

Dungeons & Dragons: la marca se "monetiza" en su 50 aniversario

Las palabras impactaron a los jugadores del juego de mesa de rol más popular del mundo como un hechizo de misil mágico directo al corazón. "Dungeons & Dragons nunca ha sido más popular, y tenemos fans realmente geniales y participación", dijo Cynthia Williams, ex CEO de la editorial Wizards of the Coast, en diciembre de 2024 en una conferencia web "enfocada en inversores". "Pero la marca está realmente submonetizada".

En vísperas del 50º cumpleaños de D&D, la mercancía con licencia ha fluido con venganza. En medio de las celebraciones en curso, los comentarios de Williams adquieren el tono de una terrible profecía que se cumple de la manera más hortera imaginable. D&D se "monetiza" como nunca antes, y es terrible de ver.

Una comunidad no se puede monetizar

Wizards of the Coast (parte del imperio juguetero Hasbro) ha presentado un set de Lego de Dungeons & Dragons - con un premio dragón para equiparar. También ha anunciado una asociación con la marca de zapatillas Converse, con diseños inspirados en los manuales originales de D&D hace medio siglo. Estos productos se suman a una creciente riada de merchandising. ¡Llévense, llévense sus boles de desayuno de D&D, lámparas de mesa y café Dragonfire Roast "de origen único"!

La mercancía es un componente clave del geekdom del siglo XXI. Lego, zapatillas y lámparas de mesa son precisamente los productos que acompañarían, por ejemplo, a una nueva película de Avengers o Star Wars. Es parte de lo que podríamos llamar la "economía Baby Groot".

Pero D&D no es Marvel. Al tratar de "monetizar la marca", Wizards ha cometido un error terrible. En la famosa conferencia web, Williams lamentó que si bien los Dungeon Masters – los jugadores que dirigen las sesiones de juego – representan el 20% de la base de usuarios, representan la mayor parte del gasto – es decir, compran todas esas reglas costosas.

Uniéndosele en la llamada, el CEO de Hasbro, Chris Cocks, esbozó un plan para convertir D&D en una "marca de cuatro cuadrantes" con similar reconocimiento que, por ejemplo, El Señor de los Anillos o Harry Potter.

Lo que ninguno de los dos parece comprender es que D&D nunca podrá ser el próximo Harry Potter. Y es que D&D no es una franquicia, una marca de estilo de vida o una oportunidad de marketing. Es una comunidad de personas que, en gran medida, crean sus propias aventuras. Y no se puede monetizar eso. Por muy rimbombante que resulte el tapeo reciente en torno al juego, la experiencia D&D sigue siendo esencialmente la misma desde que trepó por las escaleras de la bodega de los co-creadores Gary Gygax y Dave Arneson en 1974.

Es sobre amigos que se reúnen cada semana. Se relajan, echan los dados y comparten la emoción de explorar una antigua mina enana abandonada o rescatar a un pariente de uno del grupo de los secuestradores acampados en el bosque junto al pueblo.

No se puede poner precio a eso. Es como tratar de monetizar la amistad.

Busca Compartilhada de Modernização entre China e África: Um Monumento da Amizade

No dia 6 de setembro de 2024, a Cúpula do Fórum sobre Cooperação China-África (FOCAC) reuniu mais de 50 líderes africanos **estrategia roleta bet** Beijing, sob o tema "De Mãos Dadas para Promover a Modernização e Construir uma Comunidade China-África de Alto Nível com Futuro Compartilhado". Este evento reforçou a busca conjunta pela modernização entre a China e os países africanos, fortalecendo ainda mais a amizade tradicional entre as duas partes.

Monumento da Amizade

A comunidade China-África com futuro compartilhado está enraizada na longa história de amizade entre os dois lados. Um exemplo dessa amizade é a Ferrovia Tanzânia-Zâmbia, construída com a ajuda de 50.000 trabalhadores e engenheiros chineses durante a década de 1970. O monumento no cemitério Gongo la Mboti, na Tanzânia, homenageia as 70 vidas de engenheiros, técnicos e trabalhadores chineses perdidas durante a construção da ferrovia e outros projetos na Tanzânia.

Esforços Conjuntos de Modernização

A cooperação entre a China e a África está mudando a vida e o destino de muitas pessoas, com a implementação de projetos de desenvolvimento que envolvem empresas chinesas. Um exemplo é a fábrica de vidros Float Sapphire na Tanzânia, que gera empregos e atende ao mercado local e exportador para seis países africanos. Além disso, a cooperação agrícola China-África tem produzido resultados notáveis, com a transferência de tecnologias avançadas e o estabelecimento de parques agrícolas, impulsionando a modernização agrícola da África.

Desenvolvimento de Talentos

O desenvolvimento de talentos é fundamental para a China e a África, com a colaboração educacional sendo um pilar das relações entre os dois continentes. A China estabeleceu 17 Oficinas Luban **estrategia roleta bet** 15 países africanos, fornecendo treinamento para jovens africanos. Sob o Plano de Cooperação China-África **estrategia roleta bet** Desenvolvimento de Talentos, a China pretende treinar 500 diretores e professores vocacionais, além de 10.000 técnicos com habilidades de língua chinesa e vocacionais para a África todos os anos.

Ninguém Deve Ficar Para Trás

A busca conjunta pela modernização pela China e pela África desencadeará uma onda de modernização no Sul Global e começará um capítulo na busca por uma comunidade com futuro compartilhado para a humanidade. A parceria China-África pode ser um catalisador para transições importantes **estrategia roleta bet** sistemas alimentares, energia renovável e conectividade digital, gerando impulso para o desenvolvimento africano.

Informações do documento:

Autor: symphonyinn.com

Assunto: **estrategia roleta bet**

Palavras-chave: **estrategia roleta bet - symphonyinn.com**

Data de lançamento de: 2024-11-11