y dinamismo. Muchos personajes atraviesan arcos narrativos que reflejan el viaje del héroe, enfrentándose a desafíos internos y externos. Al mismo tiempo que asistimos a alianzas temporales y traiciones inesperadas como recursos narrativos recurrentes que mantienen la atención de la audiencia.

4.1.2. Arquetipos y personajes

El "viaje del héroe", descrito por (Campbell 1949) en "The Hero with a Thousand Faces", es un modelo narrativo universal que sigue la transformación de un personaje a través de desafíos y aventuras. En Dream SMP, muchos personajes experimentan un crecimiento personal que refleja esta estructura, conectando la narrativa con tradiciones épicas.

Dream SMP cuenta con un elenco diverso de personajes que representan arquetipos clásicos de la narrativa épica, como el héroe, el mentor, el villano y el traidor, aunque fluctúan

En Dream SMP, los roles narrativos clásicos de héroe, mentor, villano y traidor están representados por diferentes personajes que, aunque fluctúan y evolucionan a lo largo de la historia, encajan en estos arquetipos. Este análisis se basa en los arcos narrativos principales del servidor, particularmente en el conflicto de L'Manberg, el juicio de TommyInnit, la prisión de Dream y otros eventos clave. A continuación, se describen los personajes que encarnan estos roles, junto con ejemplos y comparaciones con obras literarias y cinematográficas.

El Héroe: TommyInnit es el personaje que más se alinea con el arquetipo clásico del héroe según la obra de (Campbell 1949). Su historia es la de un joven impulsivo y caótico que, a través de conflictos y sacrificios, crece como persona y asume la responsabilidad de luchar por la libertad y la justicia:

- **Inicio humilde:** Tommy comienza su viaje como un personaje inmaduro y caótico, causando problemas menores en el servidor. No tiene un gran poder o influencia al inicio, pero se convierte en un símbolo de resistencia.
- **Pruebas y desafíos:** enfrenta numerosos conflictos, como su exilio de L'Manberg, la destrucción de su hogar, y su lucha constante contra Dream, quien lo somete a manipulaciones psicológicas que lo llevan al límite.
- **Crecimiento personal:** a lo largo de la historia, Tommy evoluciona. Aunque sigue siendo impulsivo, se convierte en un líder dispuesto a sacrificarse por los demás, especialmente en su enfrentamiento final con Dream.

En el desenlace crítico de su viaje, Tommy lidera un esfuerzo para encarcelar a Dream, el villano central. Este evento consolida su rol como héroe del servidor, alguien que lucha por la libertad de su mundo incluso contra un enemigo más poderoso.

El desarrollo de esta acción nos acerca a personajes nacidos de la literatura como Frodo Baggins (*El Señor de los Anillos*), al igual que Frodo, Tommy es un personaje aparentemente insignificante que debe enfrentarse a desafíos monumentales y a un antagonista mucho más fuerte. O, Harry Potter (*Harry Potter*): Tommy comparte con Harry su carácter impulsivo, su resistencia contra la autoridad y su papel como símbolo de esperanza para los demás.

El Mentor: Wilbur Soot ocupa el rol del mentor en las primeras etapas de la narrativa, particularmente durante el arco de L'Manberg. Como fundador y líder de esta nación ficticia, Wilbur orienta a personajes como TommyInnit y Tubbo en su lucha por la independencia y la construcción de un ideal de libertad. Sin embargo, su rol de mentor se complica debido a su eventual descenso a la oscuridad:

- **Guía y líder:** durante la fundación de L'Manberg, Wilbur actúa como un líder carismático, enseñando a sus aliados el valor de la resistencia y la unidad frente a un enemigo común (Dream).
- **Figura paternal:** para Tommy, Wilbur es más que un líder; es una figura paternal que lo inspira y lo guía en su desarrollo como héroe.
- **Decadencia trágica:** a medida que la historia avanza, Wilbur se convierte en un mentor caído, perdiendo la fe en su causa y adoptando una postura nihilista que culmina con su decisión de destruir L'Manberg (Technoblade. 2021). Este giro añade complejidad a su papel como mentor.

En el punto álgido de su historia, Wilbur explota L'Manberg, traicionando los ideales por los que luchó y dejando un vacío emocional en Tommy y el resto de los personajes. A pesar de esto, su influencia inicial sigue marcando el desarrollo del héroe. Con este personaje también encontramos paralelismos cinematográficos Obi-Wan Kenobi (*Star Wars*): Al igual que Obi-Wan, Wilbur es un mentor que guía al héroe, pero cuya historia está marcada por la tragedia y el sacrificio. Y literarios, Boromir (*El Señor de los Anillos*): La caída de Wilbur recuerda a Boromir, quien comienza como un héroe noble, pero sucumbe a la tentación y la desesperación antes de redimirse parcialmente.

El Villano: Dream es el villano principal de Dream SMP, un personaje que pasa de ser un estratega respetado a un dictador obsesionado con el control. Su arco lo consolida como el antagonista más formidable del servidor (r/Dream_SMP 2021), cuyas acciones afectan a casi todos los personajes y eventos:

- Manipulador: Dream utiliza su inteligencia y carisma para manipular a otros personajes, como TommyInnit y Tubbo, para lograr sus objetivos. Su control psicológico sobre Tommy durante el exilio es un ejemplo claro de su crueldad y astucia.
- Obsesionado con el poder: Dream busca mantener el control absoluto del servidor, justificando sus acciones como necesarias para la estabilidad. Esta obsesión lo lleva a destruir L'Manberg y manipular a sus antiguos aliados.
- Villano caído: a pesar de su eventual derrota y encarcelamiento, Dream sigue siendo una amenaza latente, conspirando desde la prisión para recuperar su poder.

El momento más emblemático de Dream como villano es la segunda destrucción de L'Manberg, donde utiliza su poder para borrar completamente la nación, eliminando un símbolo de resistencia y libertad. Al igual que, Sauron (*El Señor de los Anillos*) ó Palpatine (*Star Wars*) Dream comparte con ellos su papel como una figura omnipresente cuyo deseo de control desencadena la lucha épica de los héroes, que como maestros manipuladores utilizan a otros para consolidar su poder absoluto.

El Traidor: Eret, encarna el arquetipo del traidor, un personaje que inicialmente se alinea con los héroes, pero que los traiciona en un momento crucial (Eret, 2023), cambiando el rumbo de la narrativa. La traición de Eret es uno de los eventos más impactantes en los primeros arcos de Dream SMP y lo define como un personaje ambiguo:

- Lealtad cambiada: Eret comienza como un aliado de L'Manberg, ayudando a Tommy, Wilbur y los demás en su lucha contra Dream. Sin embargo, los traiciona al entregarles a Dream en un momento crucial.
- Motivaciones ambiguas: aunque Eret inicialmente traiciona a L'Manberg, sus motivaciones son más complejas que la simple ambición. Más adelante, muestra remordimiento y busca redimirse, aunque su traición deja una marca permanente en su relación con los héroes.

La traición de Eret ocurre durante la guerra por la independencia de L'Manberg, cuando entrega a Wilbur y sus aliados a Dream. Este acto es acompañado por la frase icónica "It was never meant to be" (Techno Dream, 2020), que se convierte en un símbolo de la traición. Los paralelismos literarios y cinematográficos los encontramos en Edmund (*Las Crónicas de Narnia*), Eret traiciona inicialmente a sus aliados, pero muestra remordimiento y busca redimir sus acciones. De igual forma que Lando Calrissian (*Star Wars*), quien entrega a Han Solo a Darth Vader, aunque con posterioridad demuestra ser un aliado valioso.

Estos personajes no solo participan en la narrativa del servidor, sino que también interactúan con la audiencia a través de streams y redes sociales, creando una conexión emocional que refuerza su papel en la historia.

4.1.3. Participación de los usuarios y creación de una obra transmedia

Uno de los aspectos más notables de Dream SMP es la forma en que los fans han contribuido a la narrativa a través de contenido derivado, reinterpretando eventos, personajes y arcos argumentales en múltiples formatos creativos. Demostrando de forma fehaciente lo que (Jenkins 2006) denomina "inteligencia colectiva", es decir, a la colaboración de comunidades digitales para enriquecer y expandir universos narrativos mediante la creación de contenido que va más allá de lo producido por los creadores originales (p. 137).

La interacción en tiempo real entre los creadores de contenido y su audiencia durante los streams en plataformas como Twitch y YouTube, permitió que, a través de los chats en vivo, los espectadores sugiriesen ideas, hiciesen preguntas además de reaccionar a los eventos. Por ejemplo, durante el arco narrativo de la "*Doomsday War*" (TommyInnit, 2020), los espectadores especulaban en tiempo real sobre las estrategias militares que los personajes utilizarían, creando una atmósfera de tensión y expectativa.

En algunos casos, las sugerencias del público influyen directamente en el desarrollo de la trama. En una ocasión, el streamer TommyInnit interactuó con el chat para decidir cómo responder ante una traición de Dream, lo que resultó en un cambio en la narrativa que no estaba previamente planeado. Según (Jenkins 2007), "la participación de las audiencias en narrativas transmedia no solo amplifica el alcance de la historia, sino que también introduce un nivel de imprevisibilidad que enriquece el relato" (p. 101).

La colaboración narrativa en Dream SMP puede compararse con los modelos narrativos de obras complejas como:

- "Juego de Tronos" (George R. R. Martin y HBO): al igual que en Dream SMP, Juego de Tronos presenta múltiples personajes y perspectivas interconectadas. Sin embargo, mientras que en Juego de Tronos las tramas son predefinidas por el autor o los guionistas, en Dream SMP estas emergen de la interacción en tiempo real.
- "Dungeons & Dragons" (juegos de rol): Dream SMP comparte similitudes con Dungeons & Dragons, donde las decisiones de los jugadores y la improvisación definen el desarrollo de la historia.

En los siguientes párrafos vamos a conocer con más detalle la forma en la que los usuarios colaboraron en la expansión del mundo Dream SMP, convirtiendo la retransmisión de un juego de rol en una experiencia única, "transformada en un universo ficcional que en una historia cerrada". (Legerén Lago, B, Zagalo, Nelson, 2019)

4.1.3.1. Creación de contenido derivado

La participación del público no se limitó a la interacción en tiempo real durante los streams. Después de cada evento importante, los espectadores produjeron contenido derivado que a través de fanarts, animaciones, memes, teorías y fanfictions, amplificó la narrativa.

Fanarts

La visualización de los momentos clave a través de los fanart es una de las formas más populares de contenido derivado en la comunidad de Dream SMP. Los fans producen ilustraciones que recrean momentos clave de la narrativa, añadiendo un componente visual que intensifica la conexión emocional con los eventos y personajes. Estas obras se comparten principalmente en plataformas como Twitter, Instagram y Tumblr, donde adquieren una amplia difusión.

Un ejemplo destacado es la representación visual del "*Doomsday War*", un evento en el que Technoblade y Dream destruyen L'Manberg con TNT. En este contexto, los fanarts suelen centrarse en:

- El dramatismo del momento: ilustraciones que capturan la destrucción de L'Manberg, mostrando a los personajes principales en poses heroicas o trágicas, con explosiones y paisajes devastados de fondo.
- La emotividad de los personajes: muchas obras exploran las emociones de los personajes en ese momento, como la tristeza de Tubbo al ver su hogar destruido o la expresión implacable de Technoblade mientras ejecuta su plan.

Animaciones

La cinematografía fan-mades animaciones creadas por los fans son otro pilar fundamental del contenido derivado en Dream SMP. Estas obras suelen reinterpretar momentos clave de la narrativa con una calidad cinematográfica que ha recibido reconocimiento tanto de los fans como de los creadores originales del servidor.

En el vídeo animado "*Hog Hunt*" (SAD_ist, 2021) la animación recrea el enfrentamiento entre Technoblade y Quackity, con una banda sonora emotiva, y estilo cinematográfico a través de transiciones fluidas y un estilo artístico dinámico que intensifica la emoción del conflicto. El video presenta a Technoblade como un héroe trágico, luchando por sus ideales en un mundo hostil.

Este video, publicado en YouTube, alcanzó 33 millones de visualizaciones en pocos días, consolidándose como una de las obras derivadas más influyentes de Dream SMP, y que confirma la propuesta de (Scolari 2013), "los contenidos generados por los usuarios no son solo una extensión de la narrativa, sino una reinterpretación creativa que añade nuevas capas de significado" (p. 54).

Otra obra de SAD-ist, es "*Dawn of the 16th*", en esta obra, la creadora captura la atmósfera previa al enfrentamiento final entre las facciones de L'Manberg y Dream SMP, destacando la tensión y el sacrificio de los personajes. En "*The Fall*", nos presenta una animación que narra la destrucción de L'Manberg durante el "*Doomsday War*", enfatizando la tragedia y las relaciones rotas entre los personajes.

Estas animaciones no solo reinterpretan los eventos del servidor, sino que también crean una experiencia emocional única que amplifica el impacto de la narrativa original. Como señala Jenkins (2007), "las narrativas transmedia permiten que los fans aporten su propia creatividad al universo

narrativo, añadiendo nuevas capas de significado y emoción que enriquecen la experiencia global" (p. 101).

Fanfictions

A través de plataformas como Wattpad, los fanfictions se convirtieron en una forma clave de participación. Los fanfictions de Dream SMP suelen centrarse en:

- Relaciones entre personajes: muchas historias exploran relaciones no canónicas, conocidas como "*ships*", entre personajes como Dream y GeorgeNotFound ("DreamNotFound") o Tubbo y Ranboo ("*Bee Duo*").
- Eventos alternativos: algunos fanfictions reimaginan eventos clave del servidor, ofreciendo finales alternativos o explorando las consecuencias emocionales de las decisiones de los personajes. (LUV4PPARKER, 2020)
- Expansión del lore: historias que profundizan en los arcos narrativos de personajes secundarios, como Niki Nihachu o Eret, quienes a menudo tienen un papel menos central en las transmisiones originales.

"*Heat Waves*" — historias inspiradas en los personajes Dream y GeorgeNotFound- (Miabickley 2021), utiliza una narrativa introspectiva para explorar sus emociones y relaciones en un contexto ficticio que se aleja de los eventos del servidor. Aunque no es parte del canon oficial, "*Heat Waves*" se convirtió en un fenómeno dentro de la comunidad, acumulando millones de vistas y comentarios ganando no sólo popularidad y trascendiendo hasta tal punto que influyeron la percepción de los personajes dentro del fandom, contribuyendo, a que "la narrativa se convierta en un fenómeno colectivo cuando permite que los participantes participen con sus propias historias, enriqueciendo el relato principal" (Fisher 1989) (p. 32) permitiendo a los fans explorar aspectos de los personajes y eventos que no siempre se abordan en las retransmisiones originales.

4.1.3.2. Documentación y organización de la narrativa

Otra forma clave de participación es la documentación exhaustiva de los eventos y tramas de Dream SMP por parte de los fans. Dado que el servidor se desarrolla en tiempo real y los eventos pueden durar horas o incluso días, no todos los espectadores pueden seguir cada detalle en directo. Para resolver esto, los fans han creado plataformas como la wiki de Dream SMP (Dream Team Fandom, 2020) y cuentas de Twitter como "@DreamSMPUpdates", que catalogan cronológicamente los eventos, publican resúmenes y analizan las implicaciones narrativas de cada arco.

Por ejemplo, la cuenta "@DreamSMPUpdates" se convirtió en un recurso esencial para la comunidad al ofrecer resúmenes en tiempo real y contexto sobre eventos complejos, como las elecciones presidenciales entre SWAG2020 y POG2020. Según Jenkins (2006), "las comunidades de fans actúan como narradores colaborativos, documentando y expandiendo las historias de formas que los creadores originales no siempre anticipan" (p. 137).

4.1.3.3. Debates y teorías en redes sociales

Las redes sociales, como antiguo Twitter ahora X (DreamSMP Updated [@dsmupdated]) y Reddit (Dreamsmp julio 2020), también son espacios clave para la participación del público. Los fans debaten teorías sobre la narrativa, analizan las motivaciones de los personajes e incluso predicen giros futuros en la trama. Durante la saga del "*Disco*", por ejemplo, las redes sociales se llenaron de especulaciones sobre el paradero de los discos de música que TommyInnit intentaba proteger de Dream. Estas discusiones no solo fomentan el engagement, sino que también generan un sentido de comunidad entre los seguidores del servidor.

Un ejemplo concreto de esta dinámica ocurrió cuando Technoblade, uno de los personajes más influyentes de Dream SMP, fue encarcelado como parte de un arco de traición. Los fans discutieron intensamente en Twitter con hashtags como #FreeTechno, analizando las implicaciones éticas y políticas de su encarcelamiento dentro del universo narrativo. Según (Uhls 2020), "las redes sociales actúan como espacios de análisis colectivo donde los fans no solo consumen, sino que reinterpretan activamente las narrativas" (p. 45).

4.1.3.4. Influencia sobre los creadores

La participación de los fans también tiene un impacto directo en los creadores de contenido. En el caso de Dream SMP, Fundy, miembro del servidor, dice "los comentarios de los fans son una retroalimentación inmediata que nos ayuda a mejorar y ajustar la narrativa en tiempo real. Es como tener a miles de guionistas que te dicen que funciona y qué no" (Business Insider, 2021). Este nivel de interacción crea una narrativa dinámica que evoluciona continuamente para satisfacer las expectativas de la audiencia.

En definitiva, la participación del público en Dream SMP no solo enriquece la narrativa, sino que también transforma la experiencia de contar historias en un esfuerzo colectivo. Desde la interacción en tiempo real hasta la creación de contenido derivado y la documentación exhaustiva, los espectadores desempeñan un papel integral en la construcción y expansión del universo narrativo. Este nivel de participación no tiene precedentes en los medios tradicionales y, como (Jenkins 2006) señala, "las narrativas transmedia permiten que las audiencias se conviertan en co-creadores, generando un diálogo continuo entre los creadores y los consumidores" (p. 140).

4.2. Resumen de los resultados

Tabla 2. Ejemplo del Modelo TDAPT

	Situación 1	Situación 2	Situación 3
Tramas / Detonantes	La independencia de L'Mamberg	El juicio de TommyInnit	La prisión de Dream
Arquetipos	Mentor	Villano	Héroe
Participación del Público/ Transmedia	Con roles alternativos y una narrativa rica en alianza, traiciones y debates éticos Videos, memes, fan arts, fanfiction	Exploración de temas como la justicia, poder y responsabilidad Videos, memes, fan arts, fanfiction	Reflexión ensobre la política y las alianzas humanas. Videos, memes, fan arts, fanfiction

Fuente: Elaboración propia, 2025.

5. Conclusión: Dream SMP como fenómeno cultural

Dream SMP es un ejemplo innovador de narrativa transmedia que combina conflictos épicos y participación colaborativa. Este modelo tiene implicaciones significativas para el futuro de las narrativas digitales, destacando el potencial de las plataformas interactivas para transformar la forma en que se cuentan y consumen las historias.

- Redefinición de la narrativa épica: Dream SMP adapta los elementos clásicos de la narrativa épica y bélica al entorno digital, utilizando Minecraft como medio y las plataformas de streaming como canales de difusión.
- Fenómeno transmedia: Dream SMP no solo es un servidor de Minecraft, sino un fenómeno cultural que ejemplifica cómo las nuevas tecnologías permiten la cocreación de historias en tiempo real.
- Impacto cultural: Su popularidad y capacidad para conectar con millones de personas lo posicionan como un caso único en el estudio de narrativas emergentes.

6. Discusión

La narrativa de Dream SMP combina elementos épicos y bélicos con la participación del público para crear una experiencia transmedia única. Este caso demuestra cómo las plataformas digitales pueden transformar las narrativas tradicionales, permitiendo que las audiencias se conviertan en coautores y expandan las historias originales en formas inesperadas.

7. Agradecimientos

El presente artículo no hubiera sido posible sin la creación de servidor de Minecraft SMP por parte de Dream y GeorgeNotFound. Tampoco hubiese sido posible escribir y trabajar sobre este proyecto si los miles de seguidores de la serie-entre ellos mi hija- no hubiesen dedicado su tiempo y esfuerzo a visionar, escribir, animar, y participar de forma activa aprovechando las distintas plataformas a su alcance para enriquecer una trama que nos retrotrae a los deseos que impulsan todo comportamiento humano, afán de poseer, la rivalidad, la vanidad y el amor al poder.

Referencias

- Barahona Martínez, J., Legerén Lago, B., y Govantes Carrasco, D. (2024). Estructuras y Técnicas narrativas de series tradicionales en contenidos de plataformas digitales: El caso de las series de rol en Minecraft. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review/Revista Internacional de Cultura Visual*, 16(3), 321-332.
- Castro Balbuena, A (2022): «El héroe crepuscular como arquetipo mítico en la fantasía épica contemporánea. Geralt de Riva, entre la luz y la oscuridad», en *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 6: 53-82.DOI: <https://doi.org/10.15366/actionova2022.6.003>
- Business Insider (2021). "How Dream SMP became the internet's favorite Minecraft server."
- Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press.
- Fisher, W. (1989). *Human Communication as Narration: Toward a Philosophy of Reason, Value, and Action*. University of South Carolina Press.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2007). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Legeren Lago, B, y Zagalo N. 2019. «Diseño De Mundos-Historia». *Revista ICONO 14. Revista científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes* 17 (1). Madrid, ES:1-4. <https://doi.org/10.7195/ri14.v17i1.1306>.
- Parry, A.M.(1970) *The making of Homeric Verse: The collected Papers of Milman Parry*. Clarendon Press.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- The Verge (2021). "Dream SMP is a hit on YouTube, but its fandom is dominating the entire internet."
- Tolkien, J. R. R. (1936). *The Monsters and the Critics*. George Allen & Unwin
- Uhls, Y. T. (2020). *Media Moms & Digital Dads: A Fact-Not-Fear Approach to Parenting in the Digital Age*. Routledge.
- West, M. L. (2001). *The East Face of Helicon: West Asiatic Elements in Greek Poetry and Myth*. Oxford University Press.
- Wired (2021). "In Minecraft's Dream SMP, All the Server's a Stage."

Online (youtube, X, Reddit, Wattpad)

- BadBoyHalo VODS. (2020) *What did I discover on the Dream SMP | BadBoyHalo Stream*. <https://youtu.be/bqJN0W9Zims?si=zy9MC7va7XrZn5zp>
- Blueberry TV (2020). *DREAM Smp. The Unofficially TV*. <https://youtu.be/YbsKn1ZdiYY?si=l2neSSJ5YYRSdZr5>
- DMSP [*@DSMPContent*] en x Recuperado el 26 de diciembre 2024. <https://x.com/DreamSMPRight?t=tZTlOB1YsVUok3yhpcTmPw&s=09>
- Dreamsmp (julio 2020) *The official Dream SMP subreddit*. join the discord!<https://www.reddit.com/r/dreamsmp/>
- Dream Team Fandom (2020) https://dreamteam.fandom.com/es/wiki/Dream_SMP
- DreamSmpFanart (octubre 2020) A place to put your amazing fanart for the DreamSMP. <https://www.reddit.com/r/DreamSmpFanart/>
- DreamSMP Updated [*@dsmupdated*] en X. Recuperado el 27 de diciembre 2024. <https://x.com/dsmpupdated?t=fiHeQvFsv3d6JIALwItDfA&s=09>
- Eret. (2023). *The Final Control Room*. <https://youtu.be/ih0npPmb1GI?si=QM6R0IXSQfb-9D6v>
- Eri (2022). Eggpire dreamsmp lore. www.youtube.com/@eri3678
- EvanMCGaming *Dream SMP: The Complete Story* (12 episodes) (2020) <https://youtu.be/QSoJshduVNo?si=onE7n4uVbxx14jR1>
- LUV4PPARKER, (2020) *loven ad war|dream smp*. <https://acortar.link/3JGRjA>
- MCBYT (2021) *Dream smp: oversimplified*. <https://youtu.be/O3qlk3lrBqM?si=ESwVm7511t25gqLF>
- Miabickley (2021) *Heatwaves - dreamnotfound fanfic*. <https://www.wattpad.com/story/265575545-heatwaves-dreamnotfound-fanfic>
- QUACKITY UPDATES [*@quackupdates*] en X. Recuperado el 30 de diciembre 2024. https://x.com/quackupdates?t=FFKTtoGoIR_AGy1foYZ3tUA&s=09

- r/Dream_SMP (enero 2021) *We are a community surrounded around the popular Minecraft series on the Dream SMP server. We are unofficial. We are run by fans for fans.* https://www.reddit.com/r/Dream_SMP/
- SAD-ist (2020) *Hog Hunt.* <https://youtu.be/cmkkWvDRm4k?si=IjbCvGi3MLryEd>
- SAD-ist (2020) *Dawn of the 16th.* <https://youtu.be/jvVbaLINHk0?si=WY-2IDveHLBDg2Od>
- SAD-ist (2021) *Dream vs Technoblade.* <https://youtu.be/jvVbaLINHk0?si=WY-2IDveHLBDg2Od>
- SAD-ist (2020) *Dream SMP War.* <https://youtu.be/NvgYhf2LnVI?si=2R6PhvGHexOmARl0>
- SAD-ist (2021) *Final Waltz* <https://youtu.be/jvVbaLINHk0?si=WY-2IDveHLBDg2Od>
- SAD-ist (2020) *The Fall* <https://youtu.be/mbYL474rAdg?si=87H7Ej5WlFTr-GuW>
- Theories of the SMP [[@DreSMPTheories](https://x.com/DreSMPTheories?si=L8ryCBGrbP60C0rKRGYdUg&s=09)]. <https://x.com/DreSMPTheories?si=L8ryCBGrbP60C0rKRGYdUg&s=09>
- TommyInnit. (2020). *I fought Technoblade & Dream* (GRAN FINALE) https://youtu.be/krU5TE1l_Nk?si=HS9pL5PGUXDrhAkW
- TommyInnit, (2020) *Doomsday.* https://youtu.be/DbwTj6_p7lM?si=AvJBK5bIo3ePgr-c
- TommyInnit, (2020) *The strike against Dream.* <https://youtu.be/mTjXltIsXrQ?si=viBAPDx6fIFQgMDP>
- TommyInnit. (2020). *So Dream EXILED Me* (2020). https://youtu.be/IUcBX_QIzgU?si=gyB27mii5Nw1lZ7w
- Technoblade. (2021). *The Fall of Mamburg.* <https://youtu.be/cmkkWvDRm4k?si=IjbCvGi3MLryEd>
- Techno Dream (2020) *It was never meant to be... Dream SMP (Every betrayal to L'Manberg)* <https://youtu.be/rFYNja-x9uQ?si=hgpWUu0yUrNqGxqe>
- Villegas, Jeremiah (2020). *Dream SMP war. The Disc Saga.* <https://youtu.be/WZICow601hc?si=29r3Tyx7EXzEwLWD>
- Wilbur Soot VOD, 2020. [DREAM SMP] *I'm in the empire business.* https://youtu.be/zFHa8Q2CbI0?si=e6KovhKdL_XJKPl
- Wire (2023). *Dream answers the web's most searched questions.* https://youtu.be/CaUhCa_YjrY?si=Tujp6iOk3vV4llpk