

**Homo Ludens 2.0:  
Una mirada al videojuego a través de World of Warcraft,  
del juego a la gamificación.**

Alejandra Pinilla Delgado

Trabajo de grado para optar por el título de  
Comunicadora Social con énfasis en  
Producción Editorial/ Publicidad

Campo de Producción Editorial/ Publicidad

Sergio Roncallo Dow  
Asesor Trabajo de Grado

Pontificia Universidad Javeriana  
Facultad de Comunicación y Lenguaje  
Comunicación Social  
Bogotá 2014

## Artículo 23

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por los alumnos en sus trabajos de grado, solo velará porque no se publique nada contrario al dogma y la moral católicos y porque el trabajo no contenga ataques y polémicas puramente personales, antes bien, se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

## Tabla de contenido

<b>ANEXO 2</b> .....	<b>1</b>
<b>ANEXO 3</b> .....	<b>4</b>
<b>Artículo 23</b> .....	<b>4</b>
<b>Introducción</b> .....	<b>6</b>
<b>El juego</b> .....	<b>13</b>
Un poco de historia: hacia una antropología del juego .....	17
El hombre juega .....	20
La transformación del juego del Imperio Romano hasta el siglo XX: de los dados a la pantalla. ....	31
<b>Videojuegos</b> .....	<b>37</b>
La evolución del videojuego: de los simuladores a la simulación .....	39
Juegos de rol multijugador masivos en línea o MMORPG.....	52
El universo de World of Warcraft.....	65
Más allá del videojuego como ocio.....	71
¿Quién juega videojuegos?.....	72
¿Porqué jugar videojuegos? .....	84
Pros y contras de los videojuegos .....	98
<i>Contra</i> .....	98
<i>Pros</i> .....	112
<b>World of Warcraft, la pantalla como nuevo campo de juego</b> .....	<b>118</b>
<b>La cultura en los videojuegos: “Jugar te hace mejor persona”: Conclusiones preliminares</b> .....	<b>135</b>
<b>Gamificación</b> .....	<b>142</b>
<b>Bibliografía</b> .....	<b>148</b>

## Introducción

En 1985 Nintendo lanza al mercado su primera consola de videojuegos, la Famicom o Nintendo Entertainment System (NES). En 1986 llega a Colombia a través del puerto de San Andrés la primera consola a mi casa, en manos de mi mamá, yo aún no nacía. Su primera consola sería años después mi primer acercamiento a los juegos de video. La NES venía en una caja grande, negra, que hasta hace unos años conservábamos, junto con la pistola para matar patos en Duck Hunt, un par de controles para que pudieran jugar dos personas al tiempo; el juego de Mario Bros; un juego de autos que se llamaba Rad Racer junto a unas gafas de 3D para ese juego; y el cartucho dorado de Zelda junto a un mapa del reino de Hyrule; además de los manuales e información adicional de los juegos; todo perfectamente encajado en pedazos de Icopor<sup>1</sup>.

Antes de que aprendiera a jugar mi actividad favorita era ver a mi mamá pasar de nivel a nivel el mundo de Mario Bros, o irnos de paseo al lugar que nos imagináramos: mi hermana y yo a cada lado de la conductora simulábamos que íbamos en un paseo por carretera, nos imaginábamos el clima, así si en la pantalla era de día e íbamos por el desierto, ‘abríamos las ventanas’ y cuando llegábamos a la ciudad y era de noche las cerrábamos y nos poníamos el saco. Igualmente nos inclinábamos a la derecha o izquierda al virar el carro en Rad Racer y ocasionalmente presionábamos la tecla *select* para activar el modo de tercera dimensión y nos peleábamos las gafas con un lente azul y uno rojo, la que perdiera veía el juego en tres colores desfasados. Ocasionalmente una amiga de mi mamá nos prestaba cartuchos de juego de su hijo y podíamos entretenernos con otros juegos como Circus Charlie.

Unos años después mi hermana perdió interés por los videojuegos y yo me planteé el reto de superar a mi mamá en cada uno de los juegos que teníamos. Así pues en La leyenda de Zelda cada una tenía su juego guardado aparte con su nombre y yo podía ver que tanto me faltaba para superar a mi mamá. Por otro lado en el juego de Mario y

---

<sup>1</sup> Industria Colombiana de Porosos (Poliestireno expandido)

su hermano Luigi (que me parecía más simpático) el reto consistía en pasar todos los niveles hasta el 8vo que era donde rescatábamos a la princesa Peach, y adicionalmente llegar con 10 vidas o más (en la pantalla de vidas disponibles, los números de dos dígitos eran representados de tal forma que el 1 era una diminuta corona dorada, para mi eso era señal de excelencia en el juego y de mayor posibilidad de rescatar a la princesa). En el caso de Rad Racer era llegar a la ciudad, que era casi imposible. Duck Hunt era más un reto conjunto de vencer al perro que se reía. Sin embargo creo que no llegue a superar las habilidades en juego de mi madre hasta ya entrada mi adolescencia, cuando la consola NES ya era un clásico y yo jugaba por medio de emuladores en el computador o me entretenía con otro tipo de juegos como The Sims, Age of Mithology, Age of Empires o Rollercoaster Tycoon. Poco a poco esta actividad se convirtió en una pelea con mi mamá, no por el tiempo que pasara jugando sino por el contrario por ganarle, luego pasó al otro extremo y buscaba juegos que ella no jugara y abandonaba los que ella empezaba a jugar. Por algunos años abandoné los videojuegos por un tiempo, por simple orgullo.

Mucho antes de que esto sucediera se lanzó la SNES o el Super Nintendo, como lo conocíamos aquí en Colombia, y a pesar de los ruegos a mis padres nunca me la compraron, ni ninguna consola después de eso: la SEGA, el Nintendo 64 ni el PlayStation, mucho menos un Xbox o un Wii; por lo tanto yo me la pasaba yendo a la casa de mi mejor amiga a jugar Super Mario y Mortal Kombat, esto afianzó en su momento mi gusto por los videojuegos y desarrolló mis habilidades en el juego, lo que finalmente hizo que venciera a mi mamá, que hacía años no jugaba. Por esa misma época mis gustos personales eran Caballeros del Zodiaco, Tintin, más adelante Pokémon fue mi obsesión; Sakura Card Captors, Super Campeones y uno que otro anime, entre otros de la misma talla; así mismo descargaba emuladores de GameBoy, Super Nintendo, Nintendo 64 e incluso de la misma NES. Así fue como unos años después obtuviera lo que para mi eran algunos de los triunfos más grandes de mi vida hasta este momento: ganarle al hermanito de un amigo jugando una versión de Mortal Kombat de SNES para PlayStation en su consola recién comprada y más adelante ganarle a mis amigos en Guitar Hero la primera vez que lo jugué. Mis habilidades con

los videojuegos no se habían perdido del todo con los años y demostré que es como montar bicicleta, nunca se olvida. Podría decir que el sentimiento es el mismo, los que montan bicicleta hacen de esto un estilo de vida, cuidan la experiencia en lo más profundo de su bóveda de actividades de sentido y lo relacionan a todo su quehacer en la vida, los gamers igualmente con los juegos de video.

Lo anterior, más que ser una anécdota de mi infancia es un relato corto de cómo y porqué 20 años después mi trabajo de grado se concentra en juegos de video y en la relación que pueda tener con la cultura un juego como World of Warcraft. A pesar de no jugar hace años y de que la tecnología se me adelantó en conocimientos de juego, es decir, la primera vez que jugué en un entorno 3D perdí porque mi enemigo estaba a mis espaldas, lo que significa que estaba fuera de la pantalla y yo no había aprendido aún a controlar bien como dar la vuelta; para mí los juegos se jugaban linealmente. Mi afición por ciertos contenidos y mis primeras experiencias con el videojuego hicieron que con los años no me alejara de este universo así no jugara con frecuencia, incluso me he cruzado con personas que pueden ser consideradas hardcore gamers y también en alguna ocasión alguien me ha llamado geek.

Al culminar mis años universitarios me encontré con un último reto: presentar un trabajo de grado, afortunadamente de tema relativamente libre; como consejo te dicen que debe ser de un tema que te apasione pues pasarás mucho tiempo trabajando en lo mismo. Luego de pensar en las posibilidades empezó el largo camino hasta llegar al resultado: el presente trabajo.

El siguiente capítulo de este relato sería entonces cómo llegue finalmente a indagar sobre el concepto del juego, el Homo Ludens y su relación con los videojuegos, la cultura y la identidad. ¿Un tema que me apasione, que me guste tanto como para hacerlo el cierre de una etapa como la universitaria? Entre otras opciones estaba la idea de hacer algo relacionado con asesinos en serie, historias medievales, gatos, cuentos infantiles y mil y una otras opciones con las que me enfrenté, sin embargo los videojuegos estuvieron siempre ahí, solo que no sabía como abordarlos. Luego de 6

meses de indagación sobre el tema llegue a la conclusión de que quería de alguna forma defender los videojuegos, exponer cómo no son una adicción con efectos negativos que impulsan a la violencia. La idea fue evolucionando hasta encontrarme con el concepto de Homo Ludens, hombre que juega, y finalmente proponer un juego que sirviera de ejemplo para relacionar los conceptos, así llega al relato World of Warcraft (WoW); un juego que por su popularidad y por algunos amigos conocía, pero que nunca había jugado.

La primera parte de este trabajo fue también la primera parte que se consolidó en cuanto a realmente qué buscaba. El término acuñado por Johan Huizinga en 1938 en su tratado de mismo nombre: Homo Ludens; era un concepto que era desconocido por mi hasta ese momento. El Homo Sapiens y el Homo Faber por otro lado eran conceptos familiares que podía relacionar fácilmente con procesos culturales innatos en el hombre, sin embargo, nunca me imaginé que el juego es también una actividad en el hombre generadora de cultura y que se desarrolla en ella de tal forma que permite al hombre darle un sentido y significado profundo.

Es una actividad que esta determinada por el jugador y que exalta características específicas que a lo largo de la evolución del hombre han evolucionado de la mano de este; así pues características del juego como el simulacro, el uso de máscaras y disfraces para jugar un rol se han visto desde el teatro hasta las declaraciones políticas hechas a través de la vestimenta como lo fueron en su momento las mujeres usando pantalones o los extravagantes atuendos del siglo XVIII. El ritmo y cadencia presente en el juego han evolucionado en formas rítmicas coordinadas y muy ordenadas como la danza contemporánea. Así mismo al seriedad con que se juega y la abstracción de la realidad se ve en manifestaciones como la religión. De igual forma todas las características claves del juego se perdían con el avance de las sociedades, las actividades y manifestaciones con mayor sentido perdían su papel frente a los grandes avances tecnológicos y las revoluciones, la predicción de Huizinga era la de la pérdida de tan sacra actividad llena de sentido que hasta el momento había sido manifestada en tantos estadios del hombre.

No obstante el avance tecnológico fue el mismo que años después rescataría estas manifestaciones en un escenario nuevo para el juego. La historia de los videojuegos esta estrechamente relacionada con la historia de la computación y poco a poco retomó las características principales del juego superior de teóricos de lo lúdico como Huizinga y Caillois. La indagación sobre esta posible relación fue presentándose como la plataforma para que nuevos teóricos de lo lúdico y defensores de los videojuegos rescataran esta actividad como centro de sus investigaciones y generaran nuevas hipótesis alrededor del nuevo campo de juego que es la pantalla. Así pues luego de una exploración general sobre el juego y la historia de los videojuegos nos enfrentamos con los nuevos retos del juego inmerso en una industria que es igual de exitosa como de polémica.

El camino en ese momento se divide en una exploración acerca del método para realizar este trabajo y los temas complementarios que serían necesarios para darle forma. En una primera instancia de la investigación, aun antes de consolidar una pregunta específica a responder, se consideran métodos como la etnografía, teniendo como punto de partida el Salón del Ocio y la Fantasía SOFA en Bogotá el segundo semestre del año 2012, sin embargo surgieron complicaciones en esta aproximación y al dar inicio a la investigación teórica se empezó a considerar un acercamiento menos agresivo como encuestas semi estructuradas y entrevistas. Lo anterior demostró ser igual de complicado por la falta de interés por parte de los jugadores a responder de forma consciente y profunda las encuestas que se les realizaban, así mismo se obtenían pocas respuestas, lo que no generaba suficiente material de la misma fuente para ser relevante.

Finalmente se considera realizar una exploración enteramente teórica acompañada de ejemplos y casos extraídos de foros y blogs sobre el juego, junto con la consignación generalizada de los estudios realizados alrededor de las polémicas de los videojuegos. En este punto tanto los temas complementarios como el tipo de método de obtención de la información están claros y es hora de darle forma al trabajo. Durante este

periodo transitorio entre la búsqueda de información y la consignación de lo encontrado me tropecé con una difícil realidad que sería un nuevo obstáculo: en Colombia la investigación sobre el juego no es muy amplia ni tomada en serio, por así decirlo, por lo que la bibliografía era de difícil acceso o se conseguía únicamente por medio de internet en otros países. El universo del videojuego y los jugadores es relegado al ocio.

El presente trabajo se divide entonces de la siguiente forma: en una primera parte, como ya decía, se encuentra la definición de juego y sus manifestaciones en la cultura, así como la evolución del concepto hasta nuestros días. En este punto se empieza a hablar sobre la historia y evolución de los videojuegos como medio e industria y como juego superior. Los géneros de los videojuegos juegan un papel muy importante en las posibilidades de desarrollo del jugador, pues la evolución tecnológica permite que el jugador no tenga un papel secundario como controlador y viva la experiencia como suspendido de la misma, sino que por el contrario se pueda inmergir en el juego y ser parte del mismo, siendo el protagonista de la historia e interactuando con el entorno como lo haría en la vida real. Un tipo de juego que toma especial importancia en este punto de la historia es el género de los MMORPG, o juegos masivos multijugador en línea con un componente de rol. Este tipo de juegos abrían el espectro de posibilidades del juego de tal forma que se genera una especie de mundos espejo donde la realidad virtual es un complemento de la realidad.

El jugador puede experimentar todo aquello que en la vida real no obtiene, mayor satisfacción y recompensas por el trabajo realizado y el sentimiento de vivir una aventura épica de manos de un personaje que refleja las verdaderas notas de personalidad del que juega. Personas con discapacidades físicas o con dificultades sociales encuentran en el juego el entorno perfecto para desenvolverse sin prejuicios, siendo lo que quieren ser. Los mundos sintéticos prueban ser un modelo del mundo real, aspectos culturales, económicos y políticos se viven de forma acelerada, haciéndolos el modelo de imitación mas perfecto del mundo, volviendo la pantalla ya no solo un campo de juego sino un campo de investigación.

No obstante lo anterior, hay que mencionar en este punto de la investigación que los videojuegos al ser una industria en constante crecimiento y cambio, junto con el hecho de estar en la mira científica, se vuelven rápidamente blanco de todo tipo de críticas. La balanza que pesa los efectos de los videojuegos no se inclina hacia lo positivo pero tampoco hacia lo negativo. Los posibles efectos negativos de los videojuegos son entre otros el aumento de la agresividad debido al contenido violento de los juegos; el aislamiento y adicción debido a las grandes cantidades de tiempo invertidas en la consecución de metas en los juegos; y la exposición a temas como el racismo, el sexismo y la hiper sexualidad a temprana edad, lo que puede generar un impacto negativo tanto en el desarrollo mental de los más jóvenes como en la visión de los valores del mundo de todo aquel que recibe la información de los videojuegos como normal. Del otro lado de la balanza se encuentran los posibles efectos positivos, que se pasean entre la psicología de la felicidad, al activar un sector del cerebro relacionado con el sistema de recompensas y la liberación de endorfinas y dopamina, lo que lo llevan al campo de la medicina al ser posible aliviar el dolor físico y mental a través de juegos específicos; desarrollo de habilidades cognitivas y motoras, en juegos donde las reacciones deben ser inmediatas y son de vida o muerte (virtual); y los efectos emocionales de jugar un juego donde el sistema de retroalimentación me permite ver reflejado de forma inmediata los logros de mis esfuerzos.

Ya llegando al final del trabajo me enfrenté de nuevo con una encrucijada pues los posibles resultados de esta indagación me llevaban por un camino que no era el que había pensado originalmente, la lectura sobre temas relacionados me llevo indiscutiblemente a no parar en hacer la relación de WoW con el juego como concepto y en sus características culturales sino que dio como resultado que la conclusión de este trabajo estuviera dirigida hacia un nuevo método de abordar la realidad: la gamificación. Los resultados y conclusiones al respecto no las incluiré en esta introducción para poder dar paso al producto final de seis meses de juego intelectual en el presente trabajo.

## El juego

*"El juego es la forma más elevada de la investigación."*

*Albert Einstein*

Como parte de los esfuerzos realizados por los teóricos para identificar qué nos separa de los animales se ha llegado a conclusiones como que es nuestra capacidad de razonar: Homo Sapiens, el hombre que piensa, tenemos la capacidad de razonar, eso nos diferencia de los demás animales; sin embargo si tenemos en cuenta que hoy en día un computador también 'piensa' habríamos llegado a replicar la característica humana por excelencia en máquinas, es posible declarar que nadie se queda con esta afirmación; lo que nos hace humanos, pues, no es únicamente pensar, no somos máquinas que procesan información y ya. Como no puede ser solo la razón una categoría del hombre evolucionado, es indispensable también mencionar el trabajo: Homo Faber, hombres que fabrican, el trabajo y las herramientas nos separan de los demás animales; sin embargo se queda coja esta afirmación pues se ha demostrado que hay animales que también construyen herramientas y tienen complejas estructuras de trabajo colaborativo. ¿Qué hace falta entonces para completar el escalón evolutivo junto a pensar y construir?

No podemos encerrar en una categoría la humanidad o determinar su naturaleza en sí misma, es una estancia superior de la mente donde se refugian la religión, las creencias, la risa, lo sagrado, la suerte y lo inesperado e incalculable. A partir de esta conclusión es que se empieza a incluir que como característica especial y determinante del ser humano existen actividades llenas de sentido como lo es jugar. En este caso nos interesa el papel del juego en aquello que nos hace humanos, cómo puede el juego determinar estancias de nuestra identidad y ser una actividad indispensable que ha evolucionado a un ritmo desaforado con las nuevas tecnologías,

convirtiéndose en una actividad que ni podemos ignorar ni debemos encasillar por sus defectos y faltas únicamente, y no podemos encasillarlo con otras actividades humanas, es en sí mismo independiente y está por encima de la vida cotidiana.

Etimológicamente los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión: actividad lúdica; a pesar de que la instancia del juego va mucho mas allá de la simple diversión, incluso puede un juego generar otros resultados que no sean diversión y risa y aún ser un juego. El juego es independiente y tiene un fin en sí mismo, no es el contenido u objeto material del juego, si no el fin del mismo lo que nos concierne en cuanto a lo que es el juego, no es para y/o porqué jugamos, es cómo jugamos, es qué es jugar para aquel que juega, qué significado superior le imprime a esta actividad el ser humano como Homo Ludens, hombre que juega. "Recreational activities have been classic ethnographic concerns, and sophisticated questions about the distributions of games were asked early in the history of anthropology. Still, the science has yet to produce a general theory which deals with such anthropological problems as the description and explanation of the historical development of games, their world distribution, and their functional significance in various societies." (Roberts, Arth, & Bush, 1959, p. 597)

El juego como una actividad humana se remonta aproximadamente 3000 años AC y ha sido inherente al hombre durante su evolución, el juego está presente en animales y humanos por igual. Ya mencionaban al juego como una actividad de suma importancia filósofos y teóricos como Kant y Schiller, quienes lo relacionan directamente con el concepto estético. El arte definido como el lugar de la libertad, territorio en el que no dominan las leyes de la vida práctica, de lo cotidiano, por lo que existe una estrecha relación entre juego y estética, en tanto juego y arte se separan como algo diferente, que se destaca del mundo habitual, y en consecuencia, comparten características semejantes. La esfera de lo estético se encuentra, al igual que el juego, en una instancia superior suspendida de la realidad habitual. Son realidades paralelas, por así decirlo. El juego es el escape a la cotidianidad y es independiente de la realidad misma.

En "La Crítica del Juicio" Kant advierte la autonomía y el desinterés de lo estético, el juicio de gusto fundado en la "pura satisfacción desinteresada" diferenciado del placer "interesado" propio de lo útil o de lo moral. En palabras de Kant, "el juicio de gusto no es un juicio de conocimiento (ni teórico ni práctico), y, en consecuencia, no se funda en conceptos ni se hace con vistas a ellos." Con lo que la relación entre lo estético y el juego se hace evidente, pues el juego es una actividad desinteresada y despojada de un valor moral interesado; el juego es intuitivo, fantasioso, imaginativo.

En la estética kantiana el concepto de juego aparece unido al principio de autonomía en cuanto a que el juego nace de darle libertad a facultades como el conocimiento previo, la imaginación y el entendimiento, por lo que no están limitadas a un concepto o regla de conocimiento ya determinada. Cada juego, aún cuando sea el mismo jugado siempre, será diferente cada vez que se juegue. Al igual que al arte, al juego se le da un significado, jugamos para darle una función simbólica; el juego intercede en la capacidad de aprovechar símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad.



Todos alguna vez hemos jugado roles, y esta actividad ha tenido mucho sentido.

Es entonces el juego una función del ser vivo que no es posible determinar por completo ni lógica ni biológicamente, es una actividad presente en todos los animales, sin embargo el juego humano es indudablemente más complejo pues es una actividad llena de sentido y propósito superior. Todos alguna vez nos hemos inmerso en un juego por

horas, y no lo hacemos en broma, lo tomamos tan en serio como lo haríamos con una tarea diaria, por lo tanto no es para nadie un secreto que el juego es una actividad tan llena de sentido como lo puede ser un culto o una creencia religiosa. Los roles del juego permiten ser lo que se quiera ser por lo que permite que el jugador se inmerja

en la actividad y le de el valor que quiera o 'sienta' necesario. Para hacer la idea más clara, es como ver una película sobre bailarinas y caminar en puntas de pie todo el día o leer Superman y usar capa y caminar con el brazo en alto como si se pudiera volar; es una actividad totalmente seria, con significado y sentido, que envuelve al jugador totalmente, que genera una satisfacción personal y que incluye la interpretación de roles dentro de una realidad especificada por el/los jugadores. No es, sin embargo, exclusiva de los niños ni se abandona al crecer, se transmuta en otras manifestaciones del juego; el juego de niños es juego primario, como el de los animales; con los años, el juego pasa a ser juego superior, sobre esto volveremos más adelante.

Jugar es una de las actividades primarias y más importantes que desarrolla el ser humano, está presente a lo largo de toda la vida de una persona, de diferentes formas; es el primer acto creativo del ser humano. Tiene profunda relación con el desarrollo de aptitudes y capacidades intelectuales así como con el desarrollo de estados emocionales más equilibrados, libres y felices. Finalmente, el juego también nos permite aprender la importancia de la convivencia y de lidiar con las decisiones o intereses del otro. Además de lo anterior, el juego es la primera instancia personal de cada ser humano: se generan, al jugar, momentos irrepetibles y con un valor significativo único para cada persona.

Es una actividad que puede tener para el desarrollo de la personalidad e identidad de un individuo un valor significativo y por ende en la relación con los que lo rodean y su entorno, permitiendo permear de alguna forma el desarrollo de la cultura y su realidad a partir de la vivencia del juego o la aplicación de lo 'aprendido' en este. No obstante esto no quiere decir que la cultura nazca del juego, por el contrario es más acertado decir que la cultura, al principio, se juega, "no hay que entender esto en el sentido de que el juego se cambie en cultura o se transmute en ella, sino, más bien, que la cultura, en sus fases primarias, tiene algo de lúdica, es decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego" (Huizinga, 1995, p. 63)

## Un poco de historia: hacia una antropología del juego

El juego como parte de los estudios antropológicos de la cultura tiene lugar desde el S. XIX. En sus primeras apariciones, como parte esencial de este campo, se consideraba de la mano de la competencia deportiva, como en un artículo escrito por Mooney (1890) sobre el juego de raqueta de los cherokee, antecedente del moderno lacrosse. “Otro autor importante en el estudio del juego deportivo desde el punto de vista antropológico fue Stewart Culin, siendo su mayor contribución, la elaboración de una clasificación de los juegos y su participación en el debate sobre el origen, la evolución y distribución de los mismos. Está considerado según Blanchard y Cheska como el creador de la ciencia de los juegos. Su obra, “Juegos de los indios norteamericanos” (1903) señala la importancia del juego en el desarrollo de las culturas de los pueblos indígenas.” (Hernández Vázquez) Más adelante, ya en el S. XX, las teorías sobre el juego empiezan a separarse entre aquella que estima que el juego es una manifestación que sirve como medio de adaptación a la vida y las tareas diarias, una actividad que además esta llena de sentido, simulacro y relación con la cultura, y aquella donde el juego es una actividad solo para ejercitarse, lejos de todo rito o manifestación profunda del ser. Así pues se entretajan los primeros pasos de una antropología del juego que relaciona éste con aspectos profundos del desarrollo de la cultura en el hombre.

Entre los teóricos que se han atrevido a dar una mirada sobre el concepto del juego y darle una categoría de desarrollo individual se encuentran diferentes puntos de vista, sin embargo, entre estos se encuentran también puntos de convergencia e incluso son unos complemento de los otros. John M. Roberts, Malcolm J. Arth y Robert R. Bush en 1959 escriben conjuntamente un artículo llamado “Games in Culture” donde se trazan pistas de una antropología del juego, en este artículo se describen los juegos en su relación con las manifestaciones culturales, característica que comparten con los trabajos de Huizinga y Callois, teóricos de lo lúdico, en sus respectivos tratados al respecto. Aunque es publicado 20 años después del tratado de Huizinga, para este caso se considerará primero que este por la clasificación y descripción básica que hace

del juego. Es decir que la descripción en este artículo precede aquella que aparece más adelante pero data una primera instancia del estudio del juego importante para entender de dónde sale aquella hecha por Huizinga.

Así pues, una primera clasificación de los juegos según este artículo se hace según su género, la forma de jugar y la intención, así pues los dividen en juegos de habilidad física, juegos de estrategia y juegos de azar. En esta división es importante tener en cuenta que en un juego de habilidad física, puede o no haber estrategia y/o azar; en un juego de estrategia, la habilidad física debe estar ausente por completo y puede o no involucrar azar; por último en un juego de azar se debe ausentar todo tipo de habilidad física y estrategia. Habiendo hecho esta claridad, se habla de la presencia de los juegos en diferentes tribus y sociedades alrededor del mundo, lo que sitúa al juego como una actividad que no está limitada por el territorio, sin embargo sí lo dispone como único para cada sociedad, de acuerdo al tipo de juego, aun cuando se encuentran alrededor del globo no hay un juego universal como tal. Un juego típico japonés aunque fácilmente puede ser copiado en occidente no tendrá el mismo sentido que en su forma original.

Uno de los puntos más importantes tratados por los autores en su artículo es sobre la importancia del juego, su estudio y la relación que tiene con otras actividades como el arte o la guerra, relación que aún cuando es mencionada por Huizinga se sobrepasa por otros aspectos; para los autores de "Games in Culture" el juego está tan presente en diferentes sociedades alrededor del mundo que es imposible no considerarlo con otras necesidades humanas, no biológicas o vitales, pero de gran sentido y que pueden ser descritas por dos características. "Games occur so widely that it is an easy inference that they meet general human needs. (...) For example, in some societies games are linked with religion; elsewhere, they are associated with hunting or war. The relationships between games and needs of any single society must be complex and generalizations about them cannot be made easily, but consideration of two general characteristics of all games points the way toward further inquiry. These are the expressive and the model characteristics.

The expressive character of games is plain. They do not directly satisfy the biological needs associated with survival. (...) Everything suggests that games are expressive, much as are folk tales, dramatic productions, music, and paintings. (...) It is also evident that most games are models of various cultural activities. (...) In instances where a game does not simulate a current cultural activity, it will be found that the games ancestral to it were more clearly models." (Roberts, Arth, & Bush, 1959, pp. 598-599) Los juegos son por lo tanto considerables como modelos de cultura y viceversa, así mismo son igual de expresivos como lo serían las artes, característica clave en su evolución en la actualidad hacia la pantalla en los videojuegos, tema que trataremos más adelante en otro capítulo.

Los juegos, expresivos y como modelo, deben ser por lo tanto relacionados a los respectivos aspectos de los que son reflejo. A fin de elaborar su artículo con cierta evidencia, los autores recogen una muestra significativa de la presencia de juegos en ciertas tribus alrededor del mundo, y es de estos datos recogidos que sacan toda conclusión acerca del juego como actividad cultural. Así es como también comprueban de alguna forma que la clasificación de cada juego está relacionada con un aspecto de la realidad. Es decir un juego de estrategia está relacionado con las complejas relaciones sociales dentro de la trama del juego, es un modelo de las relaciones sociales entre humanos en la realidad, porque entonces no son estos juegos y su desenlace parte del estudio de las relaciones humanas y los complejos sistemas sociales. Para los autores es así, pues luego de sus observaciones notaron que la presencia de juegos de estrategia estaba relacionada con la presencia de complejidad social y relaciones e integración política. De igual forma la presencia de juegos de habilidad física, aun cuando la muestra no fue del todo satisfactoria; es un reflejo de las condiciones del medio ambiente donde se habita; es decir, el clima afecta la alimentación por lo tanto la complejidad física y esto implica mayor o menor presencia de juegos de habilidad física; igualmente son modelo de actividades como la caza. Por último, los juegos de azar o chance se encuentran relacionados con actividades religiosas; la presencia de juegos de este tipo esta ligada con la actividad de dioses y

fuerzas superiores, aquel que gana en un juego de azar debe estar favorecido de alguna forma por un dios, por lo que es posible que tenga poderes de algún tipo y una relación con las deidades, e incluso relacionado con religiones como la cristiana, el azar y la suerte van de la mano de Dios, pues nada pasa sin una razón. El sentido de justicia es aplicado y reflejado en estos juegos así como la benevolencia o el nivel de agresión de cierta sociedad o grupo que lo juega, pues esta característica no se encontró presente cuando lo hacían los juegos de estrategia y habilidad física únicamente.



Las runas eran un juego de azar estrechamente relacionado con la religión y las creencias nórdicas, eran utilizadas entre otras cosas para predecir el futuro.

Ésta clasificación en tres diferentes tipos de juego y sus características principales de nivel de expresión y modelo nos llevan a la relación con tres aspectos fundamentales en los estudios antropológicos como lo son: la complejidad social, la actividad religiosa y el hábitat. Por lo que, sus autores, pretenden que a partir de esto se llegue a un estudio más profundo y una clara antropología del juego, así mismo no emprenden negar o desacreditar otros puntos de vista sobre el juego. Por lo tanto para el caso de ésta revisión sobre el juego se considera esta visión como el puente entre los estudios culturales y el juego, llevándonos a un estudio más complejo sobre el juego.

### **El hombre juega**

Johan Huizinga hacia la segunda mitad del siglo plantea que el juego precede a la cultura y marca la pauta para los estudios sobre el juego desde la publicación de su tratado: "Homo Ludens" en adelante. En su tratado diferencia el juego superior de los juegos infantiles, de azar y entre animales, por lo que siendo el concepto de Homo Ludens un eje central de esta investigación se mantendrá esta separación, teniendo en

cuenta entonces que cada vez que se haga referencia a juego se refiere al juego superior, lleno de sentido al que se refiere Huizinga en su tratado.

Johan Huizinga (1872-1945) nació en Holanda, fue profesor, historiador y teórico de la cultura y la civilización. Experto en la historia de los Países Bajos desde la Baja Edad Media al Renacimiento, fue profesor de Historia General y holandesa de Groningen (1905-1915) y profesor de Historia General en Leiden (1915-1941). Además, fue nombrado editor de las revistas literarias *De Gids* y presidente de la División de Letras de la Real Academia Holandesa de las Ciencias. En 1942, pasó varios meses en el campamento de rehenes Sint Michielsgestel, después de lo cual no se le permitió regresar a Leiden. Murió en el exilio en De Steeg el 1 de febrero de 1945.

Durante su vida y obra Huizinga dejó dibujar en su obra cómo para él el juego atravesaba todas las instancias de la cultura; cuando su vida estaba llegando a su fin recogió sus pensamientos sobre el tema en su tratado "Homo Ludens" (1938), donde examina el papel del juego en la ley, la guerra, la ciencia, la poesía, la filosofía y el arte. La cultura humana surge del juego y en éste se desarrolla. Despoja al juego de ser una acción con aspecto puramente fisiológico o biológico, así mismo plantea que no es una manifestación infantil, que no es una acción instintiva o una descarga de energía, entre otras acepciones del juego.

El autor vio el instinto para el juego como un elemento central en la cultura humana: "En el mito y el ritual de las grandes fuerzas instintivas de la vida civilizada tienen su origen: la ley y el orden, el comercio y el beneficio, la artesanía y el arte, la poesía, la sabiduría y la ciencia. Todos tienen sus raíces en el suelo primitivo del juego". (Huizinga, 1995). Trata de mostrar el impacto del juego en casi todos los aspectos de la cultura, en otras palabras, cómo la cultura está determinada por el juego y no viceversa. La importancia de este esfuerzo es que identifica jugar como un fenómeno independiente. Jugar para Huizinga tiene sus propias fuerzas organizativas, sus propios fines y su propio espacio y tiempo, todo lo cual afecta la cultura y por supuesto al individuo como jugador.

"Homo Ludens" es un tratado sobre como el ser humano es a cultura tanto como a juego. El juego no debe ser considerado desde el lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego, es una constante tensión entre sentido e irracionalidad. "La existencia del juego corrobora constantemente, y en el sentido más alto, el carácter supralógico de nuestra situación en el cosmos. Los animales pueden jugar y son, por lo tanto, algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional." (Huizinga, 1995, pp. 14-15) El juego abarca el mundo animal así como el humano por lo que no puede estar basado en una conexión racional, esto lo limitaría al mundo humano, sin embargo para los seres humanos se manifiesta en una instancia más amplia que para un cachorro que juega con otro. El juego está lleno de sentido, tiene un significado profundo para el que lo juega. El juego se percibe como función creadora pues al iniciar el juego se van generando reglas que se vuelven costumbres y tradiciones y van dándole forma a cada cultura, según Huizinga la cultura se juega. No obstante no se debe confundir esta afirmación con que todo es un juego o que jugamos todo el tiempo.

Como una instancia independiente el juego tiene ciertas características que lo identifican o diferencian de actividades que pueden confundirse con jugar como tal, así pues: está delimitado espaciotemporalmente, hay ciertas reglas y un orden, es armónico y estético, hay sensación de libertad pues uno se abstrae de su realidad y se deja absorber por completo en el momento del juego, entregándose por completo a esa actividad; para la representación en el juego se utilizan disfraces pues el jugador se cree el rol que esta interpretando dándole cadencia y ritmo y existe un dejo de broma, aun cuando es completamente en serio que se juega, por lo que no debe estar supeditado al campo de la risa específicamente. Estas son las características principales que debe cumplir el juego, sin embargo el juego ha evolucionado en millones de formas determinadas y ya no debe ser identificado solo por éstas sino también por la edad del jugador, su contexto, el medio del juego, el género, entre otras.

En la actualidad no se puede considerar jugar a la pelota a los 8 años de la misma forma que se considera jugar un juego de rol en línea a los 20 años.

Roger Caillois (1913 -1978) fue un escritor, sociólogo y crítico literario francés; autor que también entró en el universo de lo lúdico hacia 1961, para complementar las ideas de Huizinga, que a su juicio descuidan muchos aspectos sobre el juego. Realizó sus estudios superiores en París. En 1927 hizo amistad con algunos miembros del grupo literario Le Grand Jeu y en 1932 ingresa en el grupo surrealista. En 1933 entra en la École pratique des hautes études, donde estudia sociología de la religión con Marcel Mauss y mitología comparada con Georges Dumézil. En 1934 abandona el surrealismo por la falta de rigor científico, por lo que en 1937 cofunda el Collège de Sociologie, un grupo de intelectuales que intenta llevar las inquietudes surrealistas a un nivel científico, al mismo tiempo que pretendían denunciar la simpleza ideológica del totalitarismo nazi y soviético. Finalmente en 1939 se traslada a Argentina, donde permanece durante toda la II guerra mundial. Tras regresar a Francia en 1945, desarrolla la colección La Croix del Sud, especializada en la literatura sudamericana, y traduce al francés obras de Jorge Luis Borges, Alejo Carpentier, Gabriela Mistral, Antonio Porchia y Pablo Neruda. En 1948 fue alto funcionario de la Unesco hasta que en 1971 ingresa en la Academia francesa.

Este autor parte de la descripción del juego hecha por Huizinga y de la labor de señalar esta actividad donde nadie más lo había hecho, sin embargo, apunta igualmente las carencias que tiene su tratado en cuanto a que solo plantea lo que tiene que ver con un juego competitivo regido por reglas. Para Caillois el juego es juegos, es decir que en sí mismo el juego es un azar de diferentes tipos de manifestaciones de juego, que “a través del vaivén (lúdico) de los diferentes sentidos habrá que extraer y patentizar lo común; camino que pretende llegar a la definición unitaria desde la dispersión de manifestaciones. Así, juego designa no solamente una actividad específica, sino también la totalidad de las figuras, símbolos o instrumentos necesarios a esta actividad o al funcionamiento de un conjunto complejo (por ejemplo: el juego de cartas); ello indica ya totalidad cerrada y completa. Otras designaciones: estilo

(combinación de ideas de límite, libertad e invención); riesgo (medida en la que el jugador está dispuesto a poner sobre lo que le escapa mas que sobre lo que controla); sistema de reglas (definen lo permitido y lo prohibido de modo arbitrario e imperativo, constituyendo un orden estable «en un universo sin ley»; libertad útil (refiriéndose por ejemplo a lo que designa «juego de un engranaje)): permite el funcionamiento de un mecanismo suponiendo una libertad móvil que debe quedar en el seno del rigor mismo, para que adquiera o conserve su eficacia).” (González, 1990, p. 22)

A través del estudio del carácter lúdico de la cultura los distintos actos del hombre se van enganchando con las características del juego, como la danza y la música. La danza ha estado presente en diferentes culturas arcaicas como representación de los mitos de creación, al momento de la representación hay una abstracción de la realidad y dentro del culto va adherido un dejo de broma por lo que la seriedad queda a un lado. En la música vemos que la interpretación es armoniosa y estética y que el origen de la palabra jugar se puede referir en ciertos idiomas a ejecutar música, viene de la misma raíz. Música en sus raíces también está relacionado con el juego, las musas recrean, por hacer disfrutar se considera juego, pues “junto al canto y al acompañamiento musical, la danza, (...) en general todas las artes patrocinadas por Apolo y las Musas.



Atenea junto a las musas, de Frans Floris (1560).

Se llamaban artes “músicas” por oposición a las plásticas y mecánicas (...). Todo lo “músico”, en este sentido, se halla en íntima conexión con el culto, sobre todo con las fiestas, donde se explaya su función propia.” (Huizinga, 1995, p. 188)

Otra característica esencial del juego presente en la cultura es la competición, por lo que se relaciona también con el arte de la guerra, regida por reglas, se presenta con un carácter serio pero se ve lo lúdico en todo su hacer. Y es de ésta forma como en las diferentes esferas de la cultura, ya sea en una sociedad u otra sin importar sus características específicas, el juego posee la habilidad de ser flexible y adaptable a las condiciones del jugador, que es libre de elegir cómo juega.

El sentido de competición en el juego nos lleva indudablemente a considerar también el ganar como parte esencial de lo que se obtiene del juego. El juego debe tener un fin, se debe terminar en algún momento, por lo general cuando se completa. El jugador recibe una satisfacción que puede ser expresada en su ser de muchas formas, así mismo si para su triunfo hubo alguna suerte de espectador, el triunfo será aún mayor, como en una guerra, es decir que otra característica esencial para el jugador es el contrincante, sin embargo no es indispensable, solo incrementa la ganancia personal del jugador vencedor que se vanagloria de su victoria, fin en sí mismo del juego.

Esta instancia del juego referente a ganar y a la competición permite también la creación de comunidad, el jugar en equipo, por ejemplo, es un eslabón importante en la relación del juego con la cultura y con el desarrollo personal del jugador, al permitir la creación de lazos estrechos entre jugadores, una unión invisible de sentido que solo aquel que juega entiende, es lo que se obtiene del juego lo que los une en un mismo resultado de sentido, aun cuando para cada uno es único se repite para todo jugador la obtención de este 'algo'. "Algo esta en juego" : esta frase expresa de la manera más rotunda la esencia del juego. Este 'algo' no es, sin embargo, el resultado material del juego; por ejemplo, que la pelota se quede en el agujero, sino el hecho ideal de que el juego sale bien, resulta. Este salir bien proporciona al jugador una satisfacción que puede mantener más o menos tiempo." (Huizinga, 1995, p. 67) Es el resultado final del juego de forma positiva, es decir que resulta, lo que permite entonces que se cree comunidad, "sea que el juego procede de una misma necesidad múltiple como piensa Huizinga o de varias necesidades o impulsos según la concepción de Caillois, ambos autores vuelven a coincidir en poner de manifiesto que ese (os) impulso (s) requiere

(n), exige (n) comunidad. El juego reúne. La constatación es un fenómeno simple: jugar es jugar con algo y con alguien; y al ejecutarse necesariamente así, la constitución lúdica, según el autor de *Homo Ludens*, satisface ideales de convivencia: comunica y orienta (González, 1990, p. 35). La creación de comunidad a partir del juego desarrolla y perfecciona de alguna manera las habilidades de comunicación entre individuos generando habilidades de convivencia alrededor de una actividad en común, es la creación de reglas tácitas en el juego que permiten una tolerancia axiomática entre jugadores y un respeto alrededor de aquél que es mejor en este o aquel juego, de nuevo se presenta el valor de ganar, no como la obtención de algo material sino como la obtención de valores de sentido entre jugadores. Lo anterior nos permite ver el valor particular que obtiene el jugador y como se manifiesta en un grupo de individuos esta ganancia, sin embargo existen otros factores que le proporcionan al jugador goce y esa necesidad innegable de jugar, entre estos la posibilidad del simulacro.

Jugar es una actividad libre que se realiza 'como si', sin embargo no debe abstraerse como simple ocio o una interpretación teatral como tal. El jugador impregna su juego del significado que quiera aplicarle. "El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (...) El juego es una lucha por algo o una representación de algo." (Huizinga, 1995, pp. 26-27) La representación puede ser de algo que se da con facilidad o puede ser lo que el jugador quiere que sea, por lo general más impresionante de lo que es realmente; está lleno de orden, tensión, movimiento, solemnidad y entusiasmo. Sólo en una fase posterior se adhiere a este juego la idea de que en él se expresa algo: una idea de la vida misma, se incluye un factor espiritual difícil de describir, pero que es aquel que le imprime la solemnidad al acto sacro de representación.

Otra de las características principales y de mayor relevancia del juego son las reglas que lo rigen, “la limitación o actitud normativa va a ser una experiencia positiva que redundará en beneficio [del] desarrollo y creará [un] estilo de vida, al regir y limitar las experiencias desde una forma normativa” (Marin). Es decir que todo lo aplicado al juego puede ser traducido en actitudes y limitaciones a la vida real. No obstante es importante recalcar sobre éste aspecto el punto de vista de Caillois, pues plantea que las reglas se dan en contraposición del que hacer ‘como si’. Se juega con reglas o se juega imitando algo, divide en su tiempo los juegos en cuatro grupos, incluyendo instancias del juego que Huizinga deja de lado así como características que ya hemos repasado a partir de su tratado. Categoriza, pues, el juego según predomine un núcleo específico constitutivo del propio desencadenamiento lúdico:

- La competición (agon), un juego constituido como combate, donde la igualdad de posibilidades está dada simuladamente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales y permitan a uno de los contrincantes vanagloriarse del triunfo, la ganancia es personal, requiere de esfuerzo y entrenamiento. Representa para el jugador un reto real dentro de las condiciones aparentadas del juego.
- El azar (alea), literalmente juego de dados, se refiere a un tipo de juego supeditado a la casualidad. Se gana o se pierde todo y no necesita de ningún tipo de entrenamiento ni esfuerzo personal, por lo que tampoco engrandece al ganador ni le aporta nada como tal. Las condiciones de igualdad entre jugadores, aunque simuladas son reales, pues no puede hacer más un jugador que el otro.
- El simulacro (mimicry), hacerse otro, mimetizarse, consiste de una regla básica que es fascinar al espectador, evitando que una falta conduzca a éste a rechazar la ilusión que se está creando, pues es vivida como algo más real que la realidad.

- El vértigo (ilinx), es el nombre en griego del torbellino de agua, son el tipo de juegos que se pueden encontrar en una feria, que por un instante destruyen la estabilidad de la percepción e imprimen en una suerte de conciencia lúdica pánico durante su ejecución. Son juegos que enajenan abruptamente la realidad.

Distribuidos a su vez en dos dimensiones confrontadas en cuanto al modo de jugar: en uno predomina un principio común de diversión y turbulencia, improvisación y expansión, en donde se manifiesta una fantasía incontrolada, el juego 'como si', como ya mencionaba anteriormente es como jugar a ser Superman; en contraposición: disciplina, convenciones arbitrarias, imperativas, que exigen esfuerzos, paciencia, destreza e ingenio; en esta dimensión están el ajedrez y los juegos de destreza, así mismo abarcaría los deportes, pero para los fines de esta investigación no nos concierne su afán específico. Junto a la categorización en cuatro grupos según el tipo de juego, menciona Caillois una dimensión paralela referente a la creación de realidades a partir del juego, es el tipo de juego que conlleva a la cultura y a la creación de sociedades; la paidia-ludus es la dimensión contenedora de las demás categorías y es la evolución de un término al otro, la alegría y la improvisación de la mano de la dificultad gratuita del juego.

Tanto para Huizinga como para otros teóricos de lo lúdico el juego es inevitable y tan importante como lo puede ser el cariño de los padres; la carencia del juego llevaría pues al desarrollo de personalidades egocéntricas, abstraídas y asociales que no permitirían la interacción con sus iguales y por lo tanto, siendo más antiguo que la cultura en sí, no habría sociedades como las que conocemos en nuestra actualidad. "Igualmente el juego sirve para explorar las variadas y variantes complejidades de la comunicación y de las relaciones humanas. El juego es pues consustancial al ser humano, motor de desarrollo y placer espontáneo, es más antiguo que la cultura, es autotélico pues su fin es en sí mismo y por lo tanto es innato y voluntario." (Marin) Es una actividad que se balancea entre líneas muy delgadas por lo que hace su análisis

igual de complejo a su naturaleza; es una estructura cultural que genera tradición y es transmitida como tal “una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado —como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera— o transcurrido un largo tiempo.” (Huizinga, 1995, p. 22)

El juego es entonces inseparable de una función sagrada, es comparable e igual de ‘misterioso’ que una costumbre ritual o religiosa; cumple con la misma forma. Históricamente han estado de la mano el juego y el ritual, la fiesta y el festival se juegan; hasta nuestros días las fiestas se acompañan de valores atados al juego. “Desde la vida infantil hasta las actividades humanas más desarrolladas, uno de los impulsos más poderosos para conseguir el perfeccionamiento de los individuos y del grupo es el deseo de ser loado y honrado. Se busca “hacerlo bien” y hacerlo mejor que otros. Para ofrecer esta demostración de superioridad se utiliza, sobre todo, la pugna y la competición. Virtud, honor, nobleza y gloria se hallan desde el principio, en el círculo de la competición, es decir, del juego (...) Todo lo místico y mágico, todo lo heroico, todo lo músico y lo lógico y lo plástico buscan su forma y expresión en un juego noble.

En el proceso de formación de cada cultura, la función agonal está siempre presente. A todo lo ancho de la tierra la vida social primitiva está dominada por un complejo de representaciones y prácticas de carácter agonal. (...) Posteriormente, en sociedades, como la griega y la romana, sigue constituyendo un principio social



Los Juegos Olímpicos se celebran desde el siglo VIII a.C organizados por los antiguos griegos.

dominante, todas las actividades relacionadas con la competición. En Grecia tenemos

como máxima expresión los Juegos Olímpicos, y en Roma los ludus, que no eran otra cosa, que luchas de gladiadores, de animales o de carros”. (Hernández Vázquez)

No se juega para obtener algo material, aun así se juega con toda la intención de obtener algo valioso, mucho más allá de esto o del sustento vital de la vida o para el beneficio de un grupo, sin embargo se convierte en una necesidad tácita de los mismos. Por lo demás, el juego se desenvuelve dentro de su campo, sea material o imaginario pero determinado con anterioridad, por lo que ya sea el campo sagrado o el de juego se entremezclan y pueden ser el mismo. Asimismo este campo se puede manifestar en muchas formas “el estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas. Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consuma en sí misma”. (Huizinga, 1995, pp. 22-23)

A partir de lo anterior queda clara la idea de que el juego es un eje transversal de la cultura por lo que debe ser un eje de las relaciones del ser humano con su entorno y con sus iguales, así como que tiene un fin en sí mismo dado únicamente para el jugador o los espectadores del juego, que aceptan las reglas establecidas y disfrutan del espectáculo ofrecido sin importar el valor material que pueda o no ser obtenido. Así es que el juego debe ser un elemento esencial de instancias específicas determinantes en la personalidad de un individuo de afuera hacia dentro y viceversa; es decir lo que estas instancias le aportan al individuo y lo que este le imprime a las anteriores son una relación de constante flujo de información vital para el desarrollo y evolución de ambas partes, el jugador obtiene del juego un valor mayor que un simple premio, aun cuando el fin del juego es la victoria de una de las partes involucradas; hay diferentes formas de ganar un juego. Esta relación bilateral de elementos es la que permite la creación de acuerdos tácitos en un grupo generando la cultura en diferentes niveles, desde lo personal hasta crear sociedades.

## La transformación del juego del Imperio Romano hasta el siglo XX: de los dados a la pantalla.

Ya en la historia de la humanidad el juego reclamaba un papel vital para el desarrollo de la historia misma, de los grandes hombres y las civilizaciones modernas. Según Herodoto, en tiempos de Atis hubo una gran escasez de comida en el reino y los lidios usaban los juegos para olvidar el hambre. Jugaban sin parar y con ello no tenían tiempo para pensar en la comida. Así fueron capaces de vivir dieciocho años. “En el reinado de Atis el hijo de Manes, se experimentó en toda la Lidia una gran carestía en víveres, que toleraron algún tiempo con mucho trabajo; pero después, viendo que no cesaba la calamidad, buscaron remedios contra ella, y discurrieron varios entretenimientos. Entonces se inventaron los dados, las tablas, la pelota y todos los otros juegos menos el ajedrez, pues la invención de este último no se lo apropiaron los lidios, como estos juegos los inventaron para divertir el hambre, pasaban un día entero jugando, a fin de no pensar en comer, y al día siguiente cuidaban de alimentarse, y con esta alternativa vivieron hasta dieciocho años.” (Herodoto de Halicarnaso, Los Nueve Libros de la Historia, Traducción P. Bartolomé Pou, S. J.)

En la naturaleza humana la vida contemplativa es tan real como la vida activa. El hombre entiende el mundo a través del juego, y a lo largo de toda su vida necesita momentos lúdicos en los que unas reglas insólitas le hagan olvidar las otras, las que le impone la vida cotidiana, familiar y profesional. Esta necesidad ha estado siempre presente en todas las civilizaciones. El juego provee nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo en todas las manifestaciones de su hacer. De igual forma es innegable que el juego, sea como sea, hace la vida real más llevadera y fácil de asimilar, como en la antigua Lidia. No obstante a través de estas líneas también he dejado ver la complejidad para darle al juego el papel que le corresponde en el arte, la filosofía, la ciencia y otras categorías que sí parecen tener la atención de teóricos y eruditos; ya lo decía Huizinga en 1938 “no es posible perfilar con líneas netas el contenido lúdico de estos fenómenos. Rara vez podemos trazar una línea limpia que separe el jugueteo

infantil y el pensar enrevesado que, en ocasiones, pasa rozando la sabiduría más profunda.” (Huizinga, 1995, p. 180)

Hacia el final del “Homo Ludens”, Huizinga, nos cuestiona de nuevo recalando que es fácil y es lo que ha hecho a través de su tratado, trazar los aspectos lúdicos de la cultura en el pasado, en una era arcaica e incluso más adelante hasta el siglo XVIII; sin embargo, qué sucede entonces con la cultura contemporánea? El autor contesta está inquietud haciendo primero un recuento por el desarrollo del juego durante los siglos pasados; de los aspectos lúdicos desde el Imperio Romano.

En Roma el juego se manifestaba ya en la política y las artes, por sobre otras instancias de la cultura, a través del simulacro y la representación, llegando al culto y a lo sacro; se resume en la expresión *panem et circenses*: pan y juegos. Los romanos necesitaban del juego tanto como del pan. Haciendo un salto en la historia, en el Renacimiento resurge el juego exaltado a través de la perfección artística y más adelante hacia el siglo XVII, vemos como el barroco resalta de nuevo el valor lúdico en sus formas exageradas: la arquitectura, los colores, las pelucas. El rococó con mayor razón resalta entonces el elemento lúdico, “se manifiesta en forma tan exuberante que la definición del rococó apenas puede sustraerse a la calificación con el adjetivo de juego.” (Huizinga, 1995, p. 219) En el siglo XVIII vemos en los juegos políticos y el afán competitivo que impregna la cultura de la época, el componente lúdico. Mientras tanto la música sigue siendo un arte reflejo del juego y se desarrolla ampliamente en estos siglos, así mismo el avance del romanticismo demuestra que no se ha perdido nunca éste elemento; nace el romanticismo en y del juego. Las vestimentas de cada época son el reflejo de lo lúdico en su expresión mas evidente, los trajes militares y las transformaciones que sufre la vestimenta varonil de cada época, ya hacia finales del siglo XVIII entra en juego también la vestimenta femenina.

Acercándonos a nuestra época, Huizinga señala que se hace más difícil identificar en las manifestaciones culturales el valor lúdico, debido a un asomo de hipocresía y de afectación; sin embargo, si ha sido posible ver este elemento en épocas arcaicas y en

manifestaciones culturales que se siguen dando es posible e innegable que aun están presentes en la actualidad. Es por lo anterior que en el siglo XIX con la Revolución Industrial y luego de la Revolución Francesa, los afanes del desarrollo tecnológico, científico, los ideales y la 'revolución' ataron los impulsos culturales a avanzar al ritmo de la tecnología: del vapor a la electricidad, del juego de pelota a las máquinas. Así mismo, es este afán de la sociedad por el trabajo, los ideales y la 'seriedad' que hacen desaparecer valores lúdicos externos como lo era la vestimenta en siglos pasados; ya en las formas exteriores de la sociedad no hay una representación del ideal de vida superior, "podemos decir del siglo XIX que, en casi todas las manifestaciones de la cultura, el factor lúdico ha ido perdiendo mucho terreno. Tanto la organización espiritual como material de la sociedad oponía a la acción visible de ese factor. La sociedad tenía excesiva conciencia de sus intereses y de sus empeños. Creía no necesitar ya de andaderas. Trabajaba con un plan científico por su bienestar terreno. Los ideales del trabajo, de la educación y de la democracia, apenas si dejaron lugar para el principio eterno del juego." (Huizinga, 1995, p. 229)

Anteriormente se sitúa el deporte como una actividad no relacionada con el juego superior, en cuanto a que el deporte no es una actividad que se realice con sentido ni es independiente en sí misma, sin embargo, al seguir la evolución del valor lúdico a través de los siglos vemos como al final del siglo XIX este valor se va desvaneciendo y es más difícil de ver en la cultura; a principios del siglo XX reaparece con seriedad en forma de deportes organizados, reglamentados, el carácter lúdico cobra una seriedad dentro de la sociedad, sin embargo no es claro si este valor evidente en los deportes es realmente la manifestación justa de lo lúdico pues ya en este siglo el deporte se torna una actividad con otro sentido, lo vemos en la separación entre profesionales y aficionados, se pierde lo espontáneo y lo despreocupado. Ya el deporte no tiene una conexión con el culto como lo hacían las competiciones arcaicas. El afán de la época es la competencia y el valor agonal de las actividades que involucran al hombre, Huizinga recalca esto en la competencia dentro del ambiente laboral, la competencia incitada por los medios de comunicación y la publicidad, y la competencia que se da por el capital; esta última característica también parece alejar las artes del sentido propio

que las vinculan con lo lúdico, ya no están hechas para todos sino para unos pocos, buscan cada vez mas ser originales y aisladas; la arquitectura ya no se concentra en construir iglesias y palacios, por le contrario, se concentra en viviendas. El valor lúdico en los aspectos mas comunes de la cultura se pierde al transformarse estos es netos mecanismos de supervivencia en una sociedad capitalizada.

Otros aspectos de la vida cultural del hombre como el desarrollo científico y la vida social y política aunque pueden verse tocados por este valor lúdico, se alejan en su mayoría del verdadero juego. Por ejemplo en la política se ven manifestaciones de juego que no son el juego del que se ha hablado hasta el momento, sino un juego falso. El juego es de nuevo infantilizado y reducido hasta manifestarse en el adolescente desequilibrado. Huizinga aquí denota las condiciones de su entorno al momento de tratar de identificar el juego en la cultura contemporánea a su tiempo. Las guerras, la preocupación económica, los 'juegos' políticos, la publicidad, etc. Hacen de la época de Huizinga un tiempo de transición de la cultura en general del mundo occidental hacia las formas culturales que son mas cercanas a nuestro tiempo. Hacia el final de su tratado sobre el juego identifica, sin embargo, y prevé el futuro de la cultura en el juego: "una cultura auténtica no puede subsistir sin cierto contenido lúdico, porque la cultura supone cierta autolimitación y autodominio, cierta capacidad de no ver en las propias tendencias lo más excelso, en una palabra, el reconocer que se halla encerrada dentro de ciertos límites libremente reconocidos. La cultura exige siempre, en cierto sentido, "ser jugada" en un convenio recíproco sobre las reglas. La verdadera cultura exige siempre y en todos los aspectos el fair play. El aguafiestas rompe con la cultura" (Huizinga, 1995, p. 249) Todo debe ser tan serio como se amerite sin dejar de lado el valor lúdico impregnado en toda manifestación de culto en la cultura, el autor termina aconsejando a su lector a encontrar el balance justo para la vida entre lo serio y el juego.

Si Johan Huizinga hubiera vivido para ver el futuro es posible que hubiera visto que el valor lúdico del que tanto se preocupó en su vida no estaba desvaneciéndose ni desapareciendo, como ya lo vaticinaba en las últimas líneas de su tratado; por el

contrario se transformaba en nuevas formas que han sabido aprovechar los grandes avances en los diferentes campos de la vida cultural del hombre y logró por fin la creación de lazos que hacían falta en un pasado, como con la ciencia. En la actualidad el juego ha evolucionado de la mano de la tecnología dando como resultado estancias de juego casi ilimitadas que antes eran solo posibles por medio de la imaginación. La creación de mundos virtuales que ya no viven dentro de la imaginación de uno o varios jugadores sino que están en la pantalla, son 'reales' y 'tangibles'. Esto potencia la magnitud que tiene el juego para el jugador del mismo, así mismo hace evidente el juego adulto, no primario, del que tanto se preocuparon durante años teóricos de lo lúdico como los que ya hemos mencionado.

Ésta relación es hecha muchos años después por defensores justamente de los videojuegos; son estos los que se ocupan de ver en la teoría de lo lúdico la explicación y el porqué este tipo de juegos no es mas que una evolución del juego tan instintivo en el ser humano, y que las posibilidades que se abren con este nuevo campo y con los rápidos avances tecnológicos no pueden ser estigmatizados por unos pocos en su totalidad. Es decir, no habría necesidad de defensores de los videojuegos si estos no fueran constantemente cuestionados, por su contenido, por el efecto que pueden tener en los jugadores mas jóvenes, los efectos económicos de su rápido avance, entre otros. Por el contrario deben ser modelos de estudio y deben ser el vehículo para conseguir mejores motivaciones en la vida, como lo plantea Jane McGonigal. De ésta forma se da paso a los videojuegos, la forma de juego que migró hacia la pantalla y que por más de dos décadas ha construido un entramado de resultados positivos para el jugador, pero que han sido opacados por otra serie de problemas que surgen de este tipo de juego.

Antes, es necesario exponer el orden categórico que hace de los juegos ésta teórica contemporánea de lo lúdico. Empapada de teorías como la de Huizinga y envuelta en un mundo de videojuegos, McGonigal propone que los juegos tienen cuatro rasgos definitivos; los juegos hoy en día son de diferentes formas, se presentan en diversas plataformas, proliferan los géneros más que en otras épocas de la historia "we have single-player, multiplayer, and massively multiplayer games. We have games you can

play on your personal computer, your console, your handheld device, ando your mobile phone –not to mention the plays we still play on fields or on courts, with cards or on boards.” (McGonigal J. , Reality Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World, 2011, p. 20) Hay juegos con historia, sin ella; juegos que pueden durar días enteros, que se terminan en 5 minutos; hay todo tipo de juegos que se nos puedan ocurrir y combinaciones infinitas. Aún así, como ya se planteaba anteriormente, a pesar de la variedad siempre sabemos cuando se está jugando y cuando no por el modo en que está estructurada la experiencia de jugar. La autora plantea que si ignoramos las características específicas de cada juego que existe tendremos aun cuatro rasgos particulares de los juegos, de igual forma que Huizinga y Callois caracterizaban el juego anteriormente; para McGonigal estos rasgos son: una meta, las reglas, un sistema de retroalimentación y la participación voluntaria.

- La meta es el resultado específico al que los jugadores quieren llegar. Trabajan o mejor dicho juegan para ello, es el propósito por el que lo hacen, por lo que es el rasgo que orienta la atención del jugador hacia el objetivo y guía el desarrollo del mismo. Proporciona al jugador un sentido de propósito en la labor que realiza.
- Las reglas son los límites impuestos en la consecución de la meta. Abre caminos que antes no habrían sido explorados de no existir obstáculos impuestos por las reglas, es decir que las reglas limitan los caminos obvios para la obtención de la meta y obligan al/los jugador/es a explorar espacios posibles antes inexplorados. Este rasgo es el que desencadena la creatividad del jugador y propende un pensamiento estratégico.
- El sistema de retroalimentación consiste en el sistema de comunicación por el cual el jugador sabe que tanto se está acercando a su objetivo. Puede ser un complejo sistema de puntos, niveles o una barra de progreso, e incluso puede ser un sistema de retroalimentación tan simple como que el jugador sabe qué tan lejos a llegado, es decir el conocimiento previo de cuando se acaba el juego

“el juego se acaba cuando...”. La retroalimentación en tiempo real es la promesa al jugador de que la meta es alcanzable y por lo tanto es la motivación del jugador a seguir jugando.

- La participación voluntaria se refiere a que todos los jugadores deben aceptar y conocer previamente la meta, las reglas y la retroalimentación que proveerá el juego. Establece una base común para que varias personas jueguen simultáneamente y tengan la libertad de ingresar o retirarse cuando lo deseen. Lo anterior permite que los jugadores experimenten situaciones estresantes, demandantes y retadoras como una actividad placentera y a salvo.

Jane McGonigal incluso declara que estos rasgos intencionalmente dejan de lado otros rasgos que pueden parecer importantes en el estilo de juegos que existen actualmente, como rasos gráficos, interactividad, la narrativa, recompensas en el juego, entornos virtuales, entre otros. Éstos, a pesar de ser comunes entre variedad de juegos, no son características que definen; existen con el único propósito de intensificar la experiencia de los cuatro rasgos anteriores. “Bernard Suits, the late, great philosopher, sums it all up in what I consider the single most convincing and useful definition of a game ever devised: Playing games is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles.” (McGonigal J. , Reality Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World, 2011)

## **Videojuegos**

En tiempos de Huizinga, los videojuegos como los conocemos hoy en día no eran más que parte de la ficción futurista, sin embargo, no negaba ya este teórico de lo lúdico la pantalla como campo de juego, intuía incluso que sería el campo de lo lúdico el que permitiría una sana convergencia entre lo infantil y lo adulto, “para jugar de verdad, el hombre, mientras juega, tiene que convertirse en niño.” (Huizinga, 1995, p. 234). Y es que en la actualidad la proliferación de medios y la popularidad que han adquirido los videojuegos en sus diferentes géneros no nos dejan otra cosa que considerarlos como

una forma superior del juego superior que ya nos planteaban hace unas décadas para definir el fin en sí mismo del juego, aquellos que se atrevieron a ver el juego como una actividad innata del hombre que se separa de todo quehacer humano sinsentido. Así pues, la pantalla como campo de juego nos permite llevar éste a una nueva estancia de desarrollo donde el efecto del juego para el jugador es aún más evidente y glorioso que en manifestaciones de juego menores, sobre esto se retomará más adelante.

Está claro que jugar es una actividad innata en el hombre y como ya lo decía Huizinga hace más de 50 años, es un actividad llena de sentido y con propósitos mayores; como decía, no son la excepción los videojuegos, que permiten ampliar el espectro del juego casi sin límites, son la evolución del juego a la pantalla. Los jugadores pasan cada tiempo libre frente a una pantalla o consola jugando sus juegos favoritos, cumpliendo misiones y ganando el reconocimiento que no obtienen en la vida real, se atreven de nuevas formas a llevar el juego de roles a algo virtual, visible, ya no es solo un ejercicio de la imaginación; el juego como lo presentaban ya estudiosos de lo lúdico se aplica a las nuevas tecnologías abriendo el campo de posibilidades de sentido. Imaginar diferente los resultados de jugar.

A pesar de lo anterior es errado asegurar que se refiere a dejar la vida real y cambiarla por la virtual; los jugadores tienen también familia, amigos, trabajo; la realidad, como dice Jane McGonigal, no está diseñada cuidadosamente para proporcionar la emoción, los retos y la interacción social que permiten los juegos, no es suficientemente motivadora la realidad como un videojuego, por lo que los jugadores encuentran toda la satisfacción personal jugando juegos donde el personaje principal son ellos mismos; juegos del género MMORPG o First Person Shooters permiten estos resultados. Antes de considerar esto, es importante hacer un recuento de la evolución de los videojuegos en la historia para darnos una idea de dónde vienen y para dónde van.

## La evolución del videojuego: de los simuladores a la simulación

La historia de los videojuegos, para entender mejor el crecimiento e impacto de esta industria, no se aleja mucho de la historia de las computadoras como tal. Se puede remontar la historia de los videojuegos hasta la década de los 40's, al final de la de la II Guerra Mundial. Los fines militares impulsaron investigaciones acerca de la computación y se empezaron a implementar nuevos sistemas para la creación de computadoras mas efectivas, a partir de esto se crean los que podrían ser los primeros videojuegos de la historia, un simulador de vuelo y un simulador de combate; sin embargo no es hasta 1952 que se lanza el primer videojuego basado en gráficas, dando inicio a una nueva era de desarrollo de esta industria.

Desde la década de los 40's las potencias construyeron las primeras supercomputadoras programables como el ENIAC de 1946 y surgieron los primeros intentos por implementar programas de carácter lúdico como en programas que permitían jugar ajedrez. Durante la guerra, el matemático británico Alan Turing trabajó junto al norteamericano Claude Shannon, experto en computación, para descifrar los códigos secretos usados por los submarinos alemanes U-Boot. Las ideas surgidas de este trabajo conjunto ayudaron a fundar las bases de la moderna teoría de la computación, también señalaban la Inteligencia Artificial como el campo más importante hacia el que había que dirigir todos los esfuerzos de investigación.

Turing, en colaboración con D. G. Champernowne, escribe en 1948 un programa de ajedrez, sin embargo no existía una computadora que pudiera ejecutarlo por falta de potencia. Por otro lado, hacía 1949 Shannon presenta los resultados de su investigación "Programming a Computer for Playing Chess" en una convención en Nueva York; su trabajo exhibía ideas y algoritmos para que una computadora pudiera jugar ajedrez contra un contrincante humano, estos son aún utilizados en este tipo de juegos. Luego de la publicación de su trabajo, el compañero de Shannon vuelve a implementar su trabajo y es finalmente en 1952 que logra que su programa simule los

movimientos de la computadora; su trabajo es de suma importancia en la cibernética y la defensa de la Inteligencia Artificial con su llamado Test de Turing.

Luego de la muerte de Turing en 1954, existen una serie de experimentos de científicos, que continúan con su trabajo, relacionados con el desarrollo de programas lúdicos; no obstante los primeros videojuegos modernos aparecen 20 años después, en la década de los 60's, y desde entonces que el universo de los videojuegos no ha cesado de crecer y desarrollarse sin límites, mas que los que la tecnología impone. De ese momento en adelante hemos sido testigos de una industria que esta en constante progreso tecnológico y dominada por un medio que promueve un modelo de consumo rápido donde las nuevas superproducciones quedan obsoletas en pocos meses, no obstante los involucrados en el diseño y programación de juegos son consientes del papel que han tenido los videojuegos desde que fueron creados décadas antes.

“El impacto que supuso la aparición del mundo de los videojuegos significó una revolución cuyas implicaciones sociales, psicológicas y culturales constituyen el objeto de estudio de toda una nueva generación de investigadores sociales que están abordando el nuevo fenómeno desde una perspectiva interdisciplinar, haciendo uso de metodologías de investigación tan diversas como las específicas de la antropología cultural, la inteligencia artificial, la teoría de la comunicación, la economía o la estética, entre otras.” (La evolución los videojuegos en tres minutos) De igual forma que sucedió en su momento con el cine y la televisión, los videojuegos han alcanzado en menos de 50 años entrar en el mundo de las artes y alcanzar cierto status que sería imposible sin una constante transformación. La evolución del concepto y la aceptación sobre el videojuego permiten que brote en un ámbito meramente académico y que logrará con los años posicionarse como un producto de consumo masivo que tiene impacto en las nuevas generaciones desde hace más de 10 años, es un medio audiovisual aún en crecimiento que le permite al cliente, usuario, consumidor o jugador crear historias propias. “Over the past two decades the video-games business has gone from a cottage industry selling to a few niche customers to a fully grown branch of the entertainment industry.” (All the world's a game, 2011)



Tic-Tac-Toe

Retomando, los primeros pasos hacia esta industria los dio paralelamente a los trabajos de Turing y Shannon; Alexander S. Douglas en 1952, pues escribió su tesis doctoral en Interacción humano- computadora de la Universidad de Cambridge acerca de cómo creó un juego basado en gráficas por computadora, el juego era una versión de Tic-Tac-Toe o Triqui (tres en línea), como lo conocemos nosotros. El juego se programó en una computadora de tubo de vacío EDSAC con

pantalla de tubo de rayos catódicos y era un juego que enfrentaba al jugador con la computadora. Luego en 1958 William Higinbotham creó el que por culto se considera el primer videojuego: Tennis for two, creado y jugado en un osciloscopio, junto con el aprovechamiento de un programa para el cálculo de trayectorias, en el Laboratorio Nacional de Brookhaven. Tennis for two era un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes de la exposición del laboratorio y fue el primer juego que permitía la interacción de dos jugadores humanos. Este juego fue relanzado por Atari en 1972 con el nombre Pong y fue muy popular en su momento.

Paralelamente a lo anterior en Inglaterra se estaban programando computadoras para ser rivales en juegos basados en reglas matemáticas, esto no con el fin de entretener sino de probar la habilidad de estas máquinas para realizar operaciones en tiempo limitado; el impacto que tuvo fue más hacia el entretenimiento recibido por parte de los espectadores y aquellos que se enfrentaban a la máquina, más que por las implicaciones en el campo de la tecnología y las matemáticas. Esto hizo que quedara archivado este tipo de programación, sin embargo, dio paso a grandes tecnologías como la calculadora de bolsillo creada para consumo masivo.

Luego, en 1962 Steve Russell del MIT (Instituto de Tecnologías de Massachusetts) dedicó seis meses junto a su equipo de cinco personas a crear un juego para

computadora usando gráficos vectoriales, así nació Spacewar! En el juego dos jugadores controlaban la dirección y la velocidad de dos naves espaciales que luchaban entre ellas. El videojuego funcionaba sobre un PDP-1 y fue el primero en tener un cierto éxito, aunque apenas fue conocido fuera del ámbito universitario. Este juego fue medianamente popular gracias a que era vendido con la mayoría de computadoras personales de la época, a pesar de que estas eran muy costosas. Por esta misma razón Spacewar! nunca fue patentado por sus creadores, pues pensaron que no saldría mucho del campo académico, con los años demostraría su éxito al ser uno de las ideas para juego mas copiada de la historia. Russell mas adelante en su carrera se trasladaría a la Universidad de Stanford donde compartiría su trabajo con un joven ingeniero llamado Nolan Bushnell, quien utilizando éste como inspiración crearía el sistema de arcade de las maquinas de monedas y mas adelante fundaría la empresa Atari Computers.

Hacia 1966 Ralph Baer empezó a desarrollar junto a Albert Maricon y Ted Dabney un proyecto llamado Fox and Hounds que daría inicio al videojuego doméstico. Baer, trabajador de Sanders Associates, una empresa de electrónica militar, donde trazó el primer videojuego para ser jugado en un televisor: Chase, lanzado en 1967. Esta idea había sido concebida mas de 10 años antes cuando Baer trabajaba para una compañía de televisión. Los primeros intentos por conseguir reconocimiento para su proyecto fueron insuficientes y el proyecto era rechazado por sus superiores, hasta que Herbert Campman, director de investigación y desarrollo de Sanders Associates, se interesa por la propuesta y oficializa el trabajo de Baer con un presupuesto mínimo y dos meses para terminar. Terminada la consola, es exhibida con un par de juegos y un rifle para disparar a objetivos en la pantalla. Este proyecto



Primera consola de juegos casera, Magnavox Odyssey

ascendería hasta convertirse en el primer sistema doméstico de videojuegos: el Magnavox Odyssey lanzado en 1972 al público, esta consola se conectaba al televisor y permitía jugar varios juegos pregrabados, entre varios jugadores. La Odyssey fue programada con doce juegos pregrabados.

Como ya se mencionaba, Nolan Bushnell, en 1971, comenzó a comercializar Computer Space, una versión para salas de juegos de SpaceWar! en Estados Unidos, aunque es posible que se le adelantara Galaxy War o Galaxy Game, otra versión recreativa de SpaceWar! creada para arcades de salones de juego, aparecida a principios de los 70's en el campus de la universidad de Stanford. A pesar de lo atractivo del juego los altos costos hicieron que no tuviera un mayor éxito. Poco tiempo después el estudiante Bill Pitts, quien había tenido la idea originalmente y que junto a un amigo había creado la máquina, ideó la manera de reducir los costos y el juego mantuvo cierto éxito hasta 1979. Décadas después fue expuesto en la Universidad de Standford y se ganó un puesto en el Computer Museum History Center de Mountain View, California. Mientras tanto, la consola de Bushnell no tuvo el éxito esperado, a pesar de su diseño futurista y aparente bajo presupuesto; luego de el fracaso de su máquina de arcade se asoció con Ted Dabney, quien ya había participado en la creación de la Magnavox y nace Atari Computers.

Atari Computers obtiene su primer éxito y reconocimiento en el mundo de los videojuegos con su versión de ping-pong, lanzada con la Magnavox; Pong. Este juego da realmente el impulso a este campo como una industria próspera: las máquinas de Pong en los arcades se llenaban de monedas y en poco tiempo los pedidos eran tantos que Atari no podía cumplir con todos, lo que obliga a Bushnell a hacer un préstamo para expandir su empresa, contrata una serie de empleados y en poco tiempo el país estaba inundado de máquinas de Pong tanto como de las versiones de la competencia. A finales de 1974 había cerca de 100.000 máquinas arcade solamente en Estados Unidos que generaban más de 250 millones de dólares anualmente. De aquí en adelante la historia de los videojuegos es controlada por unos años por esta empresa, pues sentaba la pauta para la competencia y creaba un culto alrededor de sus juegos;

de igual forma la historia de Atari se ve enredada con la historia de otros gigantes de la computación como Steve Jobs. El impuso y la importancia de este capítulo de la historia de los videojuegos es significativo pues marca el camino para lo que vendría en un futuro, sin embargo los detalles se hacen irrelevantes en adelante, se da paso a un amplio espectro de lanzamientos que aseguran de una vez por todas que sea esta una industria en constante desarrollo y crecimiento hasta nuestros días.

En 1976 la empresa Fairchild lanza su primera consola doméstica programable llamada el Sistema de entretenimiento de video Farichild y mas tarde rebautizado Canal F. Fue uno de los primeros sistemas electrónicos que uso el recién inventado microchip, inventado por Robert Noyce de Fairchild Semiconductor Corporation, que permitió que los juegos de video no estuvieran limitados por el número de conmutadores TTL, abriendo aun mas posibilidades para este campo. El rumbo, empero, que tomaría está industria hasta la década de los 80's estaría llena de obstáculos y controversias alrededor del hardware y el software utilizado, los altos costos y finalmente el contenido de los juegos. Death Race, lanzado el mismo año que la Fairchild, no tardó en generar una importante polémica, poniendo por primera vez la cuestión de cómo podría el contenido de los juegos afectar sobretodo a los jugadores mas pequeños.

A pesar del creciente éxito de las consolas personales para el hogar, el desarrollo de los videojuegos para computadoras no se abandonó por completo, por el contrario el afán de crear mejores y menos costosas computadoras personales venia de la mano del interés por ofrecer con estas máquinas juegos que no fueran como los que ya se conocían, y que se acercaran más a juegos de aventura como los que ya se presentaban para las consolas; adicionalmente las computadoras permitían la opción de guardar las partidas jugadas, lo que hacía s uso muy atractivo para los jugadores. Es a raíz de este afán que nacen los primeros juegos de aventura para PC, los juegos de diálogo. En el desarrollo de estos juegos fue pionero Will Crowther, un programador que trabajaba para el Departamento de Defensa estadounidense. Creó un juego donde el objetivo era que el personaje principal saliera de unas cuevas mientras cumplía

pequeños retos. El juego era basado únicamente en diálogo debido a que las computadoras aún no se desarrollaban con pantalla gráfica. Lo anterior llevo a Steve Wozniak y Steve Jobs, creadores de Apple, a crear sus primeras computadoras personales con pantalla gráfica, colores y conectores para los controladores de juego. Al igual que con entregas anteriores los juegos proliferaron y se crean alianzas y empresas dedicadas únicamente a la comercialización, incluso casera, de estos. Los juegos en este momento son ampliamente copiados entre programadores cambiando apenas los detalles de los mismos para aprovechar el éxito que tenían los pocos juegos originales.



Hoy en día aún se juegan adaptaciones de este juego clásico. Existen versiones incluso que son idénticas a la original, a color o parodias de otros juegos.

Posteriormente, el 17 de junio de 1980 Atari lanzaría Asteroids y Lunar Landers los dos primeros juegos de video registrados en la Oficina Nacional de Copyright dando inicio al boom del videojuego y a la historia de las grandes compañías como Nintendo, así mismo a juegos de gran trayectoria y culto como las series de Mario Bros y años después a sagas como Final Fantasy, que rescataban el inicio de esta industria en juegos programados para computadoras. Entre el lanzamiento de la Fairchild y 1983 se desarrolla la era dorada de los videojuegos y entra a competir junto a los estadounidenses la industria japonesa. Tomohiro Nishikado<sup>2</sup> adopta la nueva tecnología de microprocesador e inspirado por otros juegos existentes crea otro de los juegos emblema de la historia de los videojuegos, juego que por culto es la imagen de los juegos clásicos, el Space Invaders. Es durante este tiempo que también lanzan Pac Man, el videojuego mejor vendido de la historia y símbolo de una década, un juego que

<sup>2</sup> Desarrollador de videojuegos japonés.

tuvo un éxito desbordante y que logró millones en muy poco tiempo. De igual forma fue importante su aparición pues fue el primer juego que no tenía una trama relacionado al género masculino (batallas, guerra...), ampliando el mercado de los videojuegos hacia las mujeres.

Durante la era dorada de los videojuegos se implementan avances tecnológicos significativos para esta industria: entrarían el color y las gráficas vectoriales a jugar un papel crucial en el rápido avance y crecimiento a nivel mundial; la popularidad de los videojuegos se dispararía durante estos años, donde era esperado el lanzamiento de un nuevo juego como se espera la llegada de la navidad. Así mismo grandes compañías como Warner Brothers, 20th Century Fox y Walt Disney crean alianzas con empresas como Atari para patrocinar la industria y lanzar juegos relacionados con sus franquicias, incluso McDonalds invierte en la industria del videojuego durante su era dorada y los gobiernos alentaban el crecimiento de esta industria por el rápido crecimiento económico que representaba. Es durante esta época, también, que la preocupación por juegos con historia definida se vuelve una constante y la creación de escenarios y personajes es una prioridad al momento de pensar los juegos.

Sin embargo, en 1983 comenzó lo que años después se ha denominado crisis del videojuego o el debacle de Atari, la cual afectó a occidente, es decir a Estados Unidos y Canadá principalmente. No llegaría a su fin hasta 1985 y produjo que el resto del mundo se polarizara en la industria de los sistemas de videojuegos por las consolas y juegos de origen oriental. Japón apostó por el mundo de las consolas domésticas con el éxito de la Famicom, consola lanzada por Nintendo en 1983 y conocida en occidente como NES (Nintendo Entertainment System), mientras



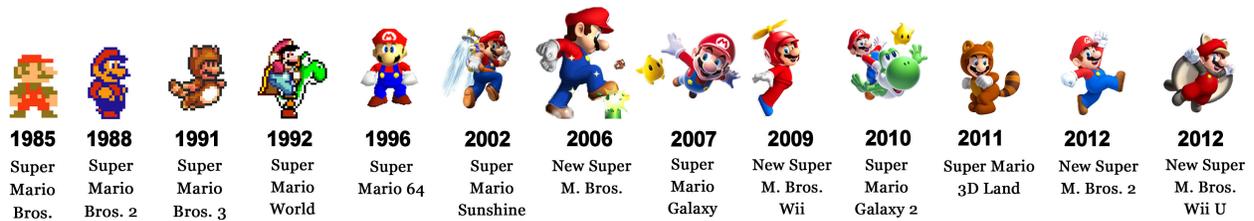
La Famicom o NES fue la consola que logró posicionar el mercado oriental de videojuegos en occidente, luego de la crisis del '83.

que Europa se inclinaba por los microordenadores como el Commodore 64 o el Spectrum. A la salida de su particular crisis los norteamericanos siguieron sesgados por los japoneses y adoptaron la NES como principal sistema de videojuegos. A lo largo de la década fueron apareciendo nuevos sistemas domésticos como la Master System (Sega), el Amiga (Commodore) y el 7800 (Atari).

La crisis, que duró aproximadamente dos años, fue generada por la cantidad de consolas en el mercado, así como los múltiples juegos de baja calidad que circulaban por esa época, esta saturación ocasionó que los entusiastas de los videojuegos perdieran la confianza y la industria presentó una caída tan significativa que incluso puso en duda el futuro de la misma. La ambición de las empresas como Ataris no dejaban tiempo para crear juegos de calidad y permitían la clonación de sus juegos en copias de pésima calidad. Previo a 1983 Atari ya había fracasado con una adaptación del famoso juego para arcades Pac Man y con un juego basado en la película E.T, los rumores hablaban incluso de cómo la compañía desechaba sus cartuchos no vendidos en los desiertos de Nuevo México. El interés de las grandes compañías que habían invertido en un pasado fue finalmente lo que termino de completar la escena, haciendo que los jugadores se sintieran engañados y desilusionados de los juegos que llegaban al mercado.

Es alrededor de esta época que se genera el culto en torno al universo del videojuego, y ya estos juegos no son solo un entretenimiento, es un estilo de vida. Los jugadores del todo el mundo exigían juegos con historias mas elaboradas y profundas, juegos con un fin que no constituyera únicamente la obtención de puntos; la experiencia que se generaba al jugar estos juegos exigía una mayor complejidad en los mismos y una preocupación mayor y realmente prioritaria por parte de las empresas dedicadas a esta industria. No obstante el cambio en la mentalidad de los jugadores empeoró la situación, las exigencias de los jugadores no eran cubiertas por las compañías, ni grandes ni pequeñas, y por lo tanto los esfuerzos no fueron suficientes para salvar la industria, las perdidas que presentaron durante estos años las compañías que habían invertido grandes cantidades de dinero hicieron que las mismas quebraran; por lo que

finalmente en 1984 Warner decide vender Atari a su competidor y esta indiscreción es aprovechada por el mercado japonés para imponerse.



Evolución de Mario Bros.

En 1985 apareció Super Mario Bros, que supuso un punto de desviación en el desarrollo de los juegos electrónicos, la mayoría de los juegos anteriores tenían como objetivo conseguir una alta puntuación simplemente y por lo tanto sólo contenían unas pocas pantallas que se repetían en un bucle. El juego desarrollado por Nintendo supuso que por primera vez hubiera un objetivo y un final en un videojuego, cambiando el rumbo de la industria hacia juegos con una historia y un final específicos, dando paso a los juegos de plataforma y RPG. “A number of game designers have reminded me that Shigeru Miyamoto<sup>3</sup>, whom many regard as the medium’s first real master, designs his games around verbs, that is, around the actions the game enables players to perform. He wants each game to introduce a new kind of mission, making it possible for the consumer to do something that no other game has allowed before. A close examination of Miyamoto’s games also suggests that he designs a playing space that both facilitates and thwarts our ability to carry out that action and thus creates a dramatic context in which the action takes aesthetic shape and narrative significance.” (Jenkins, 2007, p. 32)

La entrada de los japoneses en la industria supuso el cambio necesario, pues luego del éxito rotundo de Space Invaders y de la crisis no existía temor a introducir sus consolas y novedosos juegos. Hiroshi Yamauchi<sup>4</sup> transformó la empresa de su abuelo

<sup>3</sup> Diseñador de juegos como Super Mario y La Leyenda de Zelda.

<sup>4</sup> Heredero de Nintendo.

de ser una fábrica de juguetes a una de las compañías más reconocidas en el mundo entero por juegos como Super Mario, La leyenda de Zelda, Donkey Kong, entre otros. Nintendo tenía en su plantel a uno de los genios de los videojuegos, Miyamoto, y supo aprovecharlo al máximo, adicionalmente supo manejar la demanda de juegos de la forma que sus competidores occidentales no pudieron. Permitía a terceros la creación de juegos para ser evaluados por Nintendo y poder ser lanzados bajo licencia de ellos mismos, de esta forma aseguraban no solo un constante flujo de juegos sino un ingreso económico que le permitió expandirse rápidamente.

En la década de los 90's la evolución de las videoconsolas fue más rápida y de mayor éxito. A principios de la década se dio un gran salto técnico con la 'generación de los 16 bits' con consolas como la Mega Drive, la Super Famicom (SNES Super Nintendo Entertainment System), la PC Engine o Turbografax y la CPS Changer; que permitieron un aumento considerable en el número de jugadores y de hogares que poseían una videoconsola y supuso la introducción de tecnologías como el CD-ROM, además de una importante evolución dentro de los diferentes géneros de videojuegos, principalmente gracias a las nuevas capacidades técnicas. Mientras tanto diversas compañías habían comenzado a trabajar en videojuegos con entornos tridimensionales, especialmente en el campo de las computadoras, que ya en esta década estaban al alcance de más hogares.

Al evolucionar a una nueva generación de 32 bits y de 64 bits se abrieron las posibilidades en cuanto a la interfaz gráfica y el modo de juego, permitiendo aún más complejidad y nuevos géneros que junto con las aceleradoras 3D para computadoras permitían un gran salto en la capacidad gráfica de los juegos y un nuevo boom de juegos para PC. Durante ésta década surgieron numerosas consolas que se peleaban los puestos de popularidad, sin embargo Nintendo era la de mayor popularidad hasta que rechazó una propuesta de Sony que admitió que ellos lanzaran por su cuenta la PlayStation. Paralelamente se lanzaban consolas portátiles como la GameBoy de Nintendo, que consolidaban aún más el grupo de jugadores. Hacia finales de la década de los 90's la consola más popular era la PlayStation con títulos como Final Fantasy VII

(Square), Resident Evil (Capcom), Gran Turismo (Polyphony Digital) y Metal Gear Solid. Finalmente en 1998 apareció en Japón la Dreamcast (Sega) y daría comienzo a la generación de los 128 bits.

En cuanto a los juegos para PC se estaba introduciendo un modo de juego que rápidamente tuvo gran acogida, los juegos de FPS (First Person Shooters), los RTS (Real Time Strategy), y los RPG (Role-Playing Games). En PC eran muy populares los FPS como Quake (id Software), Unreal (Epic Megagames) o Half-Life (Valve), y los RTS como Command & Conquer (Westwood) o Starcraft (Blizzard). Poco a poco y junto de la mano de los primeros pasos de lo que son hoy en día las redes sociales, estos juegos permitieron la interacción en primera persona, tiempo real y con adversarios reales, así como la creación de personajes a gusto del jugador, tendencia que ya venía tomando fuerza desde mitades de la década. Además, conexiones entre computadoras mediante internet facilitaron el juego multijugador, convirtiéndolo en la opción predilecta de muchos jugadores y por lo tanto se fomentó la creación de grupos de jugadores o guildes<sup>5</sup> y de asociaciones de jugadores que se consolidan incluso fuera de la pantalla como The Syndicate<sup>6</sup>.

“One could make the case that games have been to the PC what NASA was to the mainframe—the thing that pushes forward innovation and experimentation. The release of the Sony PlayStation 2, the Microsoft Xbox, and the Nintendo GameCube signals a dramatic increase in the resources available to game designers.” (Jenkins, 2007, p. 33) Los límites parecen inexistentes en lo que a la tecnología para juegos respecta. Los pronósticos para esta industria se cumplen cada día con el lanzamiento de nuevos controles de juego, consolas, por supuesto juegos, y escenarios de juego; es decir ya no es necesario un control físico para controlar el juego, la consola lee los movimientos del jugador y los traduce en la pantalla; las consolas también están pronosticadas para morir, ya que los emuladores trasladan los juegos de las consolas a la pantalla del computador; hacia el 2009 Steve Perlman, ex trabajador de Apple y

---

<sup>5</sup> Clan de jugadores de computador. Una asociación de jugadores de juegos de multijugador.

<sup>6</sup> Guild de World of Warcraft, que se consolida como la asociación de jugadores mas grande del mundo.

cerebro de WebTV aprovechó la Conferencia de Desarrolladores de Videojuegos (GDC, por su sigla en inglés) para presentar OnLive, un sistema de videojuegos que permite a los usuarios acceder a títulos de alto nivel en Internet por demanda y en tiempo real. El futuro de ésta industria se mueve aún más rápido que la mentalidad acerca de la misma. “Lamentablemente muchas personas ven los videojuegos como algo negativo y caen en el error de privarse a sí mismos de las ventajas que estos otorgan al jugador, peor aún prohibir a sus hijos ser parte de esta nueva cultura que ciertamente tiene sus pros y contras. Pero se debe tener en cuenta que las ventajas que ofrece manejadas de forma adecuada proporcionan beneficios innegables para niños y jóvenes.” (Facundo, 2012)

Jane McGonigal, que en su libro “Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world” nos habla sobre cómo los videojuegos nos enseñan a ser mejores personas en el mundo real cree que el efecto del juego en el jugador va mucho más allá del simple hecho de un escape a la realidad, “games are showing us exactly what we want out of life: more satisfying work, better hope of success, stronger social connectivity, and the chance to be a part of something bigger than ourselves. With games that help us generate these four rewards every day, we have unlimited potencial to raise our own quality of life (McGonigal J. , Reality Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World, 2011, p. 114) Compared with games, reality is hard to get into. Games motivate us to participate more fully in whatever we’re doing.” (McGonigal J. , Reality Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World, 2011, p. 124) El juego, como ya lo mencionamos anteriormente, tiene un significado profundo para el jugador; las ideas planteadas, unas cuantas décadas antes del surgimiento de los videojuegos, por teóricos como Huizinga y Caillois deben ser aplicadas a nuevos modelos de juego como el que esta aquí presentado. En la relación que genera entre el jugador y su juego, permiten pues los videojuegos, una relación mas estrecha y más difícil de borrar, aun cuando se alcanza la adultez, es una actividad que de nuevo refleja el poder absorbente de los juegos y su inevitabilidad dentro de las actividades de sentido del hombre, “el juego es simbólico, permite la aparición de nuevos significados

y resignifica los ya existentes. En los videojuegos nacen nuevos monstruos y nuevos héroes e incluso sus relaciones pueden ser novedosas” (Gil & Vida, Los videojuegos, 2007, p. 10)

### **Juegos de rol multijugador masivos en línea o MMORPG**

Para entender más sobre el papel del videojuego en la vida del jugador y acercarnos al objetivo debemos hablar de un tipo de juego en especial: MMORPG. Es el género donde se observa este fenómeno con mayor intensidad. Los videojuegos de rol multijugador masivos en línea o MMORPG por sus siglas en inglés (massively multiplayer online role-playing game) son videojuegos de rol, donde miles de jugadores se introducen en un mundo virtual de forma simultánea, en línea, a interactuar entre ellos y con personajes no jugadores para cumplir misiones y retos (quests) y subir de nivel, conseguir puntos de experiencia e ítems específicos; en algunos casos incluso la interacción en juego de los jugadores nada tiene que ver con el juego en sí, de eso hablaré más adelante.

Los juegos encasillados en este género consisten en mundos virtuales donde miles de jugadores interactúan de acuerdo a las características de cada juego. Inicialmente se crea un personaje o avatar, como se les conoce, del que el jugador puede elegir raza, profesión, armas, habilidades, género e incluso características físicas como color de ojos o altura, entre otras, dependiendo del juego. Una vez creado el personaje puede ser introducido en el juego para aumentar de nivel, adquirir nuevas habilidades, experiencia en peleas y cumplir misiones. La mayoría de estos juegos permite diferentes salas de juego donde se forman gremios o guilds con diferentes especificaciones, se pueden clasificar desde su lugar de origen hasta por el tipo de juego o el nivel de los jugadores que pertenecen al realm<sup>7</sup>. Así mismo se ofrecen servidores de juego PvP (Player vs. Player) o PvE (Player vs. Environment).

---

<sup>7</sup> Clúster de servidores para jugar a World of Warcraft y otros juegos MMORPG.

Este género de videojuegos difiere de un juego de rol en línea multijugador no masivo en que éstos últimos tienen un número limitado de jugadores, es decir, los MMORPG están ordenados y elaborados de tal manera que admiten cualquier número de jugadores simultáneos, los que el servidor permita, haciéndolo aun más cercano a un mundo virtual paralelo a la realidad, no hay límites aparentes (ignorando los tecnológicos). Está claro que cuando nos referimos a jugar no estamos relacionándolo con mover un cursor en la pantalla o teclear un comando, lo hacemos como si tuviéramos control real e interacción en primera persona con el ambiente del juego, acceso directo al espacio ocupado por nuestro personaje, al que nos referimos en primera persona y experimentamos sus experiencias como nuestras. Los juegos en primera persona, en especial los MMORPG nos proporcionan un nivel avanzado del juego 'como si' del que Huizinga ya hablaba en una época en que no se concebía la tecnología que tenemos hoy en día.

Aunque los MMORPG han evolucionado considerablemente en un sinnúmero de juegos, muchos de ellos comparten varias características esenciales, entorno juego persistente, alguna forma de evolución, la interacción social en el juego, la cultura en el juego, la arquitectura del sistema, la pertenencia a un grupo, la personalización de los personajes, así como un estilo de juego típico de los juegos de rol tradicionales, de mesa o para computadora; que incluye misiones y sistemas de recompensa basado en la recogida de tesoros o de cumplir misiones relacionadas con acertijos; por otro lado deben manejar un método relacionado con niveles y puntos de experiencia, técnica de desarrollo de estadísticas que permite un control tanto para el moderador de la sala de juego como para el jugador; un complejo sistema económico basado en el trueque, por lo general fundado con una unidad monetaria propia, en algunos casos se manejan diferentes monedas; la organización de los jugadores en clanes, estén o no soportados directamente por el juego; y por último moderador(es) del juego y/o en algunas ocasiones personas retribuidas por vigilar el mundo virtual sin participar activamente, casi como Gran Hermano.

En este tipo de juegos se sigue un modelo de cliente- servidor, en el cual los clientes, es decir los jugadores, interactúan con un mundo virtual que el servidor o creadores/moderadores del juego mantienen en perfecto funcionamiento y constante actualización. El cliente usualmente debe pagar por el servicio, es decir por poder jugar, sin embargo existen MMORPG que son gratuitos; inicialmente los juegos gratuitos eran de menor calidad que los pagos, actualmente los juegos gratuitos pueden confiar en las fuentes de financiación de los micropagos: compras con dinero real, con pequeñas cantidades de dinero por objetos virtuales como accesorios para el juego (pociones de salud para el avatar, mascotas, elixires, ropa, etc.).

La magnitud del efecto que pueden tener este tipo de juegos se ve reflejado en casos como el chino, donde la cantidad asombrosa de jugadores utilizando la moneda de un videojuego específico llegaron a devaluar la moneda nacional, obligando a la intervención de entidades financieras, “they’re the young adults in China who have spent so much play money, or ‘QQ coins’, on magical swords and other powerful game objects that de People’s Bank of China intervened to prevent the devaluation of the yuan, China’s real-world currency.” (McGonigal J. , Reality Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World, 2011, p. 2) Este caso se repite en varios juegos, como en World of Warcraft, explicado más adelante. Incluso se sabe que uno de los juegos más jugados por los soldados asentados en Irak es Halo 3, donde obtienen sin numero de medallas por batallas jugadas.

Los MMORPG son videojuegos que nacen de la convergencia de los MUD o videojuegos en línea no gráficos, de las aventuras conversacionales como Adventure, Dungeon y Zork y de los juegos de rol de mesa como el clásico Dungeons & Dragons; todos ellos nacidos en los 70’s. Tal vez el primer MMO fue creado por Plato System, un juego pseudo-3D a base de líneas, llamado Moria, más adelante nacería el primer MMORPG comercial basado en texto, Islands of Kesmai de Kelton Flinn y John Taylor, lanzado en 1984 a \$12 dólares la hora, muy pocos jugadores se daban este lujo, sin embargo demostró que este género podría tener cierto éxito. 4 años después debutó un juego de LucasArts que aunque no era un MMORPG revolucionó los juegos de ese momento

y sentó las bases para que en la década de los 90's se crearan juegos como Gemstone III, Dragon's Gate, Federation II y America Online; sin embargo, en ésta década el uso comercial de internet estaba limitado, por lo que el desarrollo de juegos para éste medio se vio limitado igualmente. Al final de la década las limitaciones fueron levantadas y las empresas creadoras de juegos empezaron a lanzar sus juegos en línea. En 1997 se lanza Ultima Online, juego al que se le acredita la popularización del género, así mismo es importante la aparición de este juego porque sienta las bases de un nuevo sistema de pago que permitía a las empresas no concentrarse únicamente en los jugadores compulsivos, que gastaban mucho dinero en varias horas de juego, sino también en otra porción de jugadores interesados en este tipo de juegos pero que no estaban dispuestos a pagar altos precios por unas horas de juego. El nuevo sistema de pago de este juego era un abono de suscripción mensual, modelo que se había utilizado por primera vez un año antes para el juego Meridian 59; desde entonces, el abono se ha convertido en el estándar de la mayoría, si no todos, los MMORPG. Además, Ultima Online y Meridian 59 extendieron el término multijugador masivo.

Para finales de los 90's el concepto de juegos en línea multijugador masivos había traspasado las fronteras hacia nuevos géneros como los juegos de estrategia o los juegos de acción en primera persona. Surgió la etiqueta MMOG (massively multiplayer online game) para agrupar a todos ellos con independencia de su género. Sin embargo, algunos de estos juegos, como el MMOG de acción en primera persona World War II Online, heredaron parte del componente RPG de los MMORPG originales. Durante la década de los 90's se crearon diferentes MMORPG basados en texto y fueron creados los juegos basados en gráfico, en una primera instancia muy básicos, estos imitaban los sistemas utilizados en juegos como Dungeoun & Dragons y fueron impregnando la categoría de un componente de fantasía e historia épica presente en la mayoría de juegos de éste género. Los MMORPG dieron el gran paso a las puertas del nuevo siglo pues en marzo de 1999 la empresa Verant, más tarde adquirida por Sony Online Entertainment, lanza al mercado occidental EverQuest, juego que realmente logró popularizar este tipo de juegos de fantasía en occidente y durante 5 años fue el MMORPG de más éxito comercial de los Estados Unidos, lo que le permitió el

lanzamiento en este tiempo de 10 expansiones, hasta septiembre de 2005, y varios juegos derivados. Por la misma época se lanzaba otro MMORPG, Asheron's Call, que completó el trio de los grandes juegos de éste género, Ultima Online, EverQuest y Asheron's Call; los pioneros para una década que vería el surgimiento de una tendencia.

En los 2000 parecía que el furor de estos juegos había acabado, con el cambio de los servidores y plataformas en las que corrían estos mundos virtuales, junto a las altas cuotas, a la falta de soporte e información y al desinterés de las grandes compañías por reinvertir el dinero en mejorar sus MMOG. Sin embargo, el lanzamiento de juegos como Star Wars Galaxies en 2001, Ragnarök Online en 2002 o la primera entrega de World of Warcraft en 2004 revitalizaron el auge que habían tenido en los 90's y le dieron el impulso necesario para posicionarse como un género de los más apetecidos. World of Warcraft (WoW) ha batido records en el mundo entero en su género y ha sido considerado como el mejor juego y/o el juego del año en diferentes ocasiones. En el 2007 se lanzó la primera expansión del juego llamada Burning Crusade, que en un día vendió aproximadamente 96 millones de dólares; en cine, la película que mas ha vendido en un día vendió cerca de 60 millones. (Piñeiro, 2008)

Al contrario de la mayoría de los videojuegos, los MMORPGs no ofrecen la posibilidad de jugar offline, por lo que las posibilidades no son sólo de interactuar con otros jugadores, sino de labrarse toda una historia alrededor del personaje que se crea, se puede jugar con la historia del personaje para darle un carácter y una personalidad específicas, lo que permite personajes de gran profundidad y con contextos que pueden forjar diferentes dinámicas de juego, según lo quiera el jugador. Ser parte de una comunidad en línea y tener una reputación son otras de las ventajas que permiten este tipo de juegos. Por otro lado hay diferentes trabajos, vocaciones, profesiones, etc. que los personajes van desarrollando a medida que progresan en el juego y se adquieren generalmente a niveles medios del desarrollo, lo que también permite que los personajes sean mas o menos complejos según las escogencias del jugador. Dentro de las características que puede elegir un jugador está su misión dentro de un grupo al

enfrentarse a misiones grupales; puede ser el defensor (tanker), el que cura a los personajes que son heridos (healer) o el que derrota a los enemigos; estos oficios o su denominación pueden variar levemente dependiendo del juego, aunque en la mayoría son los mismos.

Lo anterior también influye en la interacción social en el juego pues la personalidad de cada personaje se ve reflejada no solo en sus acciones sino que la mayoría de estos juegos permite la interacción de sus jugadores mediante salas de chat e incluso con la posibilidad de hablarse realmente entre ellos, aunque muchos jugadores están de acuerdo en que esta última opción elimina el elemento de fantasía en el juego, pues los MMORPG como peculiaridad permiten a sus jugadores escoger entre aceptar la distinción jugador- personaje o simplemente ser en todo momento el personaje del juego. Clive Thompson<sup>8</sup>, jugador de WoW escribe en un artículo para la revista Wired cómo la posibilidad de utilizar voz en lugar de texto realmente cambia muchos aspectos del juego, y narra su experiencia la primera vez que se enfrentó a lo que él llama un shock cultural en el juego: “Recently I logged into World of Warcraft (...) I was the lowest-level newbie in the group, and the mage was the de-facto leader. He coached me on the details of each new quest, took the point position in dangerous fights and suggested tactics. He seemed like your classic virtual-world group leader: Confident, bold and street-smart. But after a few hours he said he was getting tired of using text chat -- and asked me to switch over to Ventrilo, an app that lets gamers chat using microphones and voice. I downloaded Ventrilo, logged in, dialed him up and ... realized he was an 11-year-old boy, complete with squeaky, prepubescent vocal chords. (...) I still enjoyed questing with him -- he was a terrific World of Warcraft player. But there's no doubt that hearing each other's voices abruptly changed our social milieu (...). I had just experienced the latest culture-shock in online worlds: The advent of voice. (Thompson, Voice Chat Can Really Kill the Mood on WoW, 2007)

---

<sup>8</sup> Escritor ocasional para The New York Times Magazine y asiduo escritor para la revista Wired y otras revistas neoyorquinas.

Para Thompson el éxito de los MMORPG reside en gran parte en la posibilidad de crear un personaje alejado de la realidad del jugador que lo controla, no saber quién es la persona detrás del personaje, “when I log on to World of Warcraft, I don't try to seriously pretend I'm a medieval person. I happily text-chat with fellow players about 21st century stuff like music, *Lost*, our jobs. But somehow this social activity never breaks the "magic circle" of the game, the sense that we're in a different place with different rules.” (Thompson, Voice Chat Can Really Kill the Mood on WoW, 2007) Aún cuando la interacción con voz permite otros acercamientos diferentes y por lo tanto no debe ser rechazada en su totalidad, definitivamente se crean dos tipos de jugadores, entre otras categorizaciones, los que utilizan texto y los que utilizan la voz para la interacción durante las partidas. La preferencia por el método de comunicación, dice Thompson, puede estar ligado a un asunto generacional, de cómo nos enfrentamos al mundo en línea y qué tipo de información queremos revelar allí, “ultimately, this is about intimacy -- how much of ourselves we're willing to give away to strangers. Personally, I enjoy being able to construct identities carefully in text; that's because I grew up with text as my main online mode. It's possible that the impending generation of gamers will simply find voice chat more natural, in the same way that teenagers today happily blog about their personal lives and post pictures and videos of themselves. They regard personal revelation not as an incursion of privacy but a marker of authenticity.” (Thompson, Voice Chat Can Really Kill the Mood on WoW, 2007)

Afortunadamente, hay incluso jugadores que no están interesados en el juego como tal; no pretenden un avance significativo en el juego en cuanto a experiencia en peleas o misiones completadas, sino por el contrario son atraídos por la imitación del modelo de mundo real en estos mundos virtuales, por lo que tanto texto como voz tienen sus ventajas y la interacción con otros personajes no es para completar misiones juntos o trabajar en equipo en conseguir un ítem, la información revelada es irrelevante. Estos jugadores coinciden en la posibilidad de observar características de la humanidad de cada personaje, es decir “we might understand the immediacy of game play not in terms of how convincing the representations of the character and the fictional world

are but rather in terms of the character's "capacity" to respond to our impulses and desires. A relatively iconic, simplified character may produce an immediate emotional response; a relatively stylized world can nevertheless be immersive. Once we engage with the game, the character may become simply a vehicle we use to navigate the game world" (Jenkins, 2007, p. 32)

No obstante lo anterior, las acciones de un solo jugador rara vez afectan el estado del mundo de una manera significativa, pues las líneas argumentativas son difíciles de sostener cuando más de un jugador es el elegido o el profeta o el que cumplirá esta o aquella profecía; estos juegos manejan líneas argumentativas simultáneas dentro de un contexto específico que las enmarca y les da sentido, son juegos de baja fantasía, el jugador no es el héroe sino una ficha más de un engranaje más grande. Sin embargo, los últimos avances de desarrollo de este tipo de videojuegos se ha concentrado en la creación de juegos hiperreales, en los que el entorno reacciona de forma hiperrealista a las acciones de cada jugador, y dependiendo de las acciones de cada personaje, su historia individual se irá alterando.

Existen excepciones para cada una de las características y dificultades presentadas en la mayoría de MMORPG, por ejemplo en Wakfu, un juego hiperrealista, el jugador cumple la función de un personaje dentro de un ecosistema totalmente autosustentable donde incluso los jugadores poseen la capacidad de exterminar una especie vegetal o animal. Los diferentes entramados de cada juego permiten en algunos casos subtramas de alta fantasía como en Runescape y también en Tibia; en A Tale in the Desert, el mundo del juego termina cuando los jugadores cumplen una serie de criterios específicos. La mayoría de MMORPG mantienen las tramas de baja fantasía y utilizan las subtramas de alta fantasía para los quests. Sin embargo hay juegos que han logrado mantener tramas de alta fantasía, es el caso de Nationstates, donde es posible para un pequeño grupo de jugadores tomar el control de todo el juego mediante el control de ciertos territorios. El juego Achaea tiene un modelo político y económico que permite que ciertos jugadores puedan obtener un significativo poder sobre amplios grupos.

En términos físicos, el almacenamiento de la información y el soporte necesario para estos juegos se ha incrementado considerablemente con los años lo que hace difícil la interacción entre jugadores cuyo personaje y juego guardado se alberga en un servidor diferente del de otro, lo que genera una especie de universos paralelos de cada juego; se hace necesario replicar los mundos en diferentes servidores para poder sostener el flujo de jugadores, sin embargo esto también ha impulsado a la cooperación entre jugadores para ponerse de acuerdo en cuál servidor se encontrarán siempre y en acuerdos mutuos para no tener líos con sus jugadores y sus estrategias, se crean lazos fuertes entre personajes y jugadores simultáneamente. Las relaciones en juego trascienden en muchos casos los límites del mundo virtual y migran a la realidad, según los datos proporcionados en el documental *Second Skin*, 1 de cada 3 mujeres que juega ha salido con alguien que conoció en línea, así mismo los jugadores garantizan que muchos de sus amigos, compañeros de casa y/o socios actuales se los deben al juego.

El éxito que han tenido estos juegos los ha hecho estar en el centro de las miradas no solo en términos económicos sino muchos otros como el académico, pues han probado ser un modelo fiel de sistemas del mundo real, así mismo han sido considerados como un reflejo del mundo actual en muchos otros aspectos, un número cada vez mayor de psicólogos, sociólogos y antropólogos estudian las acciones e interacciones de los jugadores de estos juegos. Incluso en el ámbito de la biología y la medicina los videojuegos colaborativos han demostrado ser modelos adecuados para estudios específicos. Si la aplicación de experimentos de interacción social se hubieran pensado desde sus inicios posibles en mundos virtuales se podrían evitar casos como el ocurrido en 1971 en la Universidad de Standford, donde se estudiaba el efecto que tenía convertirse en guardia o prisionero en una cárcel. Un modelo como tal puede ser recreado en mundos virtuales, se obtienen sino los mismos resultados, muy cercanos, al ser los mismos jugadores los que controlan sus personajes con las mismas limitaciones que en el mundo virtual, pues los juegos son programados como lo quiera el desarrollador, permitiendo o negando ciertas acciones e interacciones en el juego.

Se hace posible este tipo de experimentos en la seguridad de un servidor en línea, evitando posibles resultados como los obtenidos en 1971 donde guardias y prisioneros se involucraron en una lucha entre partes donde tanto unos como otros eran abusados y los límites morales e incluso físicos del experimento eran realmente cuestionables.

Actualmente es posible decir que el mayor MMORPG del mundo es World of Warcraft, con cifras impresionantes se convierte en un juego que puede ser el modelo perfecto para estudiar fenómenos económicos, sociales e incluso epidemiológicos. “Multiplayer online role-playing games may even be useful as a testing ground for hypotheses about infectious disease dissemination. Game programmers could allow characters to be inflicted by various infectious diseases, some of which may not be visible to the player, and track the dissemination patterns of the disease in specific subpopulations. For example, modes of transmission could be defined for automated nonplaying characters whose behavior and mixing patterns are set, as well as for human-directed characters whose behavior is difficult to predict. Various interventions could be tested, including treatment (either freely dispensed or sold), vaccination, isolation and quarantine.” (Balicer, 2007)



Sangre Corrupta actuando en Ironforge, una de las ciudades del universo de WoW

Sí es realmente posible hacer modelos en mundos virtuales, World of Warcraft es la prueba; en septiembre de 2005 ocurrió un incidente inesperado en el juego llamado Sangre Corrupta. Al participar en una pelea contra Hakkar, un nuevo personaje que los administradores del juego introdujeron y con el que tendrían que enfrentarse los jugadores como

una de las pruebas del juego; el personaje podía 'hechizar' o contagiar a su oponente con un virus llamado Sangre Corrupta. Los jugadores (sus personajes en línea) fueron atacados por este debuff<sup>9</sup>, que eventualmente tomaría la vida de su personaje en el juego. La enfermedad también se transmitía a otros jugadores que simplemente estuvieran de pie cerca de una persona infectada. Originalmente esta enfermedad estaba confinada dentro de la instancia Zul'Gurub pero se abrió camino al mundo exterior a modo de mascotas del cazador o brujo que contrajeron la enfermedad, las mascotas eran muy resistentes al virus por lo que no morían rápidamente.

El juego se apoya en diferentes máquinas físicas por lo que el virus comenzó a saltar de una máquina a otra a modo de epidemia. En cuestión de horas Sangre Corrupta había infectado a ciudades enteras, como Forjaz y Orgrimmar también fuera de los confines de la instancia Zul'Gurub. Este virus actuaba de forma que reducía los puntos de salud del contagiado rápidamente y era altamente contagioso a otros personajes del juego, incluso mascotas; sin embargo, los creadores de este virus lo lanzaron pensando que se auto controlaría y limitaría por la rapidez de su efecto, este no fue el caso. Los personajes contagiados al no saber qué era ni cómo eliminarlo iban a las grandes ciudades buscando una cura, así mismo acudían a otros jugadores en busca de ayuda, lo que esparcía el virus sin que los administradores del juego lo hubieran pronosticado. Las ciudades del juego con alta densidad de población eran ahora escenarios llenos de esqueletos y desolación.

Un día en el mundo real equivale casi a siete en el mundo virtual, por lo que los efectos de un brote como este se observan rápidamente. El incidente de Sangre Corrupta se comportó como un brote de Peste negra en la Edad Media, las grandes ciudades se desocuparon y los personajes del juego migraban hacia las montañas y bosques, tratando de alejarse de posibles contagiados; así mismo algunos contagiados se lanzaban contra multitudes de personajes sanos con el único fin de contagiarlos y

---

<sup>9</sup> Efectos que pueden impactar negativamente un personaje jugador como un no jugador, no siempre solo reduciendo sus puntos de salud de un ataque. Diseñados para hacer que un personaje sea menos poderoso que antes.

jugadores sanos atacaban a los enfermos para evitar contagiarse. Al ver esto los moderadores del juego implementaron lugares de cuarentena y declararon una fuerte y estricta ley marcial en los diferentes lugares del mundo virtual de World of Warcraft. Otra de las características observadas luego por epidemiólogos que analizaron el caso fue la notable falta de un remedio disponible y la falta de inmunización para personajes que aún no eran contagiados. La enfermedad encontraba en las mascotas un vehículo perfecto para continuar con el ciclo, de igual manera los personajes no jugadores también podían ser contagiados haciendo que la enfermedad pudiera afectar densas poblaciones, cuestiones que se asemejan a posibles escenarios de pandemias en el mundo real.

Brotos de este estilo, a menor escala, también se han presentado en juegos como The Sims. No obstante fue el brote de Sangre Corrupta que probó que es posible medir la reacción real en casos de pandemia dentro de modelos controlados en mundos virtuales. "Some events in this outbreak are surprisingly similar to recent emerging infections. The role of an asymptomatic-yet-infective animal reservoir, for instance, is evident in avian influenza. Asymptomatic ducks had an important role in allowing this otherwise relatively lethal avian disease to become endemic in East Asia and spread to other parts of the world. Furthermore, attempts by game administrators to quarantine infected areas proved futile due to the ability of characters to rapidly teleport to distant lands. This is similar to the role of air travel in the rapid global spread of severe acute respiratory syndrome (ie, SARS)." (Balicer, 2007)

En poco tiempo el problema ocasionado por Sangre Corrupta fue solucionado con la distribución masiva entre los jugadores de un hechizo curador. El hecho de que el tiempo corra más rápido en el juego obliga a los desarrolladores de MMO a reaccionar de igual forma muy rápidamente a cualquier inconveniente en el juego. Así, aún cuando existen posibilidades muy cercanas de hacer estos modelos para observación y aplicación en casos de la vida real, hay que tener especial cuidado en no sacar conclusiones apresuradas, pues no se debe dejar de lado que en estos mundos

virtuales hay características, como las metas de cada juego, que difieren del mundo real, lo que puede inclinar las reacciones por un camino diferente.

Otro caso que se asemeja a posibles escenarios del mundo real, ocurrido en un MMORPG, sucede de nuevo en World of Warcraft. Los jugadores ansiosos y menos pacientes permitieron la creación de un estilo de trabajo en juego y fuera de el que es llamado granjero de oro (gold farmer) que ocasionó inflación y flujo de dinero (real y virtual) digno de ser intervenido tanto por los administradores del juego como por los mismos jugadores. Alrededor del 2007, según el documental *Second Skin*, había aproximadamente 100.000 granjeros en China, de donde son la mayoría de personas dedicadas a este negocio. Éste consiste en el intercambio de oro virtual por dinero real. Para conseguir ítems en el juego es necesario oro, conseguido cumpliendo misiones que por lo general toman mucho tiempo y paciencia, por lo que poco a poco un grupo de jugadores vio esto como una oportunidad y dedicaban su tiempo de juego a amasar grandes fortunas de oro virtual para luego ofrecerlo por dinero al que lo necesitara. Si un jugador quiere adquirir una armadura que cuesta, por ejemplo, 1000 monedas de oro, paga \$50 dólares a un gold farmer y este le proporciona el oro virtual para comprar el ítem. Cuanto más trabajaban estos gold farmers más dinero había en circulación, lo que generaba que entre más dinero circulara menos valor tuviera, por lo que el precio de los ítems subía considerablemente. La inflación en el juego afectaba desde los jugadores hasta los gold farmers, que obtenían por el mismo trabajo menos dinero y los jugadores que no poseían el dinero en la vida real para gastarlo en ítems de WoW no tenían las mismas posibilidades que los demás jugadores que sí y debían invertir mayor tiempo consiguiendo los mismos ítems.

Hay en China empresas dedicadas únicamente a cosechar oro virtual para vendérselo a jugadores de todo el mundo. Yeh! For games es una de estas empresas y sus trabajadores están de acuerdo en afirmar que muchas veces las jornadas de trabajo pueden ser de hasta 20 horas al día y que la paga no es la mejor. Así mismo, los jugadores en general desprecian la labor de los gold farmers pues la moneda del juego se devaluaba y cada vez los artículos costaban más, lo que generó una gran crisis

económica, de nuevo los administradores del juego tuvieron que intervenir y los jugadores que utilizan estos servicios son bloqueados o amonestados, sin embargo, a menor escala estos servicios siguen funcionando. Lo anterior desbalanceaba el sentido justo de estos juegos, que es que cada jugador inicia el juego sin nada, en igualdad de condiciones que los demás jugadores, elemento ya mencionado por Huizinga en cuanto a las características que tienen los juegos. De igual forma, la imitación del mundo real es lo que a los teóricos de lo lúdico se referían con la simulación y el 'como si', llevado a estancias tan reales y cercanas como las crisis económicas, lo que demuestra que son los MMORPG el ejemplo perfecto para revitalizar éstas teorías y exponer como el jugar es positivo para el desarrollo del individuo.

### **El universo de World of Warcraft**

En diferentes casos los MMORPG han demostrado ser el tipo de juegos que pueden realmente responder de forma evidente a lo planteado acerca de los juegos hace más de 50 años, y que parecía perdido luego del siglo XIX, como lo planteaba Huizinga hacía el final de su tratado Homo Ludens. Así mismo dentro de este género de videojuegos se destaca el papel de World of Warcraft, no solo por su popularidad sino porque ha estado en la mira y ha sido el ejemplo utilizado por defensores de los videojuegos en diversas oportunidades.

Puede parecer poco importante conocer la historia de este videojuego, tanto en cuanto a su desarrollo como a la historia del mundo virtual que representa; sin embargo, son las características específicas de este juego que lo hacen ser el ejemplo ideal para lo que se está exponiendo aquí. Por lo anterior lo siguiente es un breve recuento de cómo este juego llegó a ser uno de los videojuegos que más record de ventas ha roto en los últimos años y porqué es tan atractiva la historia en la que se envuelven millones de jugadores diariamente alrededor del mundo. El juego se maneja en la tensión entre dos facciones, no obstante existen también tareas y misiones que no tiene nada que ver con esta guerra y que pueden estar mas en el campo de lo

cotidiano. World of Warcraft es un juego que desde su lanzamiento en 2004 ha crecido con parches regulares para añadir contenido nuevo y cuatro expansiones completas (The Burning Crusade, Wrath of the Lich King, Cataclysm y Mists of Pandaria).

World of Warcraft es entonces un complejo juego online del género MMORPG en el que jugadores de todo el mundo asumen el papel de personajes creados por ellos mismos bajo unos parámetros específicos con la trama planteada, de baja fantasía heroica, y exploran un mundo virtual donde cumplen misiones o búsquedas (quests) y obtienen experiencias a través de batallas y tareas; todo envuelto en el funcionamiento natural de un mundo, es decir con ciertas políticas, un modelo económico sólido, sistemas de creencias, alianzas, etc. Al ser un juego del rol multijugador masivo online permite la interacción real con otros jugadores alrededor del mundo entero, lo que genera dinámicas muy similares a las del mundo real; teniendo en cuenta que en el juego, cada jugador tiene un personaje que tiene un conjunto de habilidades específico y un papel determinado por estas. La raza de un personaje determina su aspecto general y su facción (Horda o Alianza). La facción es importante ya que solo los personajes de la misma facción pueden hablar y colaborar entre ellos. La raza es esencialmente una elección social del jugador, que al crear su personaje escoge a quien le responde y con quien interactuará en el juego. La clase, por otro lado, determina qué puede hacer o no cada personaje, es una escogencia del tipo de juego.



La Alianza vs. la Horda

Antes de continuar, es importante conocer la historia del universo de Warcraft, que se remonta hasta 1994 y cuenta hasta el momento con más de 12 millones de jugadores alrededor del mundo. El universo de Warcraft es la basta historia de este mundo virtual, una línea de tiempo de los eventos en este mundo

se puede realizar a través de los juegos, expansiones, un sinnúmero de novelas, un juego de rol de mesa e incluso una serie manga. La historia del juego antes de la primera expansión, Burning Crusade, se conoce como Vanilla WoW o WoW clásico. Vanilla WoW, sin embargo, no comprende las entregas anteriores al lanzamiento del MMORPG World of Warcraft en el 2004, es decir antes de esto existía ya una serie de juegos de estrategia que son los antecedentes de la historia de WoW, que se desarrolla 4 años después, en la línea de tiempo del juego. La historia en Warcraft I introduce el conflicto entre ogros y humanos en el mundo de Azeroth y eventualmente la creación de dos facciones: la Alianza y la Horda. “Azeroth es un mundo de espadas y hechicería. Sus tierras son hogar de una gran cantidad de razas y culturas gobernadas por reyes, jefes, señores, damas, archidruidas, etc. Algunos de los habitantes de Azeroth comparten lazos de amistad que datan de miles de años, otros son enemigos jurados con un largo historial de amargo odio. Entre estos reinos, culturas, tribus y territorios distintos, dos bloques principales de poder se encuentran enzarzados en una lucha por la dominación.” (Guía de World of Warcraft)

El universo de Warcraft basa su historia en diversos elementos de la mitología nórdica con otros aspectos fantásticos como trolls y Dioses Antiguos dispuestos a poner en peligro a los habitantes de Azeroth. Por lo tanto existen diferentes razas, de entre las cuales el jugador puede escoger que ser, así como a la vez escoge a que facción pertenece; cada raza pertenece a una facción específica, excepto los Pandaren que pueden ser de cualquiera. Como ya se presentó, en Warcraft hay dos grandes facciones en oposición. Por un lado se encuentra la Alianza, “constituida por valerosos humanos, fornidos enanos, ingeniosos gnomos, espirituales elfos de la noche, místicos draenei y bestiales huargen; por el otro la poderosa Horda, formada por experimentados orcos, astutos trolls, enormes tauren, Renegados malditos, extravagantes elfos de sangre y arteros goblins.” (Guía de World of Warcraft) El adjetivo que acompaña a cada raza describe su naturaleza y por lo tanto también determina qué rol/es podrá cumplir. Un jugador puede crear hasta once personajes en

cada reino<sup>10</sup>, lo que permite que cada jugador tenga experiencias determinadas por factores únicos de cada personaje y explorar las diferentes posibilidades. Cada personaje cumplirá misiones, búsquedas, para conseguir puntos de experiencia y aumentar de nivel, así como oro para comprar diferentes ítems.

Durante el juego se presentan en la mayoría de casos tareas en grupo, aunque un jugador puede escoger jugar sin compañía de otros jugadores. En el contexto de las misiones en grupo hay tres roles principales, el tanque o defensor, es decir el que atrae al enemigo/s (mob) lejos del grupo; el que ataca, inflige daño; y el sanador. Cada uno de los roles se asignará de acuerdo al tipo de personaje, a su clase, y a sus habilidades para asegurar el éxito en cada una de las misiones que se emprendan; algunas clases tienen limitaciones en cuanto al papel que pueden desempeñar pues por ejemplo los brujos y los pícaros, solo infligen daño. Algunas clases de personajes, en cambio, como el druida, pueden realizar las tres funciones perfectamente. Es importante tener en cuenta que todas las clases, independientemente del papel que desempeñen, sirven para jugar en solitario.

Algunos elementos y terminología adicionales a lo mencionado hasta este momento, importantes para tener en cuenta en el entendimiento de este mundo virtual, son los calabozos, los raids, el combate PvP (Jugador contra Jugador), los campos de batalla y la arena. En primer lugar, los calabozos son el sitio donde los monstruos son más peligrosos, pues son más fuertes, inteligentes y difíciles de eliminar. Es donde se desarrollan las misiones en grupo y donde se obtiene mejores recompensas que en el mundo habitual del juego, aunque no mejores que en las raids. Están diseñados para grupos pequeños de no más de 5 jugadores y explorarlos toma, en promedio, alrededor de media hora. Las raids, aunque similares a los calabozos, indican un desafío mucho mayor. Los monstruos son más poderosos y aguantan mayor cantidad

---

<sup>10</sup> World of Warcraft cuenta con millones de jugadores activos, por lo que por motivos varios, como la capacidad de las computadoras donde se alberga la información; y para mantener el juego estable y fluido, se divide a la población en diferentes reinos. Cada uno de ellos es una copia idéntica del mundo de juego pero, por lo general, los jugadores sólo podrán jugar e interactuar con personajes de su mismo reino.

de daño, de igual forma el área a explorar es más amplia y por lo tanto se necesitan grupos más grandes de jugadores, entre 10 y 25. Es en estas que se obtiene las mayores recompensas y se hayan los mejores tesoros. El combate PvP o JcJ es combate entre jugadores y puede suceder en cualquier sitio donde haya jugadores de ambas facciones, puede escalar a peleas entre varios jugadores. Los campos de batalla, por otro lado, son lugares diseñados para la batalla donde los jugadores de las dos facciones luchan constantemente por el control de objetivos estratégicos específicos. Para obtener la victoria, los dos equipos en oposición deberán cumplir ciertos objetivos, que pueden ir desde misiones fáciles como el juego de capturar la bandera enemiga o complejas misiones que involucran una estrategia mas profunda. De estas luchas se obtienen armas y armaduras. Por último la arena es un escenario más complejo de las luchas PvP donde se lucha en grupos de 3 a 5 jugadores y el objetivo es vencer al equipo contrario para obtener fama y gloria dentro del juego, así como en algunas ocasiones armaduras únicas de ésta modalidad y que impulsan la experiencia de PvP. Los equipos se clasifican según el nivel de competencia.

Para terminar de entender la experiencia Warcraft hay que tener en consideración otra serie de elementos iniciales del juego. Así como los diferentes tipos de reino que se ofrece a los jugadores una vez crean un personaje nuevo. Entre estos encontramos reinos con modalidad JcE o PvE, jugador contra Entorno, éste es el estilo de juego usual, la versión estándar. El componente de rol es opcional y es necesario permitir la modalidad JcJ. Otro tipo de reino es en el que la modalidad Jugador contra Jugador es constante, el rol sigue siendo opcional. También pueden existir reinos con las anteriores características pero donde el rol no es opcional. Una vez se escoge el reino los pasos a seguir son crear el personaje e iniciar en la sala de principiantes para avanzar en el juego de ahí en adelante, todos los jugadores deben empezar en 0. Los personajes se crean en el siguiente orden: Género, es una cuestión cosmética, pues la igualdad de género está presente en todo el juego; la raza, como ya sabemos depende de la horda a la que se quiera pertenecer y determina la apariencia general del avatar y le proporciona beneficios especiales, conocidos como facultades raciales; clase, determina lo que puede o no puede hacer un personaje así como la experiencia de

juego. No todas las razas tienen acceso a todas las clases, algunas pueden ser cualquier cosa; así mismo la clase determina el rol, tanque, sanador o daño; y por último características físicas, es decir la apariencia de tu avatar (tatuajes, barba, peinado, accesorios decorativos) y el nombre. Una vez en el juego el jugador descubre que habilidades específicas tiene cada personaje y como conseguir nuevas facultades, que tiene un costo y periodo de reutilización. “Cada clase cuenta con recursos distintos para cubrir el costo de sus facultades. Por ejemplo, los guerreros activan sus facultades con ira, la cual aumenta cuando causan y reciben daño. Los pícaros, por otra parte, son combatientes acrobáticos y no utilizan ira sino energía. Ésta se regenera constantemente pero limita qué tan rápido pueden realizar sus movimientos de combate. Los sacerdotes usan maná para lanzar sus hechizos. El maná se regenera lentamente durante el combate, así que los sacerdotes deben prestar atención al ritmo con el que gastan sus reservas.” (Guía de World of Warcraft) Estas facultades pueden modificarse en algunas ocasiones para que el jugador consiga el tipo de personaje que desea.

En adelante el juego se desarrolla según las misiones que se cumplan, los objetos que se obtengan y las numerosas posibilidades que ofrece el juego, no solo para el desarrollo de la historia sino por el tipo de interacción de los jugadores de cada reino, etc. Los elementos más específicos del juego no son relevantes en este caso para entender el universo de World of Warcraft. Sin embargo, con lo anterior podemos hacernos una visión general de las posibilidades que ofrece el juego y por lo tanto los resultados que puede obtener cada jugador; estas características hacen de este juego un gran modelo de análisis para diferentes escenarios, como ya hemos dicho, económicos, epidemiológicos, económicos o de interacción social, entre otros. En todo caso, empezamos a entender porqué este juego es la cima de la industria de los videojuegos actualmente.

## Más allá del videojuego como ocio

El auge de los videojuegos ha hecho que estén en la mira desde su boom y gran crisis en los 80's. Desde ese momento han sido tema de discusión los efectos de jugarlos, ya sea por el contenido o por el hecho de pasar mucho tiempo en una pantalla (problemas médicos como sociales); sin embargo, no ha sido sino hasta recientemente que se ha explorado la posibilidad de que los videojuegos puedan tener efectos positivos y no solo grandes ganancias económicas para las empresas que los distribuyen. Así pues se ha creado alrededor de los videojuegos una continua lucha de bandos, entre aquellos que los defienden e impulsan y aquellos que los estigmatizan. De igual forma existen diferentes puntos de vista de cada bando. Con lo expuesto no pretendo por lo tanto convencer ni demandar una validación acerca de las ventajas de los videojuegos, sino por el contrario exponer de manera general cuales son estos puntos de vista y poder relacionar cada uno de ellos con el concepto del hombre que juega, para abrir el interrogante de si no es posible que estamos "ahogándonos en un vaso de agua" con lo que respecta a este medio, y no estamos viendo lo que esta frente nuestro: grandes posibilidades a partir de los videojuegos.

Es imposible negar que cada vez hay más y más jugadores alrededor del mundo y que la proliferación de juegos y géneros capta nuevos jugadores cada día. "Amazingly, some people have no interest in understanding why this is happening or figuring out what we could do with it. They will never pick up a book about games, because they're already certain they know exactly what games are good for – wasting time, tuning out, and losing out on real life." (McGonigal J. , Reality Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World, 2011, p. 11) Afortunadamente hay unos pocos que sí lo han hecho.

Los estudios de índole social son siempre los más difíciles y con resultados mixtos, pues no es posible determinar en cifras exactas e irrefutables un resultado, las variables son volátiles y el mismo estudio conducido dos veces en diferente contexto puede dar resultados que difieren entre sí, por lo que siendo los videojuegos un

problema de la investigación social, en su mayoría, ha sido difícil validar por completo uno de los dos bandos. Los estudios que se concentran en resultados medibles científicamente han concluido tanto resultados negativos como positivos. Recientemente en la Universidad de Iowa en Estados Unidos se condujo un estudio que determinó que los videojuegos pueden acarrear grandes ventajas para los adultos mayores, al recuperar 7 años, aproximadamente, de sus capacidades cognitivas, revirtiendo el proceso natural de declive. El estudio revela que “estas entretenencias digitales ayudan a prevenir, e incluso, logran revertir, los procesos degenerativos del cerebro en personas mayores de 50 años, y que suelen reflejarse en una menor memoria, capacidad de razonamiento y procesamiento visual.” El profesor de salud pública de la Universidad de Iowa, Frederick Wolinsky, responsable de este estudio, asegura que los resultados obtenidos deben inclinarnos hacia ayudar a las personas a través de los videojuegos. (El lado más positivo de los videojuegos, 2013) Entrevemos a partir de las conclusiones de este estudio y los posibles motivos que pudieron llevar a conducirlo que el público objetivo de los videojuegos no es como muchos creen: los videojuegos no son solo para hardcore gamers<sup>11</sup>, geeks<sup>12</sup> o nerds y no son simplemente una actividad de ocio.

### ¿Quién juega videojuegos?

Los resultados u opiniones acerca de los videojuegos no siempre se inclinan hacia las ventajas que nos proporciona jugarlos o hacia quiénes y porqué se juega. Las ideas erradas sobre este medio son incluso infundadas si tenemos en cuenta la era en la que vivimos, donde la tecnología, los medios masivos y el internet juegan un papel fundamental; donde las redes sociales y las posibilidades en el campo de la comunicación han replanteado y modificado la interacción entre personas a niveles

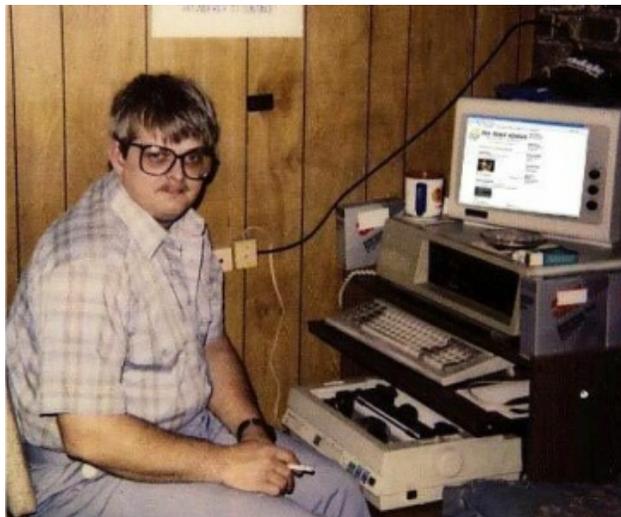
---

<sup>11</sup> Jugadores que invierten más tiempo y esfuerzo en los videojuegos que los jugadores habituales. Son por lo general los jugadores que se inscriben en competencias y se dedican a juegos con mayor complejidad.

<sup>12</sup> Persona diferente, no interesada en temáticas ‘mainstream’. Percibida como una persona poco social interesada en la computación o muy interesado en un hobby específico, por lo general relacionado con temas fantásticos.

que antes eran solo parte de la ficción. Así pues, para cuestionarse realmente sobre a qué bando se quiere pertenecer con respecto a los videojuegos y sus ventajas o desventajas, es necesario primero conocer a los gamers, saber quién juega y tal vez porqué. “Probablemente la respuesta mas sencilla a esta pregunta sea: todo el mundo. Goldstein (1993) ilustra la extensión de este fenómeno refiriéndose a una encuesta del Instituto Gallup, que ya en el año 1982 establecía como mas del 93% de los jóvenes americanos jugaba con cierta frecuencia con videojuegos.” (Estallo, 1997) Lo que demuestra que desde sus inicios los videojuegos gozan de una popularidad y éxito rotundos; sin embargo las visiones sobre los jugadores o gamers poco ha cambiado desde los 80’s, donde se estandarizó la imagen del gamer como la de un joven desaliñado, de gafas grandes de marco grueso, sin habilidades sociales y más bien nerd, un poco gordo, vestido con camisetas de alguna banda o juego que nadie más conoce y viviendo en el sótano de sus padres. Ésta imagen, aunque puede presentarse, está alejada de la realidad actual; es posible que se haya generado de la constatada imagen de los programadores de computadoras hacia el final de la década de los 70’s, cuyas características podían ser similares a las ya descritas ya que en esa época la computación era para unos pocos académicos, de alto coeficiente intelectual y con gustos que muy pocos entendían en la época.

“The stereotypical image of the gamer—teenaged, male and probably rather nerdy— has hardly changed in 20 years. But it is no longer accurate, if it ever was. Today the average age of players in America, the biggest market, is 37, and 42% of them are female, according to the Entertainment Software Association (ESA), an American trade group. Some 72% of households in America play



La imagen del *geek* o *nerd* se ha confundido siempre con la del estereotipo que se remonta a los años '70, sin embargo está lejos de la realidad actual.

games of some sort, says the ESA. Even among the over-50s the share is one in three.” (All the world’s a game, 2011) Desde la era dorada de los videojuegos, aquellos entusiastas de estos han crecido y se han convertido en personas de mediana edad que aún recuerdan los primeros pasos de los videojuegos y que buscan en cada nuevo lanzamiento la emoción que encontraban hace 20 años en una sala de arcades o con las primeras consolas caseras; por lo que es de esperarse que la edad media de los jugadores no sea la de adolescentes o niños, el mercado lo controlan los adultos que pueden o no adquirir los juegos y/o consolas. De igual forma, las grandes empresas han concentrado años en ampliar el espectro del público objetivo para sus productos, lanzando juegos pensados para personas mayores y mujeres, no solo en juegos que podrían ser solo para hombres y adolescentes. No obstante esto no quiere decir que una mujer no juegue un videojuego de combate o que un hombre no disfrute de los juegos sociales como FarmVille.

Así que, según lo anterior, los jugadores pueden ser cualquiera, para Jane McGonigal así es, “they are the nine-to-fivers who come home and apply all of the smarts and talents that are underutilized at work to plan and coordinte complex raids and quests in massively multiplayer online games (...). They’re the music lovers who have invested hundreds of dollars on plastic Rock Band and Guitar Hero instruments (...). They’re de World of Warcraft fans who are so intent on mastering the challenges of their favorite game that, collectively, they’ve writen a quarter of a million wiki articles on the WoWWiki (...). They’re the Brain Age and Mario Kart players who take hand-held game consoles everywhere they go (...). They’re the United States troops stationed overseas who dedicate so many hours a week to burnishing their Halo 3 in-game service record that earning virtual medals is widely known as the most popular activity for off-duty soldiers. They’re the young adults in China who have spent so much play money (...) that the People’s Bank of China intervened (...). Most of all they’re the kids and teenagers worldwide who would rather spend hours in front of just about any computer game or video game than do anything else.” (McGonigal J. , Reality Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World, 2011, p. 2)

Así pues en el inicio de la era de los videojuegos los jugadores compartieron algo de esta imagen idealizada de los programadores. Recordemos que se trataba de individuos que jugaban porque el juego en sí mismo era una anécdota. Siendo un nicho para pocos, los pocos interesados percibían los juegos como programas susceptibles de ser mejorados y conocían de programación, esto era parte de la experiencia, quizá aun más que jugar en sí. El jugador de los años 90's apenas comparte nada de estas características; el juego ya se ha popularizado fuera del ámbito académico y ha interesado a otros sectores de la población; incluso los conocimientos de la informática profunda suelen ser limitados, ya no hay que conocer o saber de computación para ser un gamer, por lo que el jugador evoluciona, asimilándose mejor al perfil de usuario o consumidor de software lúdico. Ya hacia finales de los 90's y entrando en la nueva generación de videojuegos, se entremezclan las dos instancias de la evolución del gamer y volvemos a un jugador interesado por el detrás de la pantalla de los juegos, ya sea creando historias propias en juegos que lo permiten, como los MMORPG; o generando códigos para hackear los juegos, que de alguna forma es la nueva figura participativa del jugador en el proceso de mejoramiento de sus juegos favoritos.

Habiendo dejado claro que el espectro de características de los jugadores es tan amplio actualmente como lo puede ser el de los usuarios de cine, es importante dar cierta distribución de perfiles; es decir qué tipos de jugadores existen, teniendo en cuenta que un jugador puede ser desde una niña británica de 15 años, estudiante de un colegio privado, hija única de padres separados; como un adulto joven de 28 años del sur de Estados Unidos, de una familia humilde y muy unida. Adriana Gil Juarez, licenciada en psicología de la Universidad Nacional Autónoma de México; magíster y doctora en Psicología Social por la Universitat Autònoma de Barcelona; profesora lectora del Departamento de Psicología de la Universitat Rovira i Virgili. Directora del grupo de investigación JovenTIC, estudia las dinámicas de consumo de las TIC y su relación con la identidad de los adolescentes, así mismo es coordinadora del grupo de Investigación e-RMeNEUTIC (Estudios e investigación Metodológica de los Nuevos

Espacios y Usos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación), y ha escrito e indagado en diversas ocasiones sobre los videojuegos; así pues escribe en conjunto con Tere Vida, experta en tecnología, juego y educación, “Los videojuegos” donde retratan los tipos de jugadores de acuerdo al tiempo que invierten y la implicación que tienen con esta actividad, junto con una exploración de los “efectos” de jugar.

La gran clasificación que se hace actualmente sobre el tipo de jugadores que existen es la de los hardcore gamers y los casual gamers. Los primeros son aquellos jugadores frecuentes que invierten grandes cantidades de tiempo en el juego, pues es su actividad principal de ocio. Estos jugadores tienden a sacar todo el provecho que puedan de los juegos, es decir, cumplir con todos los retos que se les presenta, una vez terminado un juego seguirán jugando para conseguir una mejor puntuación o conseguir todas las bonificaciones que hay. Este tipo de jugador preferirá juegos que le exijan, juegos complejos que demanden esfuerzo en completar todas las metas y dominaran a la perfección todos los aspectos del videojuego. Estos son los jugadores que tienden a convertirse en jugadores profesionales y tratan de vivir de ello, ya sea participando en torneos como sacando provecho de sus habilidades en un juego vendiendo su experiencia ayudando a jugadores menos experimentados a completar las misiones. Así mismo es más probable que sean el tipo de jugador interesado en saber de programación y diseño de juegos, les gusta participar de toda la aventura del videojuego, incluso en su creación y/o modificación, ya sea legal o hackeada. En términos de mercado, este grupo de jugadores gasta más en las expansiones y parches de los juegos, en merchandising de un mismo o de unos pocos juegos; no en jugar siempre el último lanzamiento u obtener muchos títulos.

El segundo grupo general de jugadores, casual gamers, es aquel que se refiere al tipo de jugador que dedica una cantidad de tiempo moderada, compartida con otras actividades de ocio en las que gasta igual cantidad de tiempo y esfuerzo que con los videojuegos. No se entretiene con juegos que no captaron su total atención en los primeros episodios o niveles, pues no son el tipo de jugador que busca necesariamente terminar el juego; buscan explorar el juego e interactuar con el sin

ninguna meta específica. Por lo anterior también es de esperarse que no busquen juegos que les presenten grandes retos y es muy poco probable que participen en convenciones o torneos, así como es muy raro que les interese el diseño y programación de los videojuegos. Este grupo de jugadores se inclina por juegos económicos, populares y fácilmente abandonan un juego cuando este pierde notoriedad. No son el tipo de jugador que se interesará por mejoras para un juego que ya tiene sino en comprar siempre el último título y tener diferentes opciones de juegos.

Sin embargo, si tenemos en consideración la evolución del videojuego y el concepto de hombre que juega, podemos atrevernos a asegurar que ya que el juego es innato y se presenta en toda nuestra vida de una forma u otra, que siendo una actividad absorbente del 'como sí' donde el jugador se envuelve en un simulacro que tiene tanto significado como una actividad sacra, y que está relacionada con otras actividades humanas como la danza, la música o el lenguaje; no es posible separar el grupo de gamers en unas categorías tan amplias y apartadas una de la otra. Un jugador que es hardcore en un juego puede ser un usuario casual de otro, por lo que estas categorías se quedan cortas al haber cada día más y más jugadores en el mundo y considerando que el número de juegos aumenta rápidamente. La empresa Park Associates realizó un estudio titulado "Electronic gaming in the digital home", estudio tomado como punto de partida por Adriana Gil y Tere Vida en su clasificación de jugadores, y donde se pueden identificar 6 grupos más específicos de jugadores, así pues, según este estudio se pueden dividir de la siguiente manera:

- Power gamers o jugadores avanzados, representan sólo el 11% del mercado, generando el 30% de las ventas de videojuegos. Un power gamer es alguien que juega principalmente los juegos de computadora que demandan cierta complejidad de hardware, es decir una tarjeta gráfica de alta potencia, un procesador rápido, entre otros. Sistemas comercialmente vendidos podrán ser publicados específicamente para los power gamers, en comparación con los sistemas más baratos y comunes. Actualizan periódicamente sus computadoras

o consolas para incluir lo último en hardware y aumentar la expectativa de juegos exigentes y obtener un mejor rendimiento de los ya existentes. En el caso de jugadores de juegos con un componente RPG los power gamers serán los que invierten gran cantidad de su tiempo de juego en convertir a sus jugadores en los más fuertes y poderosos.

- Social gamers o jugadores sociales, son como su nombre lo dice aquellos jugadores que ven los juegos como una plataforma de interacción social, ven los juegos como una excusa para entablar relaciones con otras personas. Un ejemplo perfecto de estos jugadores es el nicho que se ha creado alrededor de los juegos diseñados para funcionar en redes sociales como Facebook (FarmVille, Gardens of Time, entre otros), conectados con la lista de amigos o contactos. Este tipo de jugadores prefieren juegos donde se deben realizar misiones en grupo como los juegos multijugador en línea, masivos o no; juegos de realidad alterna, o juegos colaborativos. Este grupo de gamers no representa para el mercado un porcentaje fijo de ventas y puede ir de la mano de otro tipo de jugadores.
- Leisure gamers o jugadores de ocio, son aquellos jugadores que invierten su tiempo en otras actividades que consideran de mayor importancia y relegan el juego a un segundo plano, es la actividad que realizan únicamente en su tiempo libre. Este perfil de jugadores se refiere por lo general a jóvenes adultos y adultos con carreras profesionales y trabajos de oficina, actividades que ocupan la mayor parte de su tiempo. Ocasionalmente juegan para distraerse o para desestresarse y distraerse por un rato. Son jugadores interesados en servicios de juego donde pueden encontrar los juegos ya clasificados sin ellos tener que darle un criterio, es decir están interesados en juegos casuales, que puedan abandonar sin problema.
- Dormant gamers o jugadores latentes, son el tipo de jugador más abundante, pues se refiere al segmento de jugadores que disfrutan mucho del juego pero

que ocupan su tiempo en otras prioridades como el trabajo o la familia. Son el tipo de jugadores que gustan de compartir la actividad de jugar videojuegos con amigos y familia. Se imponen grandes retos en cada juego. Están informados de los últimos lanzamientos y al igual que el power gamer querrá en ocasiones vencer su propio record. Este segmento de jugadores es tal vez el que más videojuegos consume en términos del mercado, pues no dedica el 100% de su atención a vencer todos los retos de un juego y por lo tanto puede interesarse rápidamente en otro título recién lanzado.

- Incidental gamers o jugadores incidentales, se refiere al grupo de jugadores que no presenta mayor interés por este medio pero que en algunas ocasiones ocupan su tiempo de ocio jugándolos. No son jugadores interesados particularmente por el universo de los videojuegos y no buscan juegos complejos y de historias intrincadas, por el contrario están interesados en juegos rápidos que les permitan jugar hasta que deban o quieran ocupar su tiempo en otras actividades. Este segmento puede referirse al grupo de personas que no están interesadas en los videojuegos pero que en alguna ocasión los han jugado. Juegan principalmente por aburrimiento; un ejemplo de estos jugadores es el segmento que únicamente juega los juegos incluidos en sus dispositivos como celulares o PC.
- Occasional gamers o jugadores ocasionales, al igual que los jugadores incidentales no están muy interesados en el universo de los videojuegos. Sin embargo, en comparación con el grupo anterior sí disfrutan de juegos, específicamente de tablero, juegos de palabras o de ingenio, o puzzles. No juegan exclusivamente por aburrimiento pero no invierten grandes cantidades de tiempo ni esfuerzo en estos juegos.

Esta clasificación está, como señalan Adriana Gil y Tere Vida, concentrada en categorizar los tipos de jugadores en términos de mercadeo y de ventas, por lo tanto deja de lado entrever otro tipo de perfiles que se encuentran entre las dos categorías

generales del hardcore gamer y el casual gamer. Señalan también que se puede clasificar los jugadores no por las características de estos sino por sus intenciones en el juego, es decir aquellos para quienes el factor lúdico no es lo principal; así pues presentan 3 categorías adicionales considerando que hay más del juego que solo jugar:

- Modder, son el tipo de jugador que está interesado en explorar las herramientas que le proporciona o no el creador del videojuego, en cuanto a las posibilidades de modificarlo. Es decir que son jugadores que están interesados ampliamente por la industria de los videojuegos desde un punto de vista más técnico. Sin embargo, las modificaciones pueden ser en el formato, como en mapas, locuciones o personajes; o lógicas, como en la dinámica o la jugabilidad. También se puede referir al tipo de jugadores que modifican el software de los videojuegos o la configuración de una consola. Estos jugadores podrían ser considerados como los gamer- hackers.
- Cyber atletas o Pro gamers. Jugadores profesionales, que han profesionalizado su afición a los videojuegos y participan en torneos y competencias. Los hay que juegan en solitario o en grupo, en todo caso entrenan diariamente como para cualquier competencia deportiva. En muchas ocasiones tienen incluso patrocinadores, en su mayoría de empresas de hardware. Similar a los power gamers, no obstante para los cyber atletas ya el componente lúdico de un juego pasa a un segundo plano.
- Periodista o analista, juega para dar una opinión en medios sobre los juegos. Por lo general ofrecen sus servicios a medios especializados que puedan patrocinarles el juego a cambio de reseñas y valoraciones.

De igual forma, ya que los videojuegos vienen dando de que hablar por décadas, encontramos otros tipos de jugadores al adentrarnos en el mundo de los videojuegos, sobretodo los juegos en línea, entre estos encontramos categorías como:

- Newbie o principiante es el jugador inexperto, el que acaba de empezar en un juego determinado y no sabe aún todo lo que hay que saber en el juego. Dentro de ésta categoría sin embargo, hay que separar los jugadores que no saben y son malos en el juego, y no están dispuestos a que alguien les enseñe, aquellos que no presentan especial interés en el juego; de los que son nuevos pero están dispuestos a aprender. "If you ever find yourself playing a competitive game and someone calls you a "noob," you'd better know it's OK to be offended. "Noob" is derived from "newbie" or "beginner," and is a common insult among online gamers. Calling someone a noob saying they play like an inexperienced, inept beginner; (...) (Not to be confused with "newb," which means you're a beginner who's willing to learn, so it's not so insulting.)" (Broek, 2009)
- Retrogamer, old school gamer o classic gamer, jugadores retro o clásicos. A retrogamer es un jugador que prefiere jugar y coleccionar videojuegos antiguos y juegos de arcade. Estos jugadores rescatan los juegos ya sea jugándolos en las consolas y máquinas de arcade originales con su hardware original o con hardware actual a través de emuladores o puertos especiales y compilaciones. Así mismo, esta categoría de jugadores, incluye a aquellos que han tomado la gestión de restaurar juegos de antaño y las viejas máquinas de arcade que tanto éxito tuvieron en su momento; incluso algunos realizan sus propias máquinas recreativas. Este segmento tiene buena cabida actualmente, por lo que representa un negocio en crecimiento.

Lo anterior ha generado una cierta controversia, pues mientras algunos jugadores se dedican a rescatar videojuegos clásicos, las grandes compañías también lo hacen "While the games are (in my opinion) good games, I don't think any of them (save Zelda) is worth US\$20 on its own. There's certainly no technical reason they couldn't fit 2 or 3 or all 8 onto a single GBA cartridge? the old games weren't large at all. I'm a big fan of Nintendo's work, and the capitalist in me admires their ability to repackage something old and resell it to

us, but the cheap gamer in me is offended that they're trying to resell a piece of my childhood to me at such a price. Why shouldn't these games be, say, US\$5 a piece, or maybe even free for download? They're almost 20 years old, and while some of them are seminal titles in gaming history, perhaps because they are, it seems like anyone should be able to play them and see where we've come from.” (WyldKard, 2004)

- Entre otros términos para referirse a segmentos específicos de jugadores están los gaymers, nombre que se le ha asignado a la comunidad abiertamente LGBT que tienen un particular interés en el universo de los videojuegos; también han generado cierta polémica que ha logrado un cuidado especial en los contenidos de los juegos y el control estricto de las salas de chat de juegos en línea.
- Por último, encontramos a las girl gamers, es decir jugadoras mujeres, un segmento en constante crecimiento y que ha tomado una papel importante dentro de la industria, generando que se incluyan juegos específicos dirigidos a éste público y categorías femeninas en concursos y competencias. Este segmento puede parecer gratuito en el sentido en que ya hemos dicho y nos parece evidente hoy en día que también hay mujeres que juegan videojuegos, sin embargo no siempre fue así. Como ya sabemos los juegos pueden ser un reflejo de la cultura del mundo real y de aspectos presentes en la sociedad de los jugadores, especialmente en los juegos con componentes RPG y multijugador masivos; así pues el universo de los videojuegos ha sido el escenario perfecto para reclamar la igualdad de género de alguna forma. En sus primeros pasos los videojuegos eran hechos por y para hombres, “however, during the last decade, computer games have developed from being dominated by male protagonists to include more female protagonists. This might be a response to the feminist criticism, but if we accept Salen and Zimmerman’s claim, it can also be seen as reflecting the increasing gender equality in Western society in general. A synthetic world that can be “anything we want it to be” (Castronova 2005, 7), can also be a perfect cultural playground for

perceptions of gender in our modern world.” (Corneliussen & Walker Rettberg, 2008)

No obstante la anterior clasificación de los gamers, es completamente necesario mencionar el hecho de que esta clasificación y el termino gamer no está muy bien visto ni alentado en círculos de jugadores, diseñadores y programadores de videojuegos, pues al contrario de ser incluyente es excluyente en el sentido en que encasilla al consumidor de una industria en una identidad propia de grupo. Este primer error contesta de nuevo la pregunta de ¿quién juega? Pues no es exclusivo ser un gamer, no es una logia, cualquiera puede jugar. “In general, we don't think of ourselves as "Book-Readers" or "Movie-Watchers" or "Music-Listeners." But playing games is marketed as an identity; if you play games, you are a Gamer. This is likely left over from the days before everyone carried around smartphones, but it persists because people still make plenty of money selling to Gamers. I'm not a businessperson, but I imagine that creating a dedicated audience that defines themselves primarily as "people who buy what you're selling" is pretty amazing (even if that means energy-drink vendors show up to professional conferences and sling tall-boys around). But when you've defined your consumers as "different from everyone else because they consume your product," it's easier to blame them (and you) for things that go wrong, because you've conveniently defined them as "different." (This is one reason why we generally don't use the word "Gamer" in Game Developer, by the way; it is exclusive, not inclusive, and it paints a picture of a person that many people who play games simply cannot relate to in order to sell stuff to people, which does the medium as a whole a disservice.)” (Miller, 2013)

A partir de lo anterior podemos aclarar que el concepto típico del jugador de videojuegos no es en ningún aspecto como lo han querido retratar por más de 2 décadas y que en primera instancia ¿quién juega videojuegos? Es una pregunta cuya respuesta puede ser contestada con todo el mundo juega alguna vez videojuegos. “The scientific journal Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking reported in 2009 that 61 percent CEOs, CFOs, and other senior executives say they take daily

game breaks at work. These numbers demonstrate how quickly a gaming culture can take hold. And trends from every continent –from Austria, Brazil, and the United Arab Emirates to Malaysia, Mexico, New Zealand, and South Africa– show that gamer markets are emerging rapidly with similarly diverse demographics. Over the next decade, these new markets will increasingly resemble, if not completely catch up to, those in leading gamer countries like South Korea, the United States, Japan, and the United Kingdom today.

As game journalist Rob Fahey famously pronounced in 2008: “It’s inevitable: soon we will all be gamers” (McGonigal J. , Reality Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World, 2011, pp. 11-12)

### **¿Porqué jugar videojuegos?**

Si no es la respuesta a ¿quién juega videojuegos? el argumento necesario para saber si estamos o no del lado de los videojuegos, debemos entonces preguntarnos ¿porqué jugar? Aun cuando ésta pregunta la podemos contestar fácilmente remitiéndonos a lo que los teóricos de lo lúdico han dicho acerca de que el juego es innato en el hombre y que nos hemos aventurado a decir que el videojuego es la evolución a la pantalla del juego superior que se venía perdiendo en las dinámicas culturales desde el siglo pasado; queda inconclusa la respuesta porque así como los motivos de porqué jugar son claros, no lo son el hecho específico de jugar videojuegos. Las motivaciones y razones de los gamers son variadas e igual de profundas que las de simplemente jugar a la pelota, sin embargo son profundas y dignas de ser mencionadas en esta búsqueda.

Dejando de lado motivos que pueden ser superficiales y evidentes para todos como lo podrían ser ‘pasar el rato’ y aburrimiento, se encuentran motivos profundos que tocan fibras delicadas del concepto de ser de los individuos que dedican horas de su tiempo a sumergirse en videojuegos de cualquier índole. “An upcoming article in Psychological Science suggests that your choice of games and your motivation to keep

playing them may have something to do with how well they allow you to experience something deeper and more personal.” (Madigan, 2012) Los gamers se aventuran en este tipo de juego por lo que para ellos significa hacerlo, estos motivos no se alejan mucho, en una primera instancia, de la propia estima. “La magnitud que el videojuego ha alcanzado hoy día ha dado a esta actividad un sentido muy diferente al de cualquier otra actividad lúdica. Jugar con videojuegos probablemente no sea una actividad mas, sino que constituye un reto en el que se ponen a prueba sentimientos de competencia y el propio autoconcepto. Todo ello divorcia la percepción infantil y adolescente del videojuego de la que de esta actividad podamos tener los adultos.

En general existe acuerdo entre los investigadores en señalar una clara relación entre el juego con videojuegos y la autoestima de tal manera que este entretenimiento puede considerarse como un mecanismo apto para mejorar el autoconcepto de aquellos sujetos que lo tiene[n] mas devaluado.” (Estallo, 1997)

Los jugadores de estos juegos escogen un ambiente controlado por ellos mismos, donde el principal personaje de la historia es controlado por ellos; bien lo decía el profesor Edward Castranova, experto en mundos virtuales, que estos universos son lo que queramos que sean, por lo que la sensación de control imprime necesariamente la sensación de poder. “The game designer’s craft makes it possible for players to feel as if they are in control of the situation at all times, even though their game play and emotional experience are significantly sculpted by the designer. It is a tricky balancing act, making players aware of the challenges they confront while ensuring that they have the resources necessary to overcome those challenges. If the game play becomes transparently easy or impossibly hard, the players lose interest. (Jenkins, 2007) Es jugar para conseguir en la pantalla aquello que sentimos no encontramos en la vida real.

El jugador no tiene necesariamente que tener una baja autoestima para encontrar en los videojuegos un estímulo de esta, sin embargo, si es una constante, como lo señala Jane McGonigal, que sientan que el mundo no les brinda el suficiente estímulo para las

capacidades que poseen o creen alcanzar. La realidad está rota, en palabras de la autora, por lo que los jugadores ven en el juego la herramienta y el medio para solucionar sus realidades y explotar realmente sus capacidades. “Para ilustrar este punto podemos citar un testimonio (Citado por Marion Lang, 1983) en el que vemos claramente como esta actividad tiene un efecto potenciador del autoconcepto: “...Cuando empiezas piensas que eres un perdedor. Cuando has conseguido 4000 puntos en Space Invaders no serás nunca mas un perdedor...” (Estallo, 1997) McGonigal describe las respuestas físicas y emocionales que los jugadores se sienten cuando juegan juegos de computadora y video. Justifica las horas de juego invertidas en el hecho de que hay una reacción neuroquímica desencadenada en cuando jugamos un videojuego bien diseñado. Esta respuesta física concentra al jugador, brindándole motivación y creando un sentido de flujo, que describe McGonigal como un compromiso intenso con el juego. La autora estructura y justifica sus juegos y lo que asegura de los mismos, a través de la psicología positiva, estudios de la felicidad, y la ciencia cognitiva.

Los juegos proveen lo que la realidad no puede, en lo que se queda corta la vida real del jugador el videojuego entra a proporcionar el trabajo extra que el ser humano demanda para desarrollar sus capacidades al máximo. Razón por la cual, de acuerdo con la autora, los jugadores buscan realidades alternativas en los juegos en línea que proporcionan numerosos beneficios. Algunos de estos beneficios son: desarrollar habilidades en redes de colaboración y en los jugadores a través de los equipos en línea de jugadores que compiten con otros equipos de todo el mundo; mejorar las experiencias de la vida real mediante la participación de los familiares y amigos en desafíos diarios. McGonigal ha creado numerosos juegos de éxito que están cambiando la vida de miles de personas, entre los cuales está Super Better game y Chore Wars, que ayuda a los miembros de la familia a construir relaciones a través de las tareas del hogar; o Lost Joules, un juego social de ahorro de energía y de vida "verde"; un juego meritario de realidad alternativa, World Without Oil, desafía a los jugadores a sobrevivir y crear destrezas para la vida, alternativas, frente a una crisis mundial de petróleo; o Evoke, un juego de realidad alternativa para el Banco Mundial,

donde los jugadores proponen alternativas para problemas locales como el hambre o la salud pública.

Las razones más presentes en la motivación de los jugadores para ser gamers está el hecho de que la realidad no es suficiente, no es solo un escape a la realidad y sus problemas, es una alternativa a los mismos, es la búsqueda de soluciones en el juego. Así mismo los videojuegos nos proporcionan las recompensas que no encontramos en la vida real por nuestros esfuerzos; nos enseñan e inspiran en formas que la realidad no lo hace por lo que nos asombran de forma que nos sentimos más atraídos por ellos que por nuestra propia vida; los juegos nos acercan y nos invitan a colaborar entre jugadores. Los juegos diseñados para optimizar la experiencia del jugador y organizar comunidades colaborativas de jugadores, lo que finalmente deberíamos aplicar en la vida real. Los grandes retos que voluntariamente abarcamos en los videojuegos generan un sentido interno de satisfacción que se impone en otras áreas de nuestras vidas. Los jugadores, una vez encuentran esto en los juegos, vuelven a buscarlo si siguen sin encontrarlo en otras instancias de sus vidas, “they need to feel that they can run faster, shoot more accurately, jump further, and think smarter than in their everyday life, and it is this expansion of one’s capacity that accounts for the emotional intensity of most games. I still recall the first time I grabbed the controls of Sonic the Hedgehog , got a good burst of speed, and started running as fast as I could around the loop-to-loops, collecting gold coins, and sending all obstacles scattering. I am not an especially good game player, yet I felt at that moment totally invincible, and everything in the game’s design—the space, the character, the soundtrack—contributed to giving me that sense of effortless control, that release from normal constraints.” (Jenkins, 2007)

En *Reality Is Broken, Why Games Make Us Better And How They Can Change The World*, McGonigal plantea su tesis de porqué nos gusta tanto jugar y cómo los videojuegos nos hacen mejores personas y nos dan las herramientas para solucionar los problemas del mundo, a partir de 14 arreglos o soluciones proporcionadas por los juegos, sobre las que iremos hablando a lo largo de la batalla entre lo bueno y lo malo

de los videojuegos. Antes hay que entender realmente cuál es la motivación de un gamer para prestar tanta atención, cuidado y tiempo a ésta actividad sobre las demás.

La primera solución planteada por McGonigal es: obstáculos innecesarios. Ya lo decía anteriormente, los juegos nos permiten superar obstáculos de forma voluntaria e innecesaria, empujándonos hasta los límites de nuestras capacidades y subiendo nuestra propia vara de esfuerzo. Anteriormente los juegos se presentaban con las instrucciones de antemano, sin embargo, sobretodo en los juegos para computador, el modelo cambió, y ahora los juegos permiten avanzar mientras se aprende, lo que nos motiva a seguir jugando hasta saber todo sobre cómo se juega un videojuego en particular. “They guide us toward the goal and help us decode the rules. And that’s as powerful a motivation to play as any: discovering exactly what is possible in this brand-new virtual world.(...) If the goal is truly compelling, and if the feedback is motivating enough, we will keep wrestling with the game’s limitations – creatively, sincerely, and enthusiastically– for a very long time.” (McGonigal J. , Reality Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World, 2011, p. 27) La actividad aquí cobra el sentido del que tanto hablaba Huizinga en su tratado, jugaremos un juego que nos motive con tanta seriedad como nos sea posible, no hay nada trivial en esta actividad; el juego importa.

Lo contrario a jugar no es trabajar, es la depresión. El juego nos proporciona una sensación de felicidad al escoger un trabajo en el que podemos destacarnos, el buen trabajo duro que nos retribuye (puntos, pasar de nivel, adquirir puntos de experiencia, terminar un juego) nos hace felices. Los videojuegos nos permiten enfocar nuestras energías con inexorable optimismo en algo en lo que somos buenos o podemos mejorar, mientras disfrutamos. Los juegos en esta forma nos llevan por un espectro de emociones hacia la positiva meta del juego mientras ponen a nuestro cerebro a trabajar y ocupan todos los centros que pueden proporcionar felicidad: se activa la memoria, la atención, nuestro sentido de recompensa y motivación, y nos emocionamos; se genera un estrés positivo que redirige las energías ocupadas en problemas menores o preocupaciones en atender el reto que nos presenta la pantalla.

Se entrena y condiciona la mente para ser feliz a través del pensamiento positivo: “Acabaré el juego, conseguiré la puntuación más alta, salvare a la princesa”; de las conexiones sociales y el trabajo colaborativo: “Convocaré un raid, pediré ayuda a un jugador más experto, invitaré un amigo a jugar”; y a construir fortalezas personales: “Jugando Tetris me doy cuenta de mi capacidad de anticipar un resultado, soy paciente, se me facilitan las estrategias.” Las recompensas del trabajo en la vida real raramente se presentan tan claras y por lo general se trabaja para vivir de ello o porque toca; no satisface de igual forma que un videojuego, no existe la posibilidad de volver a empezar sin repetir los errores cometidos, existe el miedo al fracaso, no hay más vidas. El trabajo que realizamos en nuestras vidas puede ser, por el contrario, no lo suficientemente retador y arduo para suplir nuestra necesidad de recompensa y sentir que estamos realmente explotando nuestras habilidades.



Pantalla final del juego Super Mario Bros.

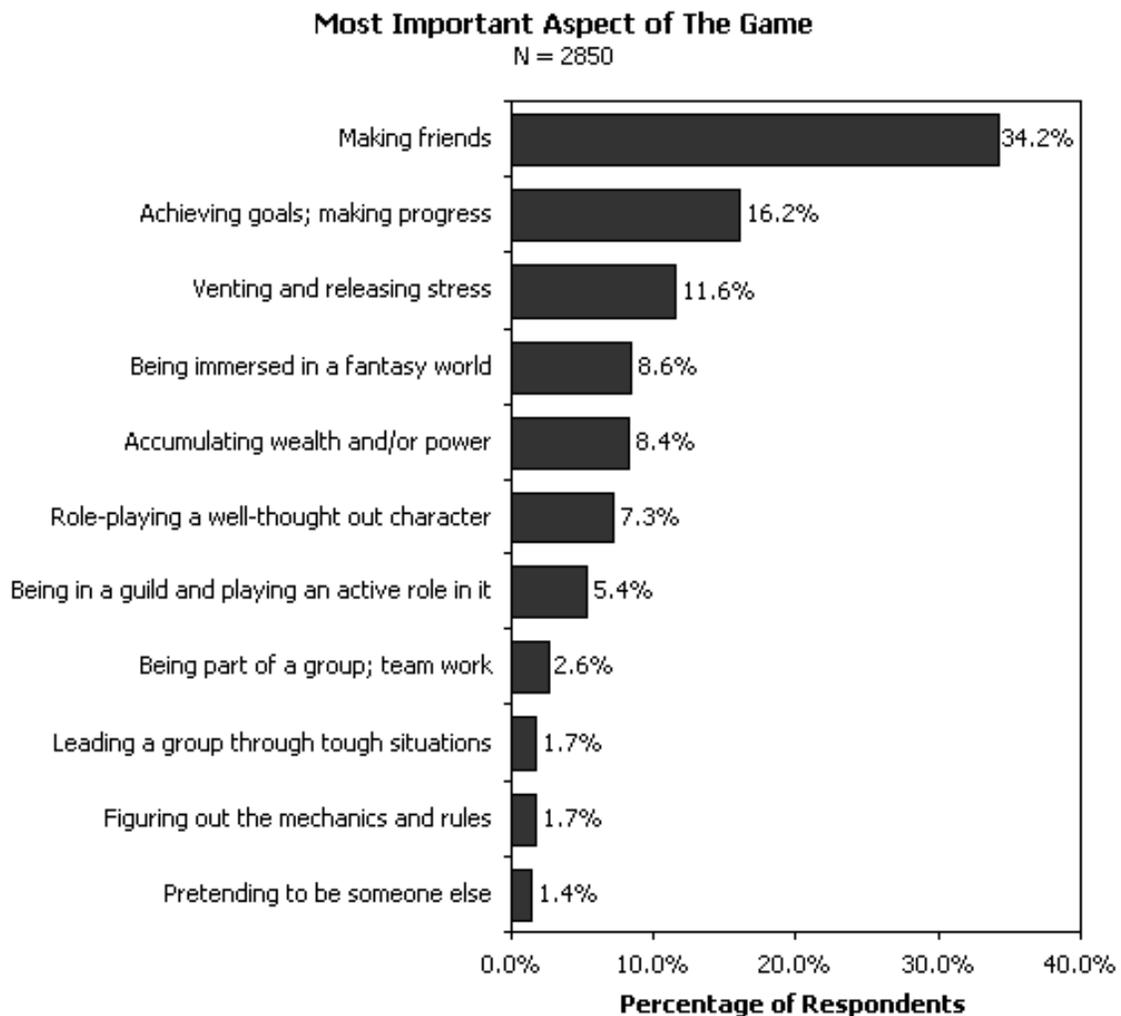
Existen diferentes tipos de trabajo que ofrecen los videojuegos, el gamer escogerá el que mejor se acomode a sus capacidades y a los retos que se plantea, o simplemente al tipo de actividad que desea realizar. El trabajo de alto riesgo, es decir un juego de acción, rápido; ofrece grandes triunfos o fracasos igualmente épicos lo que le imprime la emoción, el boost necesario para que el jugador se sienta sumergido en este. La adrenalina controlada en un mundo virtual hace que el jugador se sienta más vivo.

Otro tipo de trabajo que se puede encontrar en diversos videojuegos es el trabajo que solo ocupa tiempo, es decir es monótono y repetitivo, esto en la vida real ocasiona estrés y desmotiva, pero cuando lo escoge voluntariamente un jugador se siente aliviado de tener las manos y la mente ocupadas en algo de lo que obtiene resultados claros. Así mismo existen el trabajo mental y el trabajo físico, el primero incrementa al máximo las capacidades cognitivas del jugador y el sentimiento de los logros es conseguido al concentrar el cerebro en tareas que exigen; el trabajo físico proporciona la misma sensación que hacer deporte, la adrenalina se libera al tiempo que endorfinas que no permiten que el cuerpo se agote antes de cumplir la meta, la satisfacción del agotamiento es la retroalimentación del juego.

Por último el trabajo duro permite sentir orgullo, por las tareas bien realizadas y por las recompensas recibidas; ya sea por avanzar en un nivel o descubrir la clave para resolver el acertijo, encontrar la espada mágica o simplemente no morir en el intento. En el universo del diseño de videojuegos se conoce este sentimiento con la palabra en italiano Fiero y la mejor forma de describirlo es cuando el jugador alza los brazos y grita de emoción. “Fiero, according to researchers at the Center for Interdisciplinary Brain Sciences Research at Stanford, is the emotion that first created a desire to leave the cave and conquer the world. It’s a craving for challenges that we can overcome, battles we can win, and dangers we can vanquish.” (McGonigal J. , Reality Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World, 2011, p. 33) A mayor el reto, mayor el fiero.

Nick Yee ha estudiado los videojuegos, en especial los MMORPG, durante años y ha creado un proyecto llamado Daedalus, donde consigna los resultados de sus investigaciones y abre un espacio para que los jugadores den sus impresiones sobre lo que es jugar para ellos y todo aquel que este interesado en este universo encuentre las respuestas que busca. Así pues se encuentran más indicios sobre qué motiva a un gamer a jugar videojuegos. Para Yee existen motivos generales, sin embargo está convencido que para cada jugador la experiencia es única, en lo que coincide con el juego superior del que ya hablábamos en la primera parte; la experiencia es única

para cada jugador pues cada uno le imprime el sentido que quiera que tenga esta actividad. “On an aggregate level, the general categorization of why people play seems to be quite robust and can roughly be described as: 1) achievement, 2) socialization, 3) immersion, 4) vent/escape, 5) competition. On an individual level, however, the answers are quite provocative and resist easy categorization.” (Yee, Why Do You Play?, 2004)



(Yee, Why Do You Play?, 2004)

Por otro lado para McGonigal la clasificación general de los motivos es similar, plantea que la satisfacción recibida por los jugadores se puede representar en cuatro puntos: trabajo satisfactorio, la experiencia o la posibilidad de ser exitoso o de conseguir una victoria, la conexión social y por último la posibilidad de hallar sentido.

De acuerdo con McGonigal, una de las principales motivaciones del videojuego son los logros conseguidos o que se pueden conseguir, los jugadores explican la razón de porque esto es tan atractivo, se debe a que hay una sensación constante de ser más fuerte, más competentes, más hábil, y hay muchas maneras que el entorno del juego ofrece a los jugadores para avanzar. Yee toma los testimonios de los propios jugadores para comprobar y exponer esto: "I play for the interaction with others as well as for the constant improvement of myself and others. What is appealing to me is that you CAN keep on playing; there is almost always something else you can do. When you finish one thing, there is always another thing, another obstacle to pass. [EQ, M, 16]

The reason I play is that there is so much to do. You can [level] your character and when you get bored, you can craft. Or you can choose another job class. Get bored with that, you can fish, mine, log ... etc. And the thing that gets the most is the scope of the game. How large the world is and the detail of everything. [FFXI, M, 23]

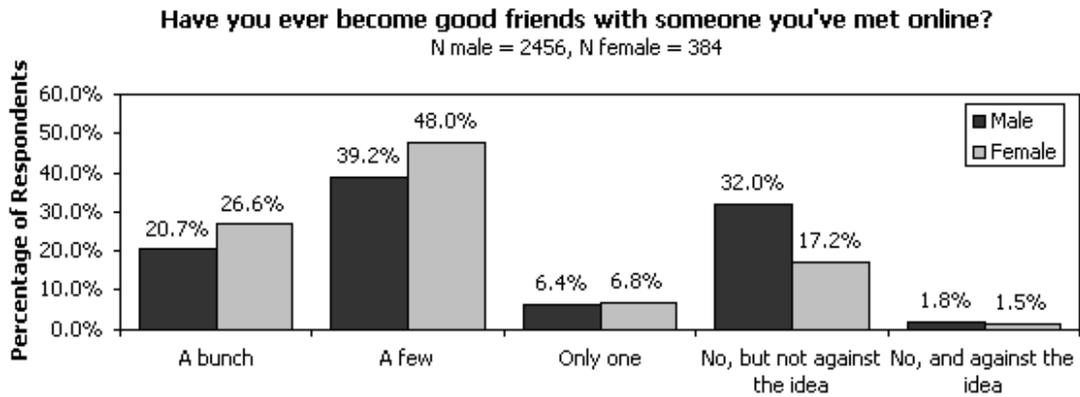
I like the whole progression, advancement thing ... gradually getting better and better as a player, being able to handle situations that previously I wouldn't have been able to. [EQ, M, 48]" (Yee, Why Do You Play?, 2004, p. 4)

El trabajo satisfactorio es algo que todos los hombres ansían día a día. Aun cuando la naturaleza de este trabajo satisfactorio sea única para cada persona, es lo que los lleva a concentrarse en metas definidas claramente y actividades demandantes donde sea vea realmente reflejado el impacto del esfuerzo realizado. De lo anterior, es decir de alcanzar logros, se deriva el empoderamiento; los jugadores son empoderados en el mundo real a través de mundos virtuales y las vivencias obtenidas en estos. La máscara, el simulacro, otra de las características del juego superior; permite al

jugador ser lo que quiera y la seguridad de un mundo virtual permite explorar hasta donde es capaz de llegar el jugador, puede hacer lo que no puede o no quiere hacer en el mundo real. Así es como, por ejemplo, alguien que tiene una discapacidad física puede desenvolverse en un mundo virtual sin las limitaciones que se le presentan en la realidad. De nuevo se presenta el 'como sí' del juego, lo que permite llenar de sentido esta actividad y cada vez más justifica al gamer.

La experiencia de conseguir logros y cumplir metas o al menos la expectativa de poder hacerlo hace sentir poder sobre sí mismo, se busca la aprobación y el reconocimiento de otros al reconocer los esfuerzos realizados en cumplir el trabajo que se ha propuesto. La retroalimentación es necesaria. El jugador buscará en el videojuego el medio para encontrar las propias posibilidades de éxito y de aspirar a algo superior, busca evolucionar, busca ser mejor en algo cada día siendo lo que quiera ser.

El 'como si' que permiten los videojuegos nos lleva también a explorar la segunda motivación global planteada por Yee, la socialización. Los seres humanos son seres, como dice McGonigal, extremadamente sociables. Incluso el más introvertido encontrará una fuente de felicidad en compartir con otros. Estamos predispuestos a compartir experiencias para crear lazos a partir de situaciones o asuntos que tienen un significado, que importan. Aunque el trabajo de Yee está relacionado más que todo con los MMORPG y por lo tanto este factor está condicionado por el tipo de juego; hay juegos de otros géneros que permiten la interacción entre jugadores ya sea dentro o fuera del juego. La socialización en un videojuego se da de diferentes maneras, la primera es en las salas de chat y la posibilidad de dirigirse a otro jugador o a un personaje no jugador (aunque en ese caso no hay interacción 'real'). Yee encontró que una de las motivaciones para seguir jugando es la de la posibilidad de interactuar con otras personas, de nuevo encontramos un ambiente donde los jugadores se sienten seguros de hablar con un desconocido e incluso de pedir su ayuda; así mismo es atrayente la posibilidad de ayudar a otros por medio de la socialización en juego.



(Yee, Most Important Aspect Of Game, 2003)

La socialización es tanto motivo para jugar como lo es para seguir jugando. De los testimonios recogidos por Yee en sus investigaciones se encuentran algunos que aseguran que sin este componente habrían abandonado el juego “What keeps me coming back to MMORPGs, and any RPG in general, is the social aspect. I've been playing RPG's of various kinds for over 15 years, and it's the only 'hobby' that I have maintained that long. The reason is the people. When I log on to EverQuest the first thing I do is say 'hi' to my guild, then I hit my 'friends' list and say 'hi' to them. Often times I will sit and chat with people and never get anything accomplished in-game. And I never feel like I wasted my time. I would have stopped playing long ago if it wasn't for the other people that play. [EQ, M, 30]”. (Yee, Why Do You Play?, 2004, p. 2)

Un paso adelante de aquellos que disfrutan la posibilidad de charlar con otros jugadores se encuentran los que no solo se quedan en las conversaciones, sino que gozan de encontrar amistades dentro del ambiente del juego y las cultivan dentro del mismo. En el documental *Second Skin* vemos como estas amistades se pueden convertir en amistades en el mundo real, compañeros de casa e incluso parejas estables, motivo suficiente para querer jugar un videojuego y si es el caso personal mayor motivación para seguir jugando.

Como en una escalera evolutiva, para algunos la conversación y las amistades se quedan en un segundo plano y el tipo de socialización que los atrae a los videojuegos

es la lealtad de grupo y la afiliación con alguien más o una causa. “Notice how for some players this creates a two-edged sword – the burden of responsibilities that come with the satisfaction of feeling valued, or in the case of the third narrative – the way socialization transitions into group achievements.” (Yee, *Why Do You Play?*, 2004, p. 3)

3) Los compromisos y responsabilidades adquiridas con los otros jugadores, amigos o no, motivan al gamer a volver al juego, si se ha abandonado, o a seguir jugando para no defraudarlos; esto también está vinculado con el sentido de logros conseguidos y el empoderamiento. Hay que considerar que la socialización no necesariamente implica relaciones nuevas con jugadores que recién se conocen en el juego. Para los gamers compartir el espacio de juego con familiares y amigos es también un gran motor y el universo del juego se convierte en la plataforma de comunicación con aquellos que, por ejemplo, se encuentran lejos, o algo en común con la pareja o un hermano.

Por último, como lo hace Yee, hay que señalar que la socialización es un porqué de jugar también en el caso en el que el jugador tenga alguna dificultad para realizar este tipo de conexiones en la vida real. “I have always enjoyed video and computer games. This was a whole new experience for me, being able to play real time with other humans. I am disabled and mostly housebound so EQ gives me a great social outlet; I can talk and joke with others without having to leave home LOL. I keep playing as I advance in levels, etc there are always new goals to reach. But the most appealing thing to me is not what level I am, or what level mob I can kill - but the interaction with other people. [EQ, F, 59]” (Yee, *Why Do You Play?*, 2004, p. 3)

Una persona con una discapacidad, que se siente rechazado; una persona muy tímida; si se vive en un lugar nuevo y aún no se han hecho nuevas amistades el juego es una buena excusa para entablar puntos en común; entre otros casos donde la socialización e interacción con otros se facilita en el campo de juego.

La inmersión en el universo de los videojuegos y el escapismo de la realidad están atados uno al otro, es una relación causal dual. Como ya lo decía McGonigal y como muchos críticos de los videojuegos se han atrevido señalar, uno de los motivos que parecen tener los jugadores es el de buscar una alternativa para la realidad. Lejos

de decir que esto es positivo o negativo, pues es tema de otra sección; está claro que es uno de los motivos más atrayentes para jugar videojuegos. Los jugadores están motivados no por otras personas, ni los objetivos y metas, sino por el propio medio ambiente del juego y del hecho de jugar. Lo que les atrae es que se puede dar un paso fuera del mundo real y no tener que lidiar con los problemas de la vida real por unas horas, es una distracción. La inmersión en el juego, como lo señala McGonigal refiriéndose a los trabajos de Csíkszentmihályi<sup>13</sup>, proporciona el flujo que las tareas que se nos encomienda en la vida real no proporcionan. A partir de esto, el segundo remiendo de la realidad planteado por McGonigal es precisamente la activación emocional de jugar. Los juegos redirigen y apuntan la energía con severo optimismo hacia algo en lo que realmente somos buenos y podemos aún seguir mejorando, en algo que disfrutamos voluntariamente. Por lo anterior el jugador decide suspender la vida real por la vida en juego. Es una búsqueda de salir de lo mundano y desestresarse por unas horas.

Último en la lista, pero no menos motivante para los gamers se encuentra la competición. La motivación son de nuevo las otras personas y los logros conseguidos pero a nivel competitivo. Se trata del sentimiento de grandeza que proporciona cualquier tipo de juego cuando existe un oponente o público que valide el triunfo del jugador superior. Se trata pues de superar retos: "The most appealing thing about the game is the challenge. I enjoy being challenged. I enjoy being beaten. I enjoy the twists and turns that are thrown at me. [SWG, M, 18]" (Yee, *Why Do You Play?*, 2004, p. 6) La competición reúne todos los anteriores motivos, pues valida querer alejarse de la realidad, donde los triunfos personales pasan desapercibidos, donde no hay retroalimentación positiva de éstos; así como los logros conseguidos, cumplir metas; interactuar con otros.

En este punto se hace cada vez más clara la relación que tienen los videojuegos y el Homo Ludens; son las mismas características del juego las que se convierten de una u

---

<sup>13</sup> Psicólogo estadounidense, publica en 1975 *Beyond Boredom and Anxiety*.

otra forma en motivos para los gamers a jugar este tipo de juegos y a continuar una vez lo hacen por primera vez. Recordemos que una de las preocupaciones de Huizinga en su momento era que éstas mismas características estaban desapareciendo en las manifestaciones culturales de su tiempo y pronosticaba de alguna forma la desaparición del juego superior, lleno de sentido que nos concierne en este trabajo. La idea de que el juego pudiera migrar por completo a una pantalla y creara mundos virtuales de alguna forma tangibles y no solo en la imaginación del jugador, eran para el parte de un imaginario futurista, era ficción. Sin embargo, poco a poco se ha comprobado que los videojuegos han encontrado como devolver al hombre el juego superior y despojarlo del valor infantil que podía adquirir luego del siglo XIX.

Andrew Przybylski, escritor junto a dos colegas de A Motivational Model of Video Game Engagement, asegura que ha encontrado que los jugadores escogen con preferencia los juegos donde pueden ser una versión idealizada de sí mismos, es decir donde se potencian las características que creen poseer. Los juegos donde la persona que perciben ser está más alejada de su idealización de persona. Así mismo está de acuerdo en asegurar que este gran motivo se fragmenta en otros motivos como la necesidad de competencia, la liberación de tensiones mediante la violencia, entre otros aspectos que pueden encerrarse en los que ya se han mencionado. Así mismo menciona la necesidad de control que experimentan los jugadores con esta actividad, motivo que realmente puede ser el motor de esta industria, pues es el motivo que explica el sentido superior que le dan a la historia y a su personaje los gamers.

El videojuego le devuelve a esta actividad innata que es jugar en el ser humano, el significado. El ser humano busca ser parte de algo mayor que el; nos atrae la infinitud, el universo y de ahí mismo surgen las religiones, de la búsqueda de algo mayor de lo que somos parte y donde nuestra presencia importa, es parte de un todo superior, la misma curiosidad que nos hace creer o no en un dios nos hace buscar significado superior en otras actividades diarias. Más importante aún deseamos desenvolver el significado en una escala épica, esto solo lo puede brindar una actividad como jugar. El ser parte de algo mayor implica la búsqueda en la participación, es decir el homo

ludens busca participar y pertenecer, contribuir en algo que tenga un significado que perdure más allá de nuestra propia vida. Los videojuegos como campo de juego nos proporcionan todo esto.

## Pros y contras de los videojuegos

### Contra

Hasta este momento se ha hecho un recorrido por el universo de los videojuegos en términos de su evolución desde su inicio de la época de la computación hasta nuestros días, y sobre el quién y el porqué; en busca de una justificación, si así se puede decir, de jugar videojuegos. Sin embargo, aunque los indicios de mi punto de vista personal se han entrevisto, es necesario presentar ahora las polémicas y críticas así como las opiniones positivas acerca de los videojuegos, para así poder contestar la pregunta de a qué bando se quiere pertenecer. Así mismo se nos inclina hacia respuestas más específicas acerca de los efectos que pueden tener los videojuegos, en términos de desarrollo de la personalidad y de un significado sacro y superior de esta actividad, ciñéndonos a las características del Homo Ludens; y poder contestar cómo esto se relaciona de alguna forma con el ser, en cuanto al desarrollo personal del individuo a través de la propia identidad. Es todo esto parte de una búsqueda de subjetividades que evaluadas por estudios, opiniones y diferentes visiones de los videojuegos nos llevan a pensar si sí son estos una forma de juego superior como el que mencionaba Huzinga en su tratado Homo Ludens; entre otras concepciones y respuestas que se han dado y se darán acerca del amplio universo de ésta industria.

A finales de los 80's y principios de los 90's, ya que los videojuegos eran cada vez más ubicuos, los gráficos más realistas, y las tramas más atractivas; los psicólogos comenzaron a indagarse sobre si esto podía tener consecuencias negativas como aumento en la agresividad. Los méritos relativos de esta indagación, siendo un área sensible de la investigación, están abiertos a un debate pues mientras la venta de videojuegos aumenta cada año potencialmente, los crímenes violentos no presentan

un mismo comportamiento, desmintiendo una posible relación causal. Esto no quiere decir que los niños pequeños deben jugar videojuegos excesivamente violentos, de hecho, probablemente también deberían evitar las películas violentas o las imágenes explícitas en los programas de televisión; la exposición temprana a estos contenidos, sin embargo, no está necesariamente ligada a los videojuegos.

Tampoco quiere decir que no haya casos aislados donde se haya encontrado una relación o el perpetrador asegure una justificación relacionada con los videojuegos; un caso mediático muy reconocido es el del tiroteo en una escuela de Columbine en Estados Unidos, donde dos estudiantes arremeten contra profesores y compañeros en un ataque que dejó cerca de 21 muertos y 12 heridos, aparte de los daños ocasionados a la escuela por los explosivos que utilizaron como distracción; las autoridades encontraron los diarios de los jóvenes y luego de hablar con sus familiares y personas cercanas se llegó a la conclusión que podían estar influenciados por la violencia en los videojuegos y programas televisivos, abriendo de nuevo el debate sobre el contenido de los juegos.

Dicho lo anterior, una de las opiniones más difundidas por los medios y adoptada por padres y maestros en el mundo es que los videojuegos no son más que un ocio vacío y que trae malas consecuencias para los jugadores, especialmente los más jóvenes. Esto no es de esta década y no está condicionado, aunque si potenciado, por el gran boom del internet, las redes sociales, la proliferación de canales de TV, etc. Desde la era dorada de los videojuegos nacen los estudios sobre los videojuegos y sus efectos; el auge de la psicología social impulsó de igual forma estos estudios y desde entonces los resultados han sido variados y muy distantes en sus resultados.

Teniendo en cuenta todas las investigaciones sobre los posibles efectos negativos a finales de los años 90's, un pequeño grupo de investigadores comenzó a preguntarse si los videojuegos pueden tener algunos beneficios positivos. Los resultados de estos primeros grandes estudios confirmaron su hipótesis y se relacionó a los videojuegos también con algunos resultados positivos. La mayor parte de esta investigación se ha

centrado en el funcionamiento cognitivo, ya que muchos juegos de video requieren habilidades cognitivas como la resolución de problemas, tiempo de reacción, memoria, capacidad espacial, y la atención al jugar. En la indagación hecha por Adriana Gil y Tere Vida se resalta que aun cuando los estudios realizados no inclinan la balanza hacia ningún lado se siguen buscando las respuestas que se cree que están allí. Es decir que es tal la creencia de que pueden haber resultados negativos como agresividad, aislamiento, adicción, entre otras, que a pesar de no encontrar las evidencias necesarias sobre esto se sigue buscando haciendo uso de métodos diferentes o abordando el problema con un acercamiento diferente.

Jugar no es un acto en el vacío, Gil y Vida están de acuerdo en afirmar que es una actividad que se juega en un espacio temporal específico por lo que representa una sociedad, política, moral; del momento, no por esto es una actividad que lleva a impulsos agresivos y aísla del mundo exterior y no es en ninguna instancia una actividad sin sentido, aunque esto ya lo sabíamos. Jugar es jugar, ya sea con una pelota u otro juguete: los videojuegos. A través de todo su trabajo Adriana Gil defiende e impulsa las TIC; y en cuanto a los videojuegos cree que parte de la gran polémica y presión social que se ejerce sobre la búsqueda de resultados irrefutables de sus desventajas es la colectiva creencia errada de que los medios tienen un "impacto" en las personas. Es como si todo lo que cohabita el mundo, sea físico o no fuera un ente individual, un objeto que es desviado del camino que lleva por colisiones con otros objetos. Los videojuegos no colisionan con las personas desviándolas de los caminos que ya recorrían, los videojuegos no llevan a alguien a hacer o no hacer nada; los videojuegos son un juguete para jugar, sin embargo se busca la forma de imprimirle la capacidad de generar efectos tan radicales como la agresividad.

En el 2006 Bruce Bartholow, investigador de la Universidad de Missouri, Columbia, realizó a un grupo de jugadores regulares un estudio para determinar cómo afectaban los videojuegos su cerebro en cuanto al manejo de la agresividad. Los resultados no fueron realmente concluyentes. Bartholow monitoreó la actividad cerebral de los jugadores mediante encefalogramas para establecer que tanto reaccionaba su cerebro

frente a la violencia en los videojuegos. Los participantes fueron también expuestos a imágenes de la vida real, entre las que se hallaban escenas violentas y otras negativas pero no violentas como animales muertos o niños enfermos. Los electroencefalogramas de los que más tiempo dedicaban a los videojuegos violentos revelaron una respuesta disminuida y retrasada ante las imágenes violentas. Para Bartholow esto se debía por una pérdida de sensibilidad en consecuencia de los videojuegos, sin embargo no existían pruebas de que fuera este el factor real. Las reacciones de los participantes fueron normales ante escenas negativas pero no violentas.

Un año antes de este estudio se había publicado un estudio similar en Inglaterra por parte de investigadores de la Universidad de Birmingham, quienes a partir de la revisión de 6 estudios previos sobre este asunto publicaron las mismas conclusiones que Bartholow, que las imágenes violentas de los videojuegos aumentan la posibilidad de que los jóvenes se vuelvan agresivos y que sean perturbados emocionalmente. Sin embargo, a pesar de los resultados, las personas siguen escépticas a inclinarse a creer de todo estas teorías, pues no hay pruebas irrefutables al respecto.

Las primeras polémicas acerca del contenido de los videojuegos empujó a los responsables de esta industria y a los implicados en controlar el contenido de medios de entretenimiento a clasificar los juegos de acuerdo a su contenido. Así pues, en términos generales, la clasificación de los juegos, dictada por el Consejo de Clasificación de Software de Entretenimiento (Esrb, por sus siglas en inglés), señala que los juegos de video catalogados con la letra M son exclusivos para jóvenes mayores de 16 años, mientras que los marcados con las letras E y T, son aptos para cualquier menor de edad.

A pesar de lo anterior la polémica alrededor de los juegos de video toma rumbos diferentes en busca de nuevos problemas. Recientes estudios determinan que procesos motivacionales basados en las necesidades psicológicas de privación pueden llevar a un comportamiento más agresivo en contextos del mundo real, es decir la

imposibilidad de control es lo que realmente desencadena la agresividad y no el contenido del juego en sí. Los indicios muestran que la interferencia con el rendimiento en la búsqueda de una meta, incluso las tareas triviales, puede provocar agresividad aumentada. Basándose en la motivación que enfoca al jugador, se esperaba que jugar videojuegos podría servir como replicador de la agresión, independientemente del contenido del juego, cuando las experiencias de juego socavan las necesidades psicológicas básicas de los jugadores.

Como ejemplo específico, se esperaba que la capacidad del jugador para proclamar medidas en el mundo del juego a través de un controlador podría estar relacionado con la agresión cuando frustra sentimientos de competencia. Es decir, presentarles interfaces excesivamente de control, no intuitivas o complejas, probablemente para frustrar las necesidades de competencia y conducir a niveles elevados de agresión en instancias fuera del juego. No se presenta o no se considera la agresión que puedan demostrar los jugadores al momento de jugar sino la incrementación de los niveles de agresión luego de jugar, como prueba de esto, Przybylski examinó las competencias del jugador en términos de frustración y agresión. Utilizando el diseño básico de un estudio de violencia en videojuegos llevado a cabo unos años antes por otro teórico pretendía examinar como las experiencias que soportaban la competición determinada por el manejo de los controles influenciaban en corto tiempo cambios en la agresión el jugador. Fue importante aislar este efecto en las diferencias del nivel de contenido del juego violento, pues el juego no violento utilizado en el estudio original presentaba una interfaz de control relativamente simple, considerando que el juego violento tenía unos controles más complejos y difíciles de manejar. Se planteó la hipótesis de que una experiencia de privación de la necesidad de control, reflejado por las puntuaciones bajas en el reporte del manejo de los controles, daría lugar a aumentos en la agresión del jugador tanto previamente como luego de la actividad. Adicionalmente se esperaba que estos cambios en la agresión estuvieran relacionados con el disfrute del juego. Los resultados comprobaron ésta percepción. Los jugadores asignados para jugar el juego violento con una interfaz de control más complejo experimentaron menor manejo de los controles en comparación con los que jugaron

el juego fácil de manejar y no violento; por lo que los niveles de agresión a su vez estaban relacionados con los niveles más bajos de disfrute del juego. En resumen, fue la incapacidad de dominar los controles del juego en lugar de las diferencias en contenido de juegos violentos lo que contribuyeron a los cambios previos, durante y post juego de la agresión.

Lo anterior dejaba entrever que era posible que aun cuando había una relación entre la agresión y los videojuegos no era posible que fuera causa real de la misma si se tiene en cuenta que un jugador no desearía jugar un juego que no ha disfrutado pues frustra sus necesidades básicas psicológicas de control. El estudio no solo revelaba la relación con la agresión, su mayor aporte era determinar que no era el contenido del juego como tal el causante en el aumento de agresividad y por otro lado determinó que el jugador no disfruta un juego donde no tiene el control, por lo que era fácil intuir que los jugadores abandonaban estos juegos rápidamente. Sin embargo existían aún dudas, por lo que Przybylski revisa otra serie de estudios conducidos previamente donde se le consentía a los jugadores practicar antes de jugar, de forma que pudieran aprender a manejar los controles con habilidad; en otro estudio se les permitía mas tiempo de juego llevando al mismo resultado: generación de habilidades para los controles complejos. Nuevamente se evidenció que la agresión se daba si la necesidad de control era restringida; de igual forma estos estudios arrojaron como resultado que aquellos jugadores que aprendían las experticias necesarias para controlar el juego aún con los complejos controles o aquellos a los que se les permitía jugar por más tiempo desarrollaban mas gusto por el juego al mismo tiempo que reducían los niveles de agresividad durante y después del juego.

Patrick Miller, diseñador de juegos de video; señala al respecto de la violencia en los juegos que realmente no es el contenido violento lo que escandaliza. Debe ser algo más que solo la violencia “Angry Birds is basically about avian suicide bombers, and no one calls it a violent video game, so the answer must be something else (...)If we broke down the NPD Group's list of 2012's top-10 best-selling retail games in terms of violent games vs. non-violent games, then it doesn't look great; there are five games



Angry Birds, popular juego que consiste en eliminar los cerdos al tumbar sus construcciones, utilizando pájaros como armamento.

out of the top 10 that would be violent games. But if we described that top 10 in terms of movie genres, we'd have two war movies (Call of Duty games), a historical action movie (Assassin's Creed 3), a sci-fi action movie (Halo 4), a post-apocalyptic sci-fi thriller (Borderlands 2), and a kiddie superhero cartoon (Lego Batman 2)

up there with three sports documentaries (NBA 2K, FIFA Soccer, Madden) and a dance movie (Just Dance 4)." (Miller, 2013) Así que si los juegos fueran categorizados como las películas, por lo que hacen sentir y no por el contenido neto, la historia sería diferente. La industria no debe replantearse el contenido de sus juegos sino por el contrario a quien le están llegando los juegos con determinado contenido. Los first person shooters en países que están en guerra, por ejemplo. Miller invita a una reflexión acerca de dónde viene realmente la polémica. "So how do we recast the conversation about violent video games? We can refuse to participate in conversations that insist on pigeonholing the medium, but only if we're also advancing other conversations in its place; first, by ditching the word "Gamer" and all of its respective marketing connotations; second, by defining our games in terms of content and theme; third, by making games that use violence with purpose and calling out games and creators that don't. Game developers have in their hands the power to simulate experiences that no other medium has ever had before, and that power should not be dismissed with "Oh, they're just video games.'" (Miller, 2013)

La relación que hace Miller entre videojuegos y cine no es llevada a la discusión sobre la agresividad como debería, pues cada vez vemos menos la relación causal mencionada por los medios entre el cine o la televisión y la agresividad, en cambio sí con los videojuegos. Esto es posiblemente porque se cree que el videojuego al ser interactivo genera una experiencia diferente entre ver matar a alguien en una película

y matar un conjunto de píxeles en forma de alguien en la pantalla. La diferencia es la profundidad de esta experiencia más no el efecto como tal que puede o no tener sobre el comportamiento de una persona. La revisión que hace Adriana Gil con sus colegas acerca de lo que han encontrado los estudios sobre la relación de la agresividad con la violencia en los videojuegos arroja como conclusión que a pesar de que sí se encuentra una relación entre los dos esta relación no es causal, no se sabe cual sucede primero: la disposición a la agresividad o jugar videojuegos. Como parte de las conclusiones a las que llega son el hecho de que los factores que pueden ser causales de la agresividad son muy amplios y que tal vez si la mayoría de juegos no se abordaran con un componente violento, fuera y dentro de la pantalla; la discusión se dirigiría a algo más. Los videojuegos, por mucha influencia que puedan llegar a tener, nunca tendrán la influencia sostenida y consistente que suponen el ambiente familiar, el entorno social, la institución escolar o la interacción con personas de carne y hueso; es decir la influencia de situaciones reales.

Podríamos seguir consignando opiniones, revisiones y resultados de estudios sobre la agresividad, pero ya está claro que aun cuando existe una relación entre la agresividad y los videojuegos no es posible saber si es causal o no, igualmente es imposible determinar que los videojuegos pueden tener más influencia que un programa de TV o ver imágenes violentas en otro medio. Este es uno de los aspectos más polémicos, publicados y estudiados con respecto a los efectos negativos que pueden o no tener los videojuegos, sin embargo existen también ideas sobre el aislamiento, la hipersexualidad, sexismo, racismo o la adicción a estos juegos. En cuanto a la hipersexualidad, el racismo e incluso el sexismo, aun cuando de este tema en particular también existe literatura académica específica; se puede decir que los resultados encontrados son los mismos que se han encontrado con el tema de la agresividad, aun cuando puede existir una relación o se puede comprobar la presencia de estos componentes en ciertos juegos no es posible determinar si una persona se vuelve racista por lo que juega. Como Adriana Gil y compañía especifican en su revisión académica de este medio: la influencia realmente es del ambiente personal de

cada jugador y sus relaciones en la vida real lo que efectivamente determinan comportamientos como estos.

No obstante temas como el aislamiento y la adicción siguen a la orden del día. La adicción a los videojuegos puede ser el único aspecto que lo diferencie de otro tipo de juego: el juego de casino, cartas, las apuestas; en este caso nos ceñiremos a Huizinga, quien recordemos, separa las instancias de juego superior de los juegos de azar. Así mismo la adicción está relacionada con la inmersión en el juego y la inversión de tiempo que hacen los jugadores a esta actividad; el primer desacuerdo con esta afirmación es el porqué se cree negativo dedicarle grandes cantidades de tiempo a jugar en un mundo virtual pero no lo es dedicarle la misma cantidad de tiempo a leer un libro de fantasía. No está mal leerse en poco tiempo la trilogía de El Señor de los Anillos pero sí lo es pasar el juego en la misma cantidad de tiempo.

Resulta evidente que los videojuegos demandan una cantidad de tiempo importante, no obstante debemos considerar que una elevada dedicación puede conducir a la adhesión, sin que ello implique necesariamente adicción, ya que para que así fuera se deberían derivar de la práctica del videojuego una serie de consecuencias negativas que hasta el momento no han podido establecerse. Casos como un joven que roba dinero para comprar videojuegos no suelen ser una constante determinante, por dar un ejemplo. De igual forma no es determinante por ejemplo la emoción inicial que ocasiona una nueva consola o un nuevo juego, la inmersión inicial en esta actividad a demostrado que tiende a autorregularse y normalizarse con el paso del tiempo. Si tenemos en cuenta la siguiente definición de adicción: “es una enfermedad primaria, que afecta al cerebro, caracterizada por una conducta repetida que surge de una necesidad orgánica o psicológica, que escapa del control del individuo. Está constituida por un conjunto de signos y síntomas característicos, que dependen de la personalidad de cada adicto, así como de las circunstancias socio-culturales que lo rodean. La adicción es, frecuentemente, progresiva, es decir, la enfermedad persiste a lo largo del tiempo y los cambios físicos, emocionales y sociales son acumulativos y progresan mientras el uso continúa.” (Bioquímica de la adicción) Podríamos decir que a

ese nivel de definición los videojuegos pueden o no ser susceptibles de ser una adicción. Sin embargo, si tenemos en cuenta la siguiente parte, dudamos: “La adicción suele causar muerte prematura a través de complicaciones orgánicas que involucran al cerebro, hígado, corazón, y otros órganos, dependiendo del tipo de adicción y contribuye a la ocurrencia de suicidios, homicidios, violencia, maltrato, violación y abuso sexual, accidentes y otros eventos traumáticos interpersonales y/o familiares.” (Bioquímica de la adicción) Hasta el momento no ha habido muertes ni accidentes que se hayan comprobado son ocasionados por los videojuegos. De vuelta a la posibilidad de una relación, los síntomas de una adicción pueden ser similares a los de la inmersión en los juegos de video, como en la abstracción de la realidad (en los videojuegos es solo momentánea), excitación y cambios de ánimo, entre otras. Sin embargo no cumple con otras características determinantes, a pesar de la opinión contraria de algunos, como es la falta de control frente a lo que ocasiona adicción.

Existen videojuegos que en su diseño incluyen algún tipo de juego de azar o similar, es posible, sobretodo si la recompensa se da por fuera del juego, como premios reales; que personas con inclinaciones ludópatas se sientan atraídos por esta modalidad y se genere algún tipo de adicción; sin embargo no es una adicción a los videojuegos, es una adicción al juego de azar; son dos tipos de juego diferentes, el juego de azar no tiene significado ni valor profundo para el jugador, por el contrario un videojuego es una actividad llena de sentido que comparte todas las características del juego innato del Homo Ludens. “¿Es posible encontrar entre los jugadores de videojuegos características entre los jugadores patológicos (optimismo irracional, pensamiento mágico, sentimientos de culpa, autocompasión y síndrome de abstinencia)? La respuesta es hoy por hoy negativa. El único factor común entre ludópatas y jugadores de videojuegos es la tendencia a la extroversión, sin embargo este es un rasgo demasiado general, puesto que lo comparten, y es deseable, entre numerosos colectivos”. (Estallo, 1997)

Acerca de la supuesta adicción a los videojuegos, Jane McGonigal escribe en su libro que está relacionada con el flujo y el flujo del que ya hablamos anteriormente.

Demasiado flujo agota el sentimiento de felicidad y demasiado fiero puede llevar a adicción. No obstante no se refiere a este termino en el mismos método que en otros estudios donde se trata como una adicción negativa, una ludopatía. Menciona un estudio realizado en la universidad de Stanford, donde se demostró que la actividad emocional del cerebro se incrementaba al jugar ciertos videojuegos y que alcanzaba su pico en momentos de triunfo; durante estos picos se activaba una parte del cerebro relacionada con la adicción debido al estímulo continuo y a la secreción de endorfinas; lo anterior genera una sensación de adicción por estos momentos indiscutiblemente relacionados con el juego que los propicia.

Para McGonigal no es entonces un secreto que pueden surgir dudas sobre si es posible que los juegos de video generen realmente una adicción, así mismo para ella está claro que es un tema que se toma con muchas seriedad en el medio y que ha sido tema en diversas conferencias y foros de la industria. En estos términos es posible considerar que a los creadores de videojuegos les interesa crear juegos que generen mas jugadores jugando mas tiempo, sin embargo la realidad es otra, la búsqueda de juegos que generen experiencias profundas y elevadas es el primer objetivos de los diseñadores de juegos. Para Clive Thompson, periodista de tecnología, el dilema entre el tiempo invertido y el orgullo de las metas conseguidas se llama “gamer regret”, es decir el arrepentimiento del jugador; de alguna forma se balancea el tiempo invertido como tiempo perdido de la vida real con lo conseguido en el mundo virtual. “He admits: “The elation I feel when I finish a game is always slightly tinged with a worrisoe sense of hollowness. Wouldn’t I have been better off doing somethinf that was difficult and challenging and *productive?*”” (Thompson, Battle With 'Gamer Regret' Never Ceases, 2007)

McGonigal explica como la preocupación por la cantidad de tiempo invertido en los juegos ha llevado a los creadores a crear sistemas de fatiga, donde el jugador luego de una cantidad de horas de juego seguidas recibe menos recompensas por el trabajo realizado, lo que se traduce en perdida de motivación y fiero; otros sistemas no permiten al jugador jugar más de x horas a la semana; así mismo implementan

sistemas de vidas que no pueden ser renovadas sino en una determinada cantidad de tiempo, entre otras medidas que aseguran de alguna forma que el jugador no se excederá en el tiempo invertido en el juego. Este tipo de sistemas es muy común en China y Corea del sur. En Estados Unidos por ejemplo, los jugadores de World of Warcraft reciben un bono de descanso por cada hora de no juego. Estas medidas sin embargo no retienen a los jugadores de jugar los juegos que mas les gustan, la búsqueda constante de flujo y fiero no debe estar entonces concentrada en el tiempo de juego, para Jane McGonigal la solución es encontrar la manera de focalizar y re direccionar el fiero y el flujo fuera del juego en sensaciones que perduren en otras actividades en el mundo real.

La adicción a los videojuegos no se incluye como un diagnóstico en el DSM o la Clasificación Estadística Internacional de Enfermedades y Problemas Relacionados con la Salud. Sin embargo, el 50% de los jugadores de MMO's dicen ser adictos según las estadísticas mostradas en el documental *Second Skin*, este documental, que muestra las vidas de un grupo de jugadores, alrededor de temas como la adicción al juego, la inmersión, las motivaciones de los jugadores, las amistades y relaciones que han surgido en línea, entre otros; junto con la opinión de diseñadores de juegos, expertos en videojuegos y mundos virtuales o sintéticos, como los llama Edward Castranova. Con respecto a la adicción se muestra el caso de Dan Bustard, un jugador de 35 años que a raíz del juego pierde su vida, su trabajo y su novia. Buscando en internet casos similares al suyo y personas que hubieran enfrentado una situación similar se encuentra con una página llamada *On-line gamers anonymous*, dirigida y creada por Liz Woolley, madre de un jugador que cometió suicidio, según ella, debido al juego.

El programa de Liz Woolley toma como base los 12 pasos de recuperación del alcoholismo, cambiando la palabra alcoholismo por juego, en la experiencia de Woolley encaja perfecto con la situación de los jugadores. Para ella el único propósito de la industria de los videojuegos es vender cada vez más, por lo que crean juegos diseñados para ser adictivos y generar grandes ganancias; a pesar de la idea errada y

sesgada de esta mujer su casa ha servido como un lugar donde jugadores que han llegado al extremo de llegar a considerar el suicidio, como Dan Bustard, pueden encontrar un lugar seguro. Bustard llegó hasta allí preocupado por su situación, testimonia en el documental que al salir a la realidad veía las cosas de forma borrosa y confusa hasta relacionar todo al mundo virtual; los sonidos e imágenes que para él eran reales eran las virtuales, el mundo real parecía falso. Su salud iba en decadencia y había subido considerablemente de peso.

No obstante, la experiencia de Bustard con Woolley no fue satisfactoria y para Dan todo era realmente un engaño de ella para conseguir donaciones para su fundación. Lo etiquetó como el jugador, motivo que para Dan era contradictorio con la intención de devolverle su vida normal y sacarlo del juego; al presentarlo y dirigirse a él como el jugador sentía que lo encasillaba y le bloqueaba la entrada al mundo real de nuevo. Pensó incluso llevar el caso a la prensa. Dan Bustard se retiró del programa y decidió tomar el asunto en sus manos y recuperó su vida, consiguió un trabajo, bajó de peso y dejó de jugar por completo.

Para Edward Castranova es muy difícil culpar a los jugadores por pasar mucho tiempo frente a la pantalla siendo en estos mundos sintéticos lo que quieren ser, siendo lo que realmente son, sin aparentar nada. Para ilustrar su punto nos presenta una situación en la que una joven de 23 años, robusta, que debe cuidar de su madre enferma en un pequeño pueblo, tiene problemas para socializar y tener una vida agradable, pues está en lo más bajo de la escalera social, y no puede irse a otro lugar; empieza a jugar en línea y puede crear un personaje como ella lo quiera, esto le devuelve la seguridad y puede ser la buena persona que es en línea, la persona que no puede ser en la vida real por diferentes circunstancias. El problema entonces no es de ella como jugadora, es de los demás por criticarla. El juego no es un reemplazo de la vida real, es un complemento de ella, que le da sentido y motivo, como puede dársele la práctica de un deporte, pertenecer a una fraternidad o una religión. 2 de cada 5 jugadores abandonarían sus trabajos si pudieran vivir de los videojuegos.

El papel de los medios de comunicación y la cultura popular cumplen un papel crucial en la visión de adicción a los videojuegos. En capítulos de South Park en más de una ocasión se ha parodiado el posible efecto de jugar este tipo de juegos; de igual forma en capítulos de CSI, The big Bang Theory, Law and Order: SUV, entre otros, se han retratado “casos” de adicción a los videojuegos, en su mayoría relacionados también con



Parodia de la adicción a los videojuegos y sus efectos. South Park.

casos violentos, crímenes y resultados graciosos pero igual de negativos; por lo que a pesar de ser un tema aún subjetivo, pues los resultados no son concluyentes, seguirá estando a la cabeza de la presión ejercida sobre la industria de los videojuegos. Así mismo mientras los videojuegos sigan en el centro de las miradas el tiempo invertido en ésta actividad se considerará únicamente como negativo, se verá como el aislamiento completo de la realidad, de las labores escolares, el trabajo, la familia, etc.

En un artículo publicado en el periódico El Tiempo en el 94 desmentía ya los negativos resultados de jugar por mucho tiempo videojuegos: “La polémica se inició en Estados Unidos, donde varios políticos acusaron a los video juegos de perturbar la mente y las relaciones sociales de los niños y adolescentes.

En Filipinas, el dictador Marcos llegó incluso a prohibirlos en todo el país porque consideraba que atentaban a la moral. Preocupados por esta polémica, varios equipos de investigadores clínicos trabajaron sobre el tema y desmintieron esos miedos. Jugar mucho y durante mucho tiempo con video juegos no produce alteraciones en la adaptación y rendimiento escolar, clima familiar, problemas físicos (cefaleas, dolores musculares o taras visuales) ni relaciones sociales (número de amigos o vida social).” (Miquel, 1994)

Los diferentes estudios y aproximaciones al videojuego buscan de alguna forma 'satanizar' esta actividad, por motivos que pueden ir desde lo económico hasta lo médico. Sin embargo, se siguen haciendo este tipo de estudios y sigue siendo tema de controversia porque los resultados no se inclinan preferiblemente hacia un lado de la balanza. Del otro lado de ésta se encuentran los posibles efectos positivos de los videojuegos, igualmente concluyentes y contrariamente deseables que los negativos.

### Pros

Igual de extenso es el abanico de opiniones acerca de los posibles efectos positivos de los videojuegos. Desde lo educativo hasta el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas. En primera instancia no dejemos de lado lo expuesto por Jane McGonigal y su principal tesis alrededor de los videojuegos. A partir de la psicología positiva, la ciencia cognitiva y la sociología, la realidad que se presenta es que puede existir una ruptura en lo que a las creencias sobre los videojuegos respecta; la autora descubre cómo los diseñadores del juego han dado con las verdades fundamentales acerca de lo que nos hace felices y han utilizado estos descubrimientos para lograr un efecto asombroso en entornos virtuales. Los videojuegos proporcionan constantemente las recompensas emocionantes, retos estimulantes y victorias épicas que faltan en el mundo real. Su investigación sugiere que los jugadores son solucionadores de problemas y colaboradores expertos, ya que colaboran regularmente con otros jugadores para superar los enormes retos virtuales. McGonigal sostiene persuasivamente que aquellos que desestiman aún los juegos estarán en una desventaja importante en los próximos años. Los jugadores, por su parte, serán capaces de aprovechar el poder de colaboración y de motivación de los juegos en sus propias vidas, comunidades y empresas.

Como ya había mencionado anteriormente McGonigal estructura las ideas en su libro a través de soluciones a la realidad, arreglos que podemos obtener de los videojuegos, así pues los motivos de los jugadores, que ya mencioné, también son parte de las ventajas, como mejores y mas estrechas relaciones sociales o sentirse parte de algo

superior. Para hacerse una mejor idea de cómo pueden mejorar la vida real los videojuegos, McGonigal nos cuenta la experiencia de un juego de realidad alterna llamado ChoreWars, que aunque parece obvio, convierte las tareas diarias de una casa en quests que al ser completadas suman puntos, experiencia y oro virtual. Es trabajo mas gratificante. Si este modelo fuera trasladado a escuelas los resultados podrían ser muy positivos.

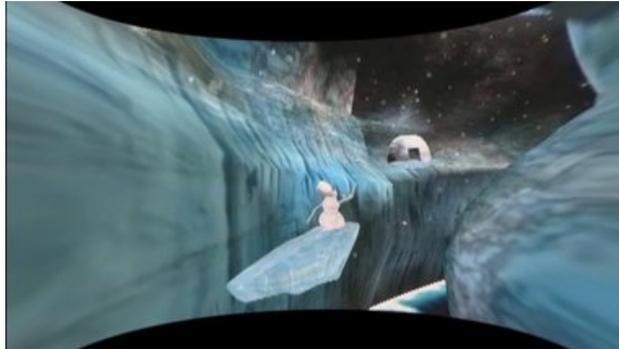
De este modo uno de los aspectos que más rescata McGonigal de los videojuegos es la oportunidad de generar inteligencia colectiva, los proyectos de fomento de conocimientos colectivos realizados por los jugadores representan uno de los aspectos más importantes de la cultura contemporánea de los videojuegos, también uno de los más olvidados. A pesar de los estereotipos de los jugadores antisociales que prefieren consumir en lugar de crear, la mayoría de los jugadores, de hecho, participan en un gran esfuerzo de colaboración para comprender de manera exhaustiva sus juegos favoritos, un ejemplo claro de esto es la wiki de WoW, donde millones de jugadores han consignado una basta información acerca del juego. Al jugar el mismo juego, la atención y la inteligencia de los jugadores se concentran en la solución de los problemas planteados por el juego, que a menudo son visuales, espaciales, psicológicos y estratégicos. El carácter de red de los videojuegos más populares de hoy en día aumenta este efecto social, la resolución de problemas y el internet amplifica el aprendizaje al permitir entornos creativos de colaboración como wikis y foros.

Otro acercamiento positivo de los videojuegos, también mencionado por McGonigal a través de una experiencia personal, se refiere a los beneficios que puede significar jugar en momentos de enfermedad, ya sea recuperándose de una operación, de una lesión, una enfermedad crónica o un simple resfriado. Para la autora de Reality is broken la experiencia incluía el diseño de un juego propio para sobrellevar una concusión. El juego encerraba pedir ayuda a sus allegados, uno de los pasos mas difíciles para alguien enfermo o en recuperación; se trataba de demostrarse a sí misma que no estaba disminuida ni débil, por el contrario debía encontrar las

maneras de ser fuerte y empoderarse de las actividades que sí podía realizar, recibiendo recompensas que en ese momento significaban grandes triunfos. En otros términos tenemos a personas que sufren de algún tipo de discapacidad y ven en los videojuegos la forma de liberarse de los prejuicios y ser mejores personas. En el documental *Second Skin* vemos tres casos específicos donde los juegos han sido el rescate para personas que por ejemplo están en una silla de ruedas y sienten que esto sesga la opinión de las demás personas, en un juego esto no sucede. Así mismo es romper las barreras de su propia discapacidad. Al salir de la zona de confort del juego se enfrentan al mundo real siendo mejores personas, aplican lo que aprendieron en un juego a sus vidas y se empoderan de ellas. Un tercer panorama de este aspecto positivo de los videojuegos es el revelado por un estudio realizado el año pasado (2012) por la Universidad de Utah, el estudio examinó los efectos de los juegos al ser jugados regularmente en los niños diagnosticados con enfermedades como el autismo, la depresión y la enfermedad de Parkinson. Los niños que jugaron ciertos juegos, entre ellos uno diseñado exclusivamente para el estudio, mostraron signos de mejora en la capacidad de recuperación, fortalecimiento y un espíritu de lucha. Los investigadores creen que la capacidad de los juegos para actuar sobre mecanismos neuronales que activan las emociones positivas y el sistema de recompensa ayudaron a mejorar las conductas de los niños a medida que enfrentaban los retos diarios de su enfermedad. Carol Bruggers, líder del proyecto, asegura que “a growing number of published studies show promise in effecting specific health-related behavioral changes and self-management of obesity, neurological disorders, cancer or asthma. We envision interactive exergames designed to enhance patient empowerment, compliance and clinical outcomes for specific disease categories”. (Video Games Help Patients and Health Care Providers, 2012)

Adicionalmente, los videojuegos proporcionan alivio del dolor físico no sólo emocional. Psicólogos de la Universidad de Washington desarrollaron un juego que ayuda a los pacientes del hospital que sufren de un dolor físico inmenso, mediante el uso de un viejo truco mental: la distracción. El juego *Snow World* de realidad virtual situó a los pacientes en un país de las maravillas ártico en el que lanzan un arsenal

interminable de bolas de nieve a una serie de objetivos, como pingüinos y muñecos de nieve. Los hospitales militares encontraron que la experiencia ayudó a los soldados que se recuperan de sus heridas de batalla, pues requirieron menos medicamentos para el dolor durante su recuperación. Los resultados encontrados no solo representan un alivio del dolor de los pacientes, es también ahorro de tiempo y recursos de los hospitales al poder ofrecer efectos positivos con menos drogas, menos cuidado y menos



Pantallazo de Snow World, juego que ha sido de gran ayuda en la recuperación de soldados en tratamientos de heridas de batalla; no solo físicas sino traumas y efectos psicológicos.

atención por parte del personal del hospital. Lo anterior también está relacionado con la disminución de la depresión y el estrés en los jugadores. En el 2009 se presentó en la revisión anual de Ciberterapia y Telemedicina un estudio que encontró que los jugadores que sufren de problemas de salud mental, como estrés y depresión fueron capaces de expresar su frustración y agresión a través de los juegos de video, lo que resultó en una mejoría. El estudio trata la hipótesis de que los juegos proporcionan tiempo para relajarse en un estado de inconsciencia relativa que le permite al jugador evitar llegar a un cierto nivel de excitación estresante al tratar de relajarse.

Aunque ya se ha mencionado, es importante recalcar que las características de los videojuegos pueden influir de forma positiva en el desarrollo de habilidades motoras en niños pequeños. Investigadores de la Universidad de Deakin en Melbourne, Australia, publicaron los resultados de un estudio que examinaba la evolución de 53 niños de preescolar, encontraron que aquellos que jugaron algún tipo de juego interactivo evolucionaban mejor en las habilidades motoras de control de objetos que aquellos que no jugaron. No está claro, sin embargo, si los niños con mejores habilidades que el promedio tienden en primer lugar a inclinarse más hacia los videojuegos, por lo que la relación causal no está determinada. En todo caso, sea en cualquiera de las direcciones, los videojuegos ofrecen un campo de desenvolvimiento

para los niños donde pueden explorar sus habilidades motoras, ya sea para mejorarlas e incrementarlas o para desenvolverlas adecuadamente como en otros espacios no pueden al ser más hábiles que otros niños. "This study was not designed to assess whether interactive gaming can actually develop children's movement skills, but the results are still quite interesting and point to a need to further explore a possible connection," said Dr. Lisa Barnett, the lead researcher and a NHMRC postdoctoral researcher with Deakin's School of Health and Social Development." (Research: Pre-Schoolers Who Play Interactive Games Have Better Motor Skills, 2012)

Los juegos de video pueden mejorar la visión, al igual que las habilidades motoras; aún cuando siempre ha sido una advertencia que pasar mucho tiempo frente a una pantalla puede ser perjudicial para los ojos, un psicólogo del desarrollo encontró que en realidad podría ser beneficioso. La dra. Daphen Maurer del Laboratorio de Desarrollo Visual de la Universidad McMaster de Ontario hizo un descubrimiento sorprendente al revelar que las personas que sufren de cataratas pueden mejorar su visión por medio de juegos de acción en primera persona, como Medal of Honor y Call of Duty. Se cree que la acción de los hechos en estos juegos son tan aceleradas que requieren una cantidad extrema de atención, entrenando la visión de los discapacitados visuales a ver las cosas más claramente. También pueden producir mayores niveles de dopamina y adrenalina que potencialmente puede hacer que el cerebro sea mas resistente al deterioro. El estudio realizado por la doctora daba gran importancia al hecho de que para encontrar estos resultados fue necesario la combinación de la acción en pantalla con una reacción real del jugador, es decir mover los controles del jugador para no ser matado, lo que desvela que los videojuegos tienen también resultados positivos en el desarrollo de actividades de reacción rápida, mejor dicho una rápida respuesta entre el cerebro y el sistema motor del cuerpo. Reforzando los resultados del estudio de la universidad de Deakin.

La relación entre la visión y el juego es también la relación entre el juego y el proceso de toma de decisiones, moverse a la derecha o izquierda para esquivar una bala, por ejemplo. Los videojuegos entonces también mejoran las habilidades de toma de

decisiones, la mayoría de los videojuegos requieren reacciones rápidas, en una fracción de segundo las decisiones pueden significar la diferencia entre la vida virtual y la muerte virtual. Neurocientíficos cognitivos de la Universidad de Rochester en Nueva York encontraron que los juegos ofrecen al cerebro mucha práctica para la toma de decisiones en el mundo real. Los investigadores sugieren que los juegos de acción actúan como un simulador para el proceso de toma de decisiones por dar a los jugadores varias posibilidades para inferir información de su entorno y obligándolos a reaccionar en consecuencia de esta información. Este estudio reveló además que de alguna forma los videojuegos optimizan la inteligencia de los jugadores. La mayoría de trabajos y tareas agudizan la habilidad específica necesitada para esa labor, existen pocas o ninguna tarea que involucre a la vez todo el espectro de tareas cognitivas y motoras que pueden reflejarse en la inteligencia de un individuo, los videojuegos reúnen gran cantidad de ellas.

Por último, para dibujar el panorama de posibles efectos positivos de los videojuegos: investigadores de la Universidad Estatal de Carolina del Norte condujeron una serie de observaciones entre la población de edad madura o avanzada para ver si había una relación entre los videojuegos y el bienestar mental. Lo que encontraron se puede traducir en que aquellos que jugaban videojuegos, así fuera ocasionalmente, se sentían más felices, tenían mejor bienestar, y los que no juegan videojuegos reportaron más emociones negativas y eran más propensos a estar deprimidos. Los juegos sociales como los que se pueden jugar en Facebook son bastante populares en un sector de la población que debido al periodo en el que se encuentran son propensas a depresión, amas de casa mayores de 40 años. Las mujeres de este sector encuentran en estos juegos no solo una distracción, sino una plataforma de socialización y de ver reflejados realmente sus esfuerzos; es decir todo lo que no consiguen de su realidad en el hogar realizando tareas diarias.

Los estudios que arrojan resultados positivos son numerosos, en su mayoría relacionados con beneficios cognitivos y de desarrollo de habilidades; por otro lado se encuentran aquellos que aunque no presentan resultados irrefutables abren la puerta

para considerar que los efectos emocionales de los videojuegos, lejos de ser perjudiciales y de fomentar conductas rechazables; resaltan la felicidad y el autocontrol. Así pues queda claro porque la balanza entre los aspectos positivos y los negativos de los videojuegos tiende a inclinarse hacia uno de los dos lados por un corto periodo para dar paso a la contraparte y que por lo tanto no se puede determinar realmente si son 'buenos o malos'. Así mismo es una invitación para que sigan surgiendo toda clase de opiniones, artículos y programas en medios de comunicación, estudios, testimonios, etc. De cualquier forma, es un medio que por estar siempre a la vanguardia y actualizarse a gran velocidad, siempre estará en el foco de atención, lo que no lo permite normalizarse y refresca la polémica con cada avance y con cada título nuevo lanzado.

### **World of Warcraft, la pantalla como nuevo campo de juego**

Una vez expuestos los factores mas determinantes en cuanto a la industria de los videojuegos se ha trazado una conexión entre aquello que para los teóricos de lo lúdico caracterizaba al juego superior y las nuevas expresiones de juego en la pantalla. Se recupera aquello que para Huizinga estaba perdido. Así pues, hemos visto la evolución de este medio y sus posibilidades para poder adentrarnos brevemente en lo que representa el juego más grande hasta el momento en términos de MMORPG, World of Warcraft. La anterior exploración por este juego es la plataforma para ver realmente la relación entre los videojuegos y la cultura a través de la identidad del jugador y el concepto de Homo Ludens, es decir que WoW es el ejemplo perfecto para ver esto reflejado, por lo que ahora queda hacer la conexión de forma específica, teniendo en cuenta, aún cuando no se mencione, los posibles efectos que tiene el videojuego, las diferentes polémicas y todo lo que he plasmado en este trabajo.

Como ya dije anteriormente World of Warcraft es un juego en línea, masivo, multijugador con un componente de rol muy grande. Se desarrolla en un mundo virtual que ha crecido de forma desahogada desde su lanzamiento en el 2004, lo que lo

hace un modelo del mundo real a escala acelerada. Por las características de este juego ha estado en la mira de investigadores de toda índole, incluidos investigadores sociales, que han retratado las manifestaciones culturales y de identidad en el juego, permitiéndonos hacer las relaciones necesarias entre el concepto de Homo Ludens y los videojuegos, acompañado de una visión general del jugador como participe a través de foros y blogs dedicados al juego. Si recordamos las características específicas del juego como lo planteaban Huizinga, Caillois e incluso McGonigal, nos encontraremos con puntos en común y nuevas visiones en cada uno de los autores. No obstante, en su totalidad las características esenciales para cada uno de ellos están presentes en el juego de World of Warcraft.

En un primer acercamiento al videojuego como parte del juego superior nos encontramos con el hecho de que el juego surgió de la mano de valores estéticos en su momento y en la actualidad los videojuegos se pelean un puesto dentro de las consideradas artes. Así pues podemos ver la evolución de un juego como World of Warcraft, que saltó de las consolas a la pantalla del PC en un momento donde la tecnología abría posibilidades enormes en cuanto a los gráficos, las posibilidades de construcción del entorno y del diseño de personajes, ciudades y objetos en el juego “in anticipation of these new technological breakthroughs, people within and beyond the games industry began to focus on the creative potentials of this emerging medium. Mapping the aesthetics of game design, they argued, would not only enable them to consolidate decades of experimentation and innovation but would also propel them toward greater artistic accomplishment.” (Jenkins, 2007, p. 20) Sin embargo la discusión sigue aun abierta en el sentido de que no para todos los involucrados, el diseño de mundos virtuales y las posibilidades que ofrece la pantalla en juegos de video no es suficiente aun para considerarlo una forma del arte.

Si tenemos en cuenta el séptimo arte, el cine, como punto de partida veremos que es cada vez mayor la influencia de los juegos en el cine y no viceversa, tenemos el caso de Corre Lola, corre, donde la trama multidireccional es un modelo copiado de los juegos de video donde una vida perdida implica volver a empezar y hacer las cosas diferente;

en *Being John Malkovich* el componente de juegos de rol corresponde al avatar creado en juegos como *WoW*; o incluso la delgada línea entre lo real y lo digital en *The Matrix* es una respuesta a cómo los videojuegos se acercan con los mundos sintéticos a la realidad. Sin ir más lejos comparemos el universo de *Azeroth* en *WoW* y pensémoslo únicamente en términos gráficos ¿qué se viene inmediatamente a la mente? Escenas de películas como *El Señor de los Anillos*, *Duna* o *John Carter*, cuya estética nace del imaginario literario de sus respectivas historias junto el recuerdo visual al que nos enfrentamos en medios a través de las creaciones de mundos sintéticos.

Al respecto los jugadores de *WoW* tienen una opinión diferente a la de expertos en artes; aún cuando debe considerarse en una escala mucho menor *WoW* es inspiración para miles de webs dedicadas al *Fan Art*, y aunque muchas de ellas se quedan en simples réplicas y probablemente no serían consideradas 'arte' también existen productos derivados del juego que ya sea por el talento del autor o por el concepto deben ser considerados como un paso más cerca de la esfera estética, el *Fan art* va desde retratos a mano o digitales de los personajes del juego hasta videos y películas independientes basadas en la historia de *Azeroth*; sin considerar todo el proceso creativo tanto de los diseñadores de juego como de los mismos jugadores, que muy cercano al proceso creativo de un libro o del cine podría tener un pie dentro de la esfera de lo estético en cuanto a arte se refiere. Jim Preston, productor de juegos y periodista de videojuegos, traía ya en el 2008 al foco de atención el debate sobre si los videojuegos son una forma de arte y lejos de asegurar si su opinión es que sí o que no, parodiaba la visión que tienen los jugadores del tema "Most gamers think of their plight this way: there's this really great club downtown called the Arty Party and all the cool people are in it. George Clooney is getting drunk with Oscar Wilde; Chopin is playing foosball with Allen Ginsberg; and Picasso is hitting on Emily Dickinson -- it's the best. Meanwhile, we gamers are out here on the sidewalk in the rain with the comic book guys and the graffiti sprayers and we can't get in because that cranky bastard Ebert won't let us through the door. Ebert, and others like him, man the door and glower at us, not letting us in to this one big party."

The problem with this picture is that it isn't even remotely close to reflecting the state of art in 21st century America. To think that there is a single, generally agreed upon concept of art is to get it precisely backwards. Americans' attitude towards art is profoundly divided, disjointed and confused; and my message to gamers is to simply ignore the "is-it-art?" debate altogether" (Preston, 2008)

Así mismo, Preston hace una invitación a reconsiderar el estado del arte en un continente como América, donde la proliferación de influencias es tan amplia que es casi imposible determinar qué es el arte en el siglo XXI. De igual forma plantea que el arte, incluso considerando las manifestaciones del romanticismo y otras corrientes, no se deben considerar por el contenido visual o auditivo, es decir técnico, de la obra en sí; el caso de un niño prodigo de 4 años que puede pintar obras magnificas invita a reconsiderar el papel del dibujo y la pintura en una era digital; lo que resalta de nuevo el real valor del arte, que es lo que está detrás de las obras en sí, un valor rebelde o una declaración política hecha obra, eso es realmente arte. Para hacer y para entender el arte debe existir la teoría.

¿Acaso importa entonces si el videojuego es invitado a la fiesta del arte? Preston contesta finalmente la pregunta con un ejemplo: el caso de Joshua Bell, el mejor violinista del mundo, quien tocó una obra maestra de Bach en un violín Stradivarius, también el mejor del mundo, en un metro; nadie o casi nadie se percató de lo que estaban presenciando, solo algunos con educación musical identificaron que se encontraban frente a algo sorprendente. Al respecto dice que si tomamos una obra de arte fuera de un museo y la exponemos en un restaurante nadie sabría que es una obra maestra del arte. El arte se hace arte dependiendo de cómo la tratemos. A medida que los jugadores crecen y su número se incrementa veremos como la discusión toma mayor importancia y cabe la posibilidad de contestar finalmente esta inquietud. "We should learn from Joshua Bell's example and focus on creating the conditions in which video games can be viewed as art. And the good news is we are already well on the way to doing so. Orchestras across Japan, the U.S. and Europe have begun to perform concerts of videogame music. Versions of Pong, Dragon's Lair and Pac-Man are on

display in the Smithsonian. Academic conferences about videogames are emerging. Cosplay. Machinima. Penny Arcade's Child's Play. Etcetera." (Preston, 2008, p. 3)

Los videojuegos toman su lugar poco a poco y sin hacer un escandalo de esto, permitiendo que se abra la discusión sobre su lugar en las artes: "at high schools and colleges across the country, students discussed games with the same passions with which earlier generations debated the merits of the New American Cinema or the French New Wave. Media studies programs reported that a growing number of their students wanted to be game designers rather than filmmakers." (Jenkins, 2007, p. 21)

El primer escalón que eleva al videojuego como la evolución del juego superior planteado hace décadas como innato en el hombre lo estamos dando todos al considerar los videojuegos como una forma de arte en todas sus expresiones. Los videojuegos, como el arte contemporáneo, no pueden entrar en estas categorías tradicionales. Los videojuegos son un conjunto de todas estas "artes"; existe el aspecto gráfico, una historia, una música, y sobre todo, el aspecto lúdico y de jugabilidad.

El valor estético de World of Warcraft se haya entonces en el tratamiento que se le da, en mi opinión esta situado superiormente que otros videojuegos, lo que lo eleva en esta categoría, 'algo' lo hace mas atractivo que otros MMORPG's y los demuestran las cifras: alrededor de 10 millones de jugadores alrededor de todo el globo y el record para el juego de este genero con mayor numero de jugadores en la historia, así como el record de ventas en una noche.

La discusión sobre el valor estético de los videojuegos y su lugar en las artes sigue en debate y esta abierta, sin embargo, para nuestro propósito es importante mencionar que existe ya esta discusión abierta y nos da paso al siguiente escalón que deben dar los videojuegos, de la mano de WoW, para ser considerados como forma culturales de juego superior. Esto es con respecto a una clasificación primaria acerca del tipo de juegos que existe. Sobre lo anterior los diferentes teóricos colisionaban en sus opiniones al respecto, sin embargo resaltan ciertas características que mencionaré en

esta sección. En grandes términos pueden existir juegos de habilidad física, de estrategia o azar. Componentes que se encuentran de alguna forma en el mundo virtual, pues un avatar tiene las mismas habilidades que puede tener su jugador, si así el lo desea. En cuanto a la estrategia y el azar, se evidencia en el modo de juego, donde la única posibilidad de conseguir beneficios en el juego es cumpliendo los quest que se le cruzan en el camino ¿cómo? Haciendo estrategias para resolver los acertijos y puzzles propuestos, así mismo el azar es el motor de todo el juego, como lo es en el mundo real.

Para Roger Caillois, cada una de estas categorías son el reflejo de aspectos antropológicos presentes en cada una de las sociedades, factores que son la base de la creación de comunidad y por lo tanto de cultura. La estrategia es un reflejo de una compleja estructura social y un sistema social posiblemente jerarquizado; en WoW existen dos grandes facciones en constante lucha: la Alianza y la Horda, dentro de las cuales existen diferentes razas con diferentes clases, lo que determina el rol del personaje en el juego. "A player who is consciously role-playing in World of Warcraft is seeking to create a character who transcends the mechanic of the game and takes on a plausible, defined reality of its own. This is not to say that the player lives their character's life (though some do), but rather that they direct that character's actions, not as a player controlling a game avatar, but rather like an author, scripting their protagonist." (Corneliussen & Walker Rettberg, 2008, p. 226)

Previamente ya decía que escoger un rol dentro del juego es una escogencia social, determina el rol dentro de la sociedad de Azeroth que se quiere cumplir. Es decir, la escogencia en el momento de diseñar un avatar, de facción, clase y raza, son escogencias sociales y de rol, es el papel que cumplirá en la cultura del mundo virtual, mi personaje. Lo anterior está directamente relacionado con la visión de sí mismo del jugador, lo que refleja su entorno cultural real. La interacción social contiene diferentes rasgos, como el verbal y el corporal, en un mundo virtual ninguno de los dos es inconsciente, por lo que devela la jerarquía social y la estructura compleja del mundo virtual, como un reflejo de cómo se dan realmente las interacciones

inconscientes en la realidad. "In order to maintain your social identity (Goffman describes this as "face" in Interaction Ritual), you must bring your actions in line with that face. Players unable to express their anger constructively in "real world" social interactions might create a proud and aggressive character, such as an Orc or Dwarf in order to feel "right face" (confidence, assurance, and security), bringing their actions in line with their perception of themselves". (Cuddy & Nordlinger, 2009, p. 147)

Aspectos culturales de la sociedad actual tales como la falta de interacción social amable con desconocidos dentro de las comunidades, o la concentración en obtener ganancias rápidamente y ser el mejor en todo por encima de hacer amigos o familia (la generalización es solo para determinar un punto de vista, está claro que no es un 100% el reflejo de la sociedad actual) se ven reflejados en el desarrollo virtual del juego, Equinoxsolar, un usuario de Blizzard y jugador recurrente de WoW abre la discusión en un foro acerca de porqué regreso al juego luego de haberlo abandonado y comparte sus impresiones con respecto a las novedades del juego, entre las cuales especifica: "There is however a big shift in the communities attitude. I certainly feel the community is not at all as friendly or sociable as the old days. Sure we used to have arguments in instances about loot etc...But its almost business like going through dungeons these days. Starting random conversations in Stormwind confirmed my sentiment." (equinoxsolar) Esto es un reflejo de los problemas actuales de la sociedad en que vivimos, lo que demuestra no solo el factor cultural de WoW sino la presencia de una compleja estructura social y por lo tanto la necesidad de estrategias para desenvolverse en el juego.

La habilidad física está estrechamente relacionada con el entorno donde se desenvuelve el individuo, así pues una persona que vive en un lugar frío, tendrá características y habilidades físicas adecuadas para el clima; aun cuando las habilidades físicas en el juego están limitadas se pueden traducir en el diseño físico del personaje. Están acordadas por el tipo de personaje que crea el jugador y por lo tanto por el entorno en el que se desarrollara el mismo, el uso de gear específico con los quest que querrá cumplir el jugador son reflejo de sus habilidades físicas, es decir,

un jugador hábil sabrá como complementar sus habilidades en juego con determinados objetos o consiguiendo esta u otra mascota, etc. En un foro oficial del canal de Blizzard se ha abierto un foro cuyo titulo: Prohibir usar la ropa de leveo en bg; es sin entrar en mayor detalle un reflejo de cómo el componente físico es un determinante de cómo se da cierta interacción, y esto esta determinado por el tipo de jugador, tipo de servidor, nivel, raza, clase, entre otros factores. En la discusión de este foro se habla sobre como cierto gear puede incrementar el nivel de un jugador y como este solo esta disponible para personajes que han alcanzado cierto nivel, dejando en desventaja a aquellos que no pueden acceder a esto, por lo que se abre una discusión acerca del mérito del personaje/ jugador al ganar utilizando estas ayudas. El anterior factor no necesita mucha profundización para entender de forma clara el valor en el juego de lo que se puede considerar habilidad física y como esto está plenamente relacionado con el diseño del mundo de Azeroth como tal.

Por último el azar en un juego de video como World of Warcraft es un aspecto presente en todo lo que no consierne a las decisiones del jugador como tal; aun cuando el diseño del juego sea especifico y las respuestas de personajes no jugadores o la interacción con el mundo este determinada de cierta forma por la programación del juego, para los jugadores es todo un componente de azar, pues desconocen las posibles respuestas t resultados. Sin embargo, hay que considerar que actualmente el diseño de videojuegos complejos requiere del uso de algoritmos que permiten reacciones al azar, es literalmente un juego de dados, se puede conocer los posibles resultados pero no cual será en cada ocasión. Los videojuegos permiten que la dificultad este determinada aleatoriamente con estos algoritmos, “everything you’d want from an unnecessary obstacle: a clear goal (destroy a prison wall), arbitrary restrictions (use only a paddle and five balls), and instant feedback, both visual and audio (the bricks disappeared from the scene one at a time, always with a satisfying beep). The computer algorithms contonuosly adjusted the difficulty level to keep you playing at the very edge of your own abilities.” (McGonigal J. , Reality Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World, 2011, p. 40)

El azar representa aquello que no podemos entender, y es el valor superior del individuo, relacionado siempre con la religión y las creencias así como con procesos mágicos y actividades sacras. El componente mágico de WoW está determinado pues no solo por el ambiente épico y fantástico sino por la posibilidad real de vivir el azar en cada decisión tomada. El ejemplo de las runas de adivinación se acomoda en el juego en el sentido que al interactuar por ejemplo con un personaje no jugador, se está lanzando las runas esperando una respuesta sobre cómo seguir cierto camino; de igual forma con los personajes jugadores, pues no hay forma de predecir las reacciones y diálogos de personas reales en una situación en tiempo real.

Hasta el momento las instancias primitivas del juego están presentes de forma indiscutible en el juego de World of Warcraft, sin embargo sabemos que el juego se complejiza a medida que evoluciona, por lo que es necesario dar el siguiente paso en la escalera y darle paso a modelos de cultura presentes en el juego, determinados por el mecanismo lúdico descrito por Huizinga. Para este teórico de lo lúdico las características del juego superior son: está delimitado espaciotemporalmente; tiene un orden y reglas; es armónico y estético; da la sensación de libertad al abstraer al jugador de su realidad, se juega 'como si', utilizando máscaras y el simulacro como valor del rol que se juega por lo que permite cierto ritmo; tiene un dejo de broma, el jugador sabe que está jugando; hay competencia lo que genera un sistema de recompensas no materiales que a la vez pueden o no generar comunidad.

Así pues podemos demostrar la presencia de cada una de estas características por medio de las interpretaciones del juego hechas tanto por expertos como por jugadores, para lo que el lector podrá acercarse a la primera parte de este trabajo y constatar propiamente las relaciones entre los elementos aquí mencionados y las características específicas de cada factor. Así pues limitándonos a estos y no a la experiencia u opinión personal ni del autor ni del lector los resultados serían los siguientes:

- Delimitación espaciotemporal: "Feinstein's comment embraces some classical

conceptions of play (such as spatial exploration and identity formation), suggesting that videogame play isn't fundamentally different from backyard play. To facilitate such immersive play, video game spaces require concreteness and vividness. The push in the video games industry for more than a decade has been toward the development of more graphically complex, more visually engaging, more three-dimensionally rendered spaces, and toward quicker, more sophisticated, more flexible interactions with those spaces. Video games advertise themselves as taking us places very different from where we live" (Jenkins, 2007, p. 187)

"Computer games all tend to incorporate a coherent, accessible playing space; a continuous, reliant area or set of areas for the players to explore, conquer, and inhabit. From the earliest 2D or text-based arenas of Pong (1972) or Adventure (1976), the evolution has steadily been toward bigger, more complex, more detailed, and more pliable landscapes, a march lockstepped with the evolution of computer hardware. With regard to MMOGs such as World of Warcraft (...) [en comparación con mundos literarios] fictional travel time can contain gaps where readers are spared the boredom of the main characters putting one foot in front of another for days or months without much else happening. In multiplayer games, space time cannot be individually flexible, but is, in fact, objective and continuous. The players form an in-game community of social, localized agents, and this living structure cannot be overruled by the temporal lacunas and spatial montages common in works of fiction." (Corneliussen & Walker Rettberg, 2008, pp. 112-119)

"Hei

hola, tengo una duda, al no poderla encontrar y no tener los últimos libros de WoW no logro resolverla. En que año del calendario del rey estamos actualmente?

Kerindra Año 627 del calendario del rey, 36 años desde la primera guerra, confirmado." (Guia de World of Warcraft)

- Orden y reglas: “There is a tension created by the gap between norm/rule and practice, and tension is at the heart of gaming (Huizinga 2000, 11). I wish to look at gaming practices that do not adhere to the rules of the game. Some of these practices create miniature games within the game, while some threaten the game itself. The examples I use are all from players and play in World of Warcraft. (...)The programmers of large multiuser games endlessly “tweak” the code: the rules are changed to obey the inevitability of the game design. This happens on a regular basis in World of Warcraft. Through countless “patches” programmers change the code, fix errors in how it works, and change the parameters for play” (Corneliussen & Walker Rettberg, 2008, p. 204)

“Bienvenido al juego de rol multijugador masivo online de Blizzard Entertainment, Inc. “World of Warcraft” ® (“World of Warcraft”). (...) todo uso del servicio online de marca registrada del “World of Warcraft” (el “Servicio”) se rige por los términos y condiciones previstos en el presente Contrato de Condiciones de Uso entre Blizzard Entertainment y usted, incluidas cuantas revisiones futuras puedan entrar en vigor de conformidad con el procedimiento descrito en la Sección XII (en adelante, las “Condiciones de Uso”). El Servicio solo puede utilizarse para obtener acceso al servicio de juego de Battle.net (el “Servicio de Battle.net”), que está sujeto a un contrato de condiciones de uso independiente (el “CCU de BNET”). Las Condiciones de Uso son complementarias y no sustituyen al “CCU de BNET” ni al Contrato de Licencia de Usuario Final que acompaña al programa “World of Warcraft” (el “CLUF”) al que este último (el “Cliente del Juego”) queda sometido. (...) Cualquier uso de “World of Warcraft” contrario a las Condiciones de Uso se encuentra expresamente prohibido.” (Condiciones de uso de World of Warcraft)

- Armónico y estético: ya en el primer escalón hacia el juego superior se explicaba este punto.

- Sensación de libertad al abstraer al jugador de su realidad, se juega 'como si', utilizando máscaras y el simulacro como valor del rol y tiene un dejo de broma: "Creating a character who shares commonalities with the overall game narrative gives the world meaning for the player. Rather than being simply a game where points are gained and monsters defeated, the "World" of Warcraft—Azeroth (and now The Outlands)—is given a coherent meaning by people who then use it to build their own stories. (...) The block here lies in the flawed understanding that immersion is the only state in which role play occurs: "All players are aware, at some level, that the gamescape is an artificially constructed and limited environment. Players are generally very happy, and willing, to 'suspend disbelief,' however, to allow themselves to be taken in by the illusion that the worlds in which they play are more than just entirely arbitrary constructs" (King and Krzywinska 2006, 119)." (Corneliussen & Walker Rettberg, 2008, pp. 227-228)

Second Life [Gordon Walton, Bioware] "We are driven to be more than what we are, all the time." [jugador] Having your gear its your ultimate motivation. To have all this epics or legendary items (...) I want to look badass (...) just say that you know, and MMO is a world within a world, its a completely different set of rules, you're a completely different person while you're there. Just to have that kind of freedom, to be able to get away with it and not having anybody questioning you"

Zendai

"Afortunadamente es solo un juego"

Eisenhardt

"En mi caso el WoW es el pasatiempo que utilizo unas horas al día (en la noche) para olvidarme de todo el desmadre y el estr[é]s de la vida diaria; el estr[é]s del trabajo, las preocupaciones econ[ó]micas sociales y familiares... Muchas veces he llegado a casa realmente encabronado (enojado hasta la... ) o s[ú]per

estresado, con dolor muscular y dem[ás]; pero al llegar me conecto al Wow y puedo olvidarme de todo eso por un par de horas.” (Guia de World of Warcraft)

- Competición, creación de comunidad y sistema de recompensas: “More and more we are inviting our friends and family to play with us, whether it’s in person or online. We seek out opportunities to perform our favorite games in front of audiences. And we form long-term teams, like our World of Warcraft guilds.” (McGonigal J. , Reality Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World, 2011, p. 76)

“Ørlandu

(...)se ve es la rivalidad Horda-Alianza, la rivalidad entre hermandades y desde luego la disputa de los "buenos jugadores" contra los "mancos/noobs"

Keylus

(...)yo creo que más que odio es que tratan de ser "competitivos" entre hermandades

imágetelo como equipos de fútbol, donde los seguidores de un equipo critican por todo a los demás equipos solo por diversión

Karloota

(...)es competencia, claro que la hay, pero de eso a que trates a los demás mal o creer que tu solo estas haciendo el trabajo, cuando es en equipo yo por mi parte he hecho de todo y me siento por mi parte bien, de ayudar a quien lo necesite sin que me lo pidan muchas veces he hasta regalado oro solo por tener ganas entre otras cosas.

“The Syndicate is a guild of mostly adult, mature, dedicated, team focused, friendly gamers. We do not tolerate self centered kiddies or those seeking to benefit at the team's expense. We seek only the best players who share a similar mindset to our own and who are looking for a long term guild to call home. The Syndicate is home to many types of players from die hard PvPers to outstanding PvE players to those who excel in the economic side of WoW. All

are important to our success and we are always looking for quality people to join our ranks.” (<http://www.llts.org/Games.php?p=WoW>)

Según lo anterior podemos entrever que en World of Warcraft se encuentran de alguna manera presentes todos los aspectos del juego superior, sin necesidad de ahondar mucho más allá de la prueba. Si nos referimos a la explicación de cada una de estas características al inicio de este trabajo podremos constatar que no hace falta un conocimiento profundo del juego o de los MMORPG's en general para estar de acuerdo con al presencia de todas estas características. “Johan Huizinga's frequently referenced definition of “play” (1938) states that play is an activity that happens outside “ordinary” life. In their influential book Rules of Play, Katie Salen and Eric Zimmerman (2004) use Huizinga's concept of the magic circle to emphasize that the rules, space, and time of a game are separate from real life rules, space, and time. Importantly, players are aware of the boundary of the magic circle, and know when they enter it (Buckingham 2006). Huizinga also claims that play provides no real life material interest or profit for the player (1938). Jesper Juul, on the other hand, argues that games can be played “with or without real life consequences” (2003), thus allowing for the possibility that games affect players' lives outside of the game.” (Corneliussen & Walker Rettberg, 2008, p. 8)

El siguiente escalón que acerca al videojuego a través de WoW hacia el juego superior es la distinción que hace Caillois de este, aún cuando está de acuerdo con Huizinga en muchos aspectos, también especifica que hay contradicciones en su hipótesis y por lo tanto plantea que el juego esta encerrado en una gran esfera llama pida-ludus que incluye cuatro visiones características

- La competencia o Agon
- El azar o Alea
- El simulacro o Mimicry
- El vértigo o Ilinx

En ese sentido los tres primeros han sido ya retratados en ésta ocasión, eso nos deja el vértigo. El torbellino de agua, por un instante destruyen la estabilidad de la percepción e imprimen en una suerte de conciencia lúdica pánico durante su ejecución. Son juegos que enajenan abruptamente la realidad. Así pues al ser el juego desarrollado en un mundo virtual uno creería que las sensaciones y sentimientos no son transferibles al jugador a través de lo que vive su personaje, sin embargo el personaje 'vive' lo que su jugador quiere, por lo que la conexión es directa, haya o no haya el componente de rol, el jugador es el personaje.

Así pues las experiencias de vértigo en el juego se magnifican en el sentido de que las posibilidades son infinitas y mucho más épicas. En la vida real el jugador no se encontrará con un dragón que puede o no matarlo (aunque morir en el juego es relativo) mientras que en el juego esto puede ser normal; ““death” is important as a pivotal design element and something that every player experiences several, if not many times during her time in a gameworld. In World of Warcraft (and many similar worlds), player characters do not disappear permanently when they die—they are resurrected shortly after death. Even though “death” is thus not a singular experience, nevertheless the reasons for dying and the accompanying penalty that, as part of the game mechanics, follows when a character dies, are generally the subject of heated discussions and many player stories—indicating that death is a feature which engages players.” (Corneliussen & Walker Rettberg, 2008, p. 143) El vértigo está presente en juegos de alta y baja fantasía como WoW, no solo en situaciones que involucren la muerte sino en situaciones desconocidas que pueden enfrentar al jugador con situaciones que generen este sentimiento. Las posibilidades del juego son infinitas y los diseñadores están creando nuevos retos cada día.

Por último consideremos entonces lo que una teórica de lo lúdico que ha dedicado su vida al diseño y estudio de los videojuegos tiene que decir con respecto a una actividad como el juego. Para Jane McGonigal el juego se compone de:

- Una meta clara
- Reglas
- Retroalimentación
- Participación voluntaria.

En ese orden de ideas, los videojuegos en general proveen de todas estas características al jugador, permitiéndole generar experiencias llenas de sentido a partir de las cuales explora la cultura y su entorno con el fin de aplicar convenciones que se generan a partir de las limitaciones del juego y aplicar este conocimiento de alguna forma en la vida real. En cuanto a nuestro ejemplo específico concierne, las reglas y la meta están claras, el juego tiene reglas especificadas por Blizzard y los moderadores del juego ven que estas se cumplan; así mismo existen otra serie de reglas tácitas entre jugadores que se han ido generando con el devenir natural del juego y su desarrollo a través de la historia del universo de Warcraft. En cuanto a las metas, el juego tiene diferentes metas ya sean pequeñas quests o grandes raids.

La retroalimentación se refiere a la posibilidad del jugador de ver los frutos de sus esfuerzos. Este factor es para McGonigal lo que hace los MMO y los ARG tan atractivos, pues nos ofrecen mas satisfacción por lo que hacemos, por pequeño que sea. En pantalla podemos observar el nivel de nuestro personaje y otros indicadores como salud, así mismo el juego ofrece la posibilidad de ver como las acciones del personaje/jugador tienen un impacto inmediato visible: ya sea vencer a un monstruo y ganar un objeto o aumentar el nivel o la experiencia del personaje al cumplir un quest; en el caso de vencer a un enemigo se ve como éste en la pantalla se ve derrotado, al mismo tiempo que los puntos de experiencia aumentan y si es el caso el nivel del personaje, lo mismo con un quest. Esta retroalimentación en pantalla esta acompañada de dialogo reconociendo sus éxitos, ya sea por parte de personajes no jugadores como de otros personajes jugadores que reconocen lo que se ha hecho. El sistema de recompensas del juego esta complementado por el factor de la retroalimentación que menciona la autora.

En todo caso este factor es para McGonigal determinante en la distinción entre un simple juego sin importancia y uno lleno de sentido y significado. Ya lo decía Huizinga años atrás “[refrán alemán] no importan las canicas lo que importa es el juego. En otras palabras que la meta de la acción se halla, en primer lugar, en su propio curso, sin relación directa con lo que venga después. Como realidad objetiva, es desenlace del juego es, por sí, insignificante e indiferente. (...)El desenlace de un juego o de una competición es importante tan solo para aquellos que, como jugadores o espectadores –si no personalmente, acaso como oyentes por radio o de otro modo-, penetran en la esfera del juego y aceptan sus reglas. Son compañeros de juego y quieren serlo.” (Huizinga, 1995, p. 67)

Por último, un valor de alta significación para los videojuegos es la participación voluntaria, este aspecto nos eleva en la siguiente categoría de juego superior que es cómo el videojuego genera cultura, ya que al participar en un juego ‘porque se quiere’ se está haciendo una declaración social, político y económico del entorno del jugador. Así mismo quedarse en un juego determina como las reglas y experiencias en juego se verán reflejadas en la realidad. Las experiencias son tan profundas y llenas del significado que cada jugador quiera imprimirles que es de suma importancia para el desarrollo de la identidad social de las personas que deciden jugar. La participación voluntaria se refiere a que un juego, como lo decía Huizinga, pierde toda su alteridad de juego superior si es una actividad impuesta. El jugador debe querer jugar.

En este punto debemos darle la vuelta a la escalera para volverla un ciclo, donde la estética como valor cultural renueva el posible valor cultural de ciertos medios, como lo es un videojuego. “Not to argue against the value of applying concepts and categories from cultural studies to the analysis of games, (...) to make the case that something was lost when we abandoned a focus on popular aesthetics. The category of aesthetics has considerable power in our culture, helping to define not only cultural hierarchies but also social, economic, and political ones as well. The ability to dismiss certain forms of art as inherently without value paves the way for regulatory policies; the ability to characterize certain media forms as “cultural pollution” also impacts

how the general public perceives those people who consume such material; and the ability to foreclose certain works from artistic consideration narrows the ambitions and devalues the accomplishments of people who work in those media. I will admit that discussing the art of video games conjures up comic images: tuxedo-clad and jewel-bedecked patrons admiring the latest Street Fighter, middle-aged academics pontificating on the impact of Cubism on Tetris, bleeps and zaps disrupting our silent contemplation at the Guggenheim. Such images tell us more about our contemporary notion of art—as arid and stuffy, as the property of an educated and economic elite, as cut off from everyday experience— than they tell us about games.” (Jenkins, 2007, pp. 21-22)

### **La cultura en los videojuegos: “Jugar te hace mejor persona”: Conclusiones preliminares**

Existen factores más profundos que la relación entre el juego superior y la construcción de factores culturales que los que se han retratado hasta el momento aquí. La percepción del otro sobre el jugador de WoW u otro juego de video, se revela como factor indiscutible de los efectos positivos y los asuntos aprendidos en juego reflejados en la vida real. Con esto me refiero a que la visión de otros acerca de los jugadores es en general positiva. Identifican las capacidades de trabajar en grupo, de cumplir metas retadoras, entre otras características de los jugadores de MMO's. En sus charlas, Jane McGonigal, habla de cómo podríamos elevar nuestra esperanza de vida con tan solo 1 hora de juego al día y sobre cómo los juegos pueden de hecho hacernos mejores personas. Lo que son características deseables no solo personalmente sino por otros que nos rodean.

En su charla The game that can give you 10 extra years of life para TED, McGonigal señala al puro principio de la charla características del jugador que son deseables en una persona “I am a gamer so I like to hace goals, I like special missions and secret objectives” es decir una persona con metas definidas, retadoras y que son un crecimiento personal. Así mismo en su charla menciona los arrepentimientos más

comunes en el lecho de muerte, entre los cuales esta haber compartido más con familia y amigos y menos trabajando y poder haber vivido sin aparentar, mostrar la realidad de su verdadero yo. Todos pueden ser solucionados de alguna forma jugando videojuegos como WoW, sabemos que es un espacio para compartir y que muchas familias y amigos mantienen contacto a través del juego, así como comparten esta actividad en casa; de igual forma el juego permite revelar el verdadero yo de los jugadores con el componente de RPG.

De igual forma en otra de sus charlas Gaming can make a better world nos ofrece una visión sobre los videojuegos que para un jugador es muy evidente pero que para un no jugador parece una tarea imposible. McGonigal nos invita a experimentar mas Triunfos épicos, es decir, en juegos como WoW se deben cumplir metas y conseguir triunfos que están en el borde nuestras capacidades, por lo que debemos trabajar duro pero es posible, nunca hay una tarea imposible. Un Triunfo épico es aquel que va mas lejos de lo que creíamos posible, hasta que pasa; si pudiéramos enfrentar la vida con este mismo sistema las tareas diarias se harían mas agradables y trabajaríamos más. Así pues compara la posibilidad de estar siempre al borde de un triunfo épico con la retroalimentación que recibimos, en la vida real no existe un sistema de recompensas como en los videojuegos, por lo que millones de personas han completado ya millones de años de trabajo colaborativo en línea solucionando los problemas de Azeroth.

Un triunfo épico esta construido de cuatro aspectos que los jugadores cultivan durante las horas de juego y que refejan actitudes deseables en la vida real, es decir un jugador se vuelve bueno en estos cuatros aspectos la pasar horas enteras jugando World of Warcraft:

- Optimismo urgente. Motivación personal extrema. Es el optimismo inmediato al presentarse un obstáculo que de hecho creemos podemos vencer. La necesidad de sobrecoger los retos por la simple posibilidad de que podemos.

- Tejido social. Sabemos de antemano que jugar juegos como World of Warcraft nos ayuda no solo a construir una red de amigos impresionante sino que esto se traduce en mejores y más conexiones sociales en la vida real.
- Productividad dichosa. El trabajo duro recompensado nos hace más felices que no hacer nada, que pasar el rato. Los juegos con un sistema de retos como el de WoW nos permiten conocer las ganancias del trabajo duro cuando este se ve retroalimentado de forma positiva inmediatamente. Menos miedo a enfrentar retos en la vida real y a reconocer el trabajo de los demás por pequeño que parezca lo que hayan hecho.
- Significado épico. Sentirnos parte de algo mayor, que cada acción de nuestras vidas este aportando a un propósito mas grande que nosotros. En el juego cada reto es un reto de vida o muerte o un reto que podría salvar al mundo.

Jugar WoW se ha convertido en un tema de estudio académico más que del juego en sí, así mismo debemos encerrar este conocimiento en posibles descubrimientos que revelen temas del mundo real como los son aspectos sociales, económicos y políticos, el acercamiento al juego de McGonigal encierra de alguna forma las posibilidades que presenta este juego para el mundo actual, sin embargo “to try and situate a larger conversation about emergence and virtual worlds within the specific context of World of Warcraft. Emergence should not be simply equated with the utopic or nonhierarchical, and is more a process than an outcome. As we can see from this brief case study, systems of stratification and control can arise from the bottom up and be strongly implemented in even player-produced modifications. I also hope to have highlighted that we need even more case studies before we settle on any major lessons this genre brings us. For myself I have found the move to a both European and PvP context incredibly illuminating. The ways World of Warcraft provides a particular set of technological affordances and intervention possibilities for players in turn brings a host of critical questions relevant to not only gamespace, but to our consideration of sociotechnical artifacts. Rather than be disheartened by or dismissive of the shifting landscape of MMOGs, we should embrace the partial stories,

the partial truths we are finding in the collection of work that continues to emerge in the field.” (Corneliusson & Walker Rettberg, 2008, p. 197)

Para exhibir los posibles efectos y aplicaciones de World of Warcraft tenemos casos de la vida real donde el hecho de jugar este juego de video ha demostrado ser bueno para el jugador en su entorno real. Ya sea desde un caso donde un niño asegura que pudo salvarse del ataque de un alce debido a que había aprendido cómo jugando WoW, hasta un CEO dispuesto a contratar a un jugador de WoW por encima de otros candidatos solo por el hecho de jugar.

A los 12 años de edad, un muchacho sueco defendió a su hermanita y a sí mismo de un ataque de alce por técnicas que aprendió jugando, pues esta técnica es empleada mientras se alcanza el nivel 30 en World of Warcraft. La experiencia es descrita por el niño, cómo él primero le gritó al alce, distrayéndolo para que así su hermana se escapara, y luego cuando fue atacado y el animal se puso sobre él fingió estar muerto. Al igual que se aprende al conseguir el nivel 30 en World of Warcraft. Ahora consideremos la posibilidad de que esta situación se repita, las posibilidades son realmente mínimas y de hecho la reacción bajo presión del muchacho fue finalmente lo que lo salvo. Sin embargo si profundizamos en el caso, enfrentarse a un reto y compararlo con una situación del juego se activa todo aquello que McGonigal describe en sus charlas. El niño obtuvo un triunfo épico.

Era una situación grave, incluso mortal; la situación y la razón principal para que este muchacho y su hermana fueran capaces de sobrevivir sin lesiones graves realmente fue por la calma bajo presión, y en realidad pensar en cómo hacer frente a la situación, en lugar de entrar en pánico y hacer las cosas peor. Sin embargo lo anterior no habría sido posible si este niño no hubiese pensado que podía lograrlo. Haber conseguido este triunfo en línea hace ver la situación como un simple replica de un reto que ya fue conseguido; el niño obtuvo todo lo que obtiene en World of Warcraft por hacer lo mismo en la vida real. ¿Quién no ha querido alguna vez aplicar un truco aprendido en un juego o en un programa de televisión en una situación real? Este conocimiento que

creemos no nos servirá para nada. Así pues, dejando de lado los posibles resultados negativos de esta situación, proyectemos a futuro la experiencia de este muchacho, para el World of Warcraft salvó su vida, por lo que querrá reflejar en la vida real con mayor ahínco su actitud en juego. Mayor valentía para enfrentarse a los obstáculos que se le crucen y un sentimiento de haber sido parte de algo mayor que el, fue un héroe en su propia historia épica.

La percepción común de World of Warcraft es que el juego en línea, muy popular, es un paraíso para los nerds obsesivos, gente sin vida y poco que aportar a la sociedad. Sin embargo podemos encontrar historias que difieren y que por el contrari dejan ver los resultados más positivos en términos sociales y culturales de jugarlo. La sección "Historias de jugadores" del sitio oficial de la comunidad de Wow tiene como objetivo acentuar lo positivo. Algunas de estas historias, obtenidas a través de un artículo en línea de la revista Wired, son las siguientes:

"Una madre, anónima, se maravilla ante la forma en que World of Warcraft alienta la cooperación entre sus dos hijos. "Ellos comparten items, se ayudan a establecer grupos, se dan y reciben consejos por encima de los hombros del otro. Fue genial la forma en que trabajaron juntos!"

Otro jugador expresa gracias a Blizzard por crear una quest en el juego escrita por Ezra Chatterton, un niño de 10 años de edad, quien fue diagnosticado con cáncer e hizo un último deseo: visitar las oficinas de Blizzard en Irvine, California. "Con todo el lío que está pasando en el mundo, es bueno saber que todavía hay gente que piensa en hacer algo por los demás."

Lovemymonkey, un soldado enviado a Irak en febrero descubrió World of Warcraft durante la guerra y a través del juego busca la manera de mantenerse al día con viejos amigos. "Estamos terminando nuestro despliegue y pronto vamos a estar de vuelta en los Estados Unidos, donde no tenemos que preocuparnos mucho más", dice. En circunstancias normales, su grupo de apoyo se separaría, todos van por caminos

separados. "Pero debido a este juego ahora tenemos una manera en la que tenemos la intención de reunirse al menos una vez a la semana para apoyarnos mutuamente en la tarea de acostumbrarse a estar a salvo de nuevo, sin chalecos a prueba de balas o bombas estallando."

Está considerado que los juegos nos ayudan a desinhibir ciertas conductas, evitándolas en la vida real, "Games are excellent vehicles for helping people inhabit complex, difficult situations. They're also extremely good at illustrating consequences: If you do X, then Z and L will happen; if you do Y instead, then C and Q result." (Thompson, Why We Need More Torture in Videogames, 2008) Por lo que jugar más World of Warcraft es una cualidad deseable en el momento de contratar a alguien, será un trabajador con mejor actitud que otros y mejores habilidades sociales y de trabajo colaborativo que sus compañeros.

"The process of becoming an effective World of Warcraft guild master amounts to a total-immersion course in leadership. A guild is a collection of players who come together to share knowledge, resources, and manpower. To run a large one, a guild master must be adept at many skills: attracting, evaluating, and recruiting new members; creating apprenticeship programs; orchestrating group strategy; and adjudicating disputes. Guilds routinely splinter over petty squabbles and other basic failures of management; the master must resolve them without losing valuable members, who can easily quit and join a rival guild. Never mind the virtual surroundings; these conditions provide real-world training a manager can apply directly in the workplace.

"In late 2004, Stephen Gillett was in the running for a choice job at Yahoo! - a senior management position in engineering. He was a strong contender. Gillett had been responsible for CNET's backend, and he had helped launch a number of successful startups. But he had an additional qualification his prospective employer wasn't aware of, one that gave him a decisive edge: He was one of the top guild masters in the online role-playing game World of Warcraft. (...) And that's exactly what Gillett is

doing. He accepted Yahoo!'s offer and now works there as senior director of engineering operations. "I used to worry about not having what I needed to get a job done," he says. "Now I think of it like a quest; by being willing to improvise, I can usually find the people and resources I need to accomplish the task." His story - translating experience in the virtual world into success in the real one - is bound to become more common as the gaming audience explodes and gameplay becomes more sophisticated. The day may not be far off when companies receive resumes that include a line reading "level 60 tauren shaman in World of Warcraft." (Brown & Thomas, 2006)

El anterior no es el único caso, en línea se encuentran testimonios de personas a quienes en una entrevista de trabajo le preguntaron si jugaban videojuegos, cuáles y porqué, de igual forma es posible encontrar incluso videos donde CEO's exponen los motivos por los cuales un jugador de WoW es mejor candidato que sus contrincantes en una entrevista de trabajo. Cada vez es mayor la aceptación de esta cualidad como algo positivo, el tiempo invertido en un juego no es tiempo perdido si el jugador sabe como traducir la experiencia de juego en su vida real, de la misma forma que el juego superior innato en el hombre tiene una influencia especial en el desarrollo del individuo, World of Warcraft es determinante en características de la personalidad y del cumplimiento de ciertas tareas en la vida real. Así mismo es el responsable de personas mas abiertas a hacer relaciones sociales, a enfrentar grandes retos entre otras. Lo anterior dirige la conclusión de este trabajo hacia un término que durante toda la investigación estuvo presente en los resultados encontrados: la gamificación. Hacer de los juegos un modelo.

## Gamificación

A lo largo de este trabajo se venía buscando una relación entre el homo ludens y el videojuego, dando cuenta de la evolución paralela de los dos conceptos. Así mismo en esta búsqueda se pretendía de alguna forma desmitificar los videojuegos a través del ejemplo de World of Warcraft, sin embargo durante el planteamiento teórico de este trabajo no se considero que la conclusión fuera una conclusión abierta, una invitación. ¿qué quiere decir esto? Que antes hacer una declaración sobre los beneficios de los videojuegos, durante el proceso de esta investigación encontré numerosas veces el término gamificación, y parecía ser este el centro del posible giro que necesitan los videojuegos para ser desmitificados o des satanizados.

Así pues, la gamificación fue un término acuñado por Nick Pelling; y es el uso del pensamiento del juego y la mecánica del juego en un contexto fuera del mismo, como lo aplicado por McGonigal en ARG's; con el fin de atraer a los usuarios y resolver problemas de la vida real. Se utiliza en aplicaciones y procesos para mejorar la participación de los usuarios, retorno de la inversión, calidad de los datos, puntualidad, en el aprendizaje, entre otros. La gamificación es la reunión de todo aquello consignado en este trabajo. Es utilizar lo que conseguimos con videojuegos aplicado a modelos reales. Es utilizar los deseos naturales de competición, de logros, de status, de libre expresión, el altruismo, y el cierre que buscan los jugadores en sus mundos virtuales para redirigir esas energías a actividades que solucionen asuntos reales. Una correcta implementación de estrategias de gamificación permite pasar de la simple conectividad al compromiso puro, a la inmersión; logrando que los miembros de una comunidad, los trabajadores de una empresa, los estudiantes, los habitantes de una ciudad o los habitantes de una casa, participen de carácter dinámico y proactivo en acciones que generalmente requieren un esfuerzo de la voluntad.

Una estrategia fundamental para 'gamificar' es diseñar un sistema de retroalimentación, pues está demostrado que es esta una de las principales motivaciones de los jugadores recurrentes, la posibilidad de ver el resultado táctico de

sus acciones. Proporcionar recompensas para los jugadores por llevar a cabo las tareas deseadas, los tipos de recompensas incluyen puntos, insignias de logros o niveles, una barra de progreso que se llena, o un simple power up (ej: +1 en trabajo en equipo). Lo anterior promoverá la competencia entre los jugadores y los motivará a subir sus estadísticas personales de juego, tal cual como lo hacen en un mundo virtual. Lo anterior es posible si las tareas son disfrazadas de algo más, es decir la narrativa alrededor del juego, así pues una tarea puede ser reemplazada por una más atractiva “for example, brushing out our Shetland sheepdog is “saving the dog-damsel in distress from clumps and shedding”” (McGonigal J. , Reality Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World, 2011, p. 20)

Las aplicaciones que tiene este proceso varían desde la educación hasta el mercadeo, pues las posibilidades indican que convierten una tarea normalmente vista como aburrida en una actividad gratificante. A lo largo de este trabajo nos encontramos con los efectos posiblemente positivos de jugar y de los videojuegos como tal. Siempre estuvo presente el hecho de que eran mas atrayentes las actividades realizadas virtualmente que en la vida real, por lo que traer las mecánicas que las hacen atrayentes hacia la realidad tiene numerosas aplicaciones. La principal defensora de esto es nuestra teórica de lo lúdico contemporánea Jane McGonigal que a través de sus charlas y finalmente en su libro y su página principal consigan toda clase de manifestaciones del juego en la vida real encaminados en crear un mundo mejor para nuestro futuro y futuras generaciones.

Así mismo esto podría ser finalmente el elemento que incline la balanza entre lo positivo y lo negativo hacia lo positivo de los juegos de video, si tenemos en cuenta que un modelo de gamificación no solo aumenta la realización de tareas y adopción de conductas deseables, sino también castiga aquellos comportamientos negativos. Es términos muy sencillos es un sistema de recompensa y castigo reflejado en valores sociales como lo son el hecho de ‘perder puntos’ por hacer algo malo. La propuesta que hago y respaldada por los descubrimientos hechos alrededor de los videojuegos y las revelaciones de McGonigal acerca de las ventajas de los juegos, es la de considerar

la gamificación como la salida ‘fácil’ para problemas del mundo que necesitan de la misma inversión de tiempo de parte de nosotros como la que prestamos a jugar, problemas como el hambre o la pobreza pueden ser enfrentadas con modelos de gamificación.

La motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos son aplicables al mundo real solo si el diseño ‘gamificado’ es lo suficiente motivador para sumirse en el, “when the game is intrinsically rewarding top lay, you don’t have to pay people to participate –with real currency, virtual currency, or any other kind of scarce reward. Participaion is its own reward, when the player is properly invested in his or her progress, in exploring the world fully, and in the community’s success. (...) In other words, participants should be able to explore and impact a “world” or shared social space that features both content and interactive opportunities” (McGonigal J. , Reality Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World, 2011, pp. 244-245) Es ser parte de algo superior a nosotros donde sentimos que estamos al borde de conseguir un triunfo épico con cada acción que asumimos en nuestras manos.

La evolución del juego y el jugador debe ser vista en términos no de mundos virtuales sino de mundos virtuales en vista del mundo real, es decir el Homo Ludens 2.0 no es una versión digital del jugador superior, es la aplicación del modelo 2.0 del juego en la realidad para lograr la creación de un modelo que hasta ahora está tomando fuerza y que esta bajo la lupa del mundo entero en espera de resultados concluyentes e irrefutables de sus resultados. Sin embargo, para cualquiera que haya jugado un videojuego y sobretodo si consiguió triunfos en juego sabe que los resultados son positivos, pues entiende la sensación gratificante y motivadora que puede ser la retroalimentación positiva de las acciones realizadas con trabajo duro.

Actualmente se han implementado modelos de gamificación exitosamente, el centro de innovación del BBVA presenta una publicación al respecto y propone la gamificación de sus propios procesos. Identifican que uno de los aspectos mas

importantes de los videojuegos aplicables en la gamificación es el flujo, pues una experiencia de flujo se suele describir como placer espontáneo al realizar una tarea. “Mihaly Csikszentmihalyi, uno de los investigadores líder en el tema de la felicidad, describe el flujo como “estar totalmente absorto por la actividad que se realiza. El ego desaparece. El tiempo vuela. Cada acción, movimiento y pensamiento sigue inevitablemente al anterior, como si se tocara jazz. Todo tu ser está implicado, y estás utilizando tus habilidades al máximo”. En el flujo hay ocho componentes clave:

- Que suponga un reto y requiera destreza.
- Una fusión entre acción y consciencia.
- Objetivos claros.
- Retroalimentación directa e inmediata.
- Concentración en la tarea que se realiza.
- Sensación de control.
- Pérdida de la auto-consciencia.
- Distorsión del sentido del tiempo.” (BBVA)

Aprender una actividad a la perfección requiere de grandes cantidades de tiempo, sin embargo si se está concentrado lo suficiente en un ambiente motivador se puede pasar de cero a flujo en poco tiempo, es así como sucede en los videojuegos y es así como es deseable en la vida real. Esto es posible con el flujo. Para lo anterior es necesario generar motivación, de la que ya hemos hablado, se necesitan impulsores de esta actividad ya sean narrativos o con un sistema de puntos, el jugador debe sentirse parte de algo mayor. Este proceso puede y debe darse en todo los aspectos de la vida para tener un real impacto; la familia, el trabajo, el arte, la educación, la salud, la economía o temas sociales. Ninguna tarea es menor que otra, la importancia y significación son dadas por el jugador y la recompensa recibida será mayor o menor no en términos de su valor/costo sino en cláusulas de su valor significativo.

Algunas investigaciones han revelado, y lo señala McGonigal en sus charlas, que los individuos virtuosos son considerados así porque han practicado más de 10.000 horas en sus respectivas especialidades antes de cumplir los 21 años, gracias a los videojuegos, los nativos digitales, hardcore gamers, e incluso casual gamers, son expertos en resolver problemas y en trabajo colaborativo en el mundo virtual para los 21 años. Generalmente, han pasado horas de experiencia resolviendo problemas como parte de un grupo, lo que significa que al enfrentarse con este mismo problema en otros ámbitos de su vida, como el laboral o el académico, lo hacen como expertos en resolución colaborativa de problemas. Poco a poco el nuevo concepto de normalidad es jugar. Los juegos son el nuevo 'normal'. Los diseñadores de juegos, ingenieros de juegos y otras profesiones relacionadas son el futuro del éxito. En sus manos está un gran potencial y el capital social del mundo entero. "Durante el festival Games for Change, un evento que promueve la creación y distribución de juegos con impacto social que sirvan como herramientas clave en acciones humanitarias y educativas, Al Gore dijo: "La tendencia de la gamificación es realmente muy poderosa... Los juegos son ahora la 'nueva normalidad' para cientos de millones de usuarios cada mes. Me ha resultado muy gratificante ver tantas ideas que integran en los juegos el bien social y esfuerzos para hacer del mundo un lugar mejor."" (BBVA)

El juego está llamado a ser visto desde la gamificación en años venideros, ya no podrá ser considerado como una actividad independiente del mundo digital, aun cuando no se lleve a cabo en la pantalla. Poco a poco se replantearán los modelos conocidos y los nuevos teóricos de lo lúdico hablarán de las características del nuevo juego superior y los tipos de jugadores que se generan alrededor de este. La gamificación debe su éxito a que puede llevar cualquier 'problema' a una solución con bastante éxito, desde lograr que la gente utilice más la escalera normal que la eléctrica hasta evitar el exceso de velocidad, lo que la hace la vanguardia en términos de juego, de mercadeo, de negocios, de la ciencia y la educación.

La gamificación como conclusión de esta investigación estuvo presente desde los primeros pasos hacia una teoría del juego; hace siglos, en Lidia, se utilizó este modelo para sobrellevar la falta de recursos durante 18 años, así mismo permitió tomar decisiones sobre quienes se quedaban y quienes irían en busca de nuevos horizontes, lo que supone de alguna forma que gracias al juego y a la gamificación la historia tuvo el desarrollo que tuvo. Así pues la gamificación debe ser un modelo deseable en todas las sociedades, es devolverle al juego el lugar que siempre ha merecido en el podio de las actividades del hombre que merecen ser estudiadas. La vida puede ser un juego y está en nuestras manos jugarlo o ver a los otros jugar.

## Bibliografía

- BBVA. (s.f.). *Gamificación, el negocio de la diversión*.
- *Guía de World of Warcraft*. (s.f.). Obtenido de World of Warcraft: Sitio Oficial: <http://us.battle.net/wow/es/game/guide/>)
- Facultat d'Informàtica de Barcelona. (s.f.). *Historia de los videojuegos*. Recuperado el 15 de abril de 2013, de Retro Informática El pasado del Futuro: <http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- Eisenhardt. (s.f.). Una Lección de vida. *World of Warcraft Foro*.
- Heï, & Kerindra. (s.f.). Pregunta sobre la línea del tiempo. (W. o. Foro, Entrevistador)
- equinoxsolar. (s.f.). Thoughts from a returning WOW player from 2008. (W. o. Foro, Entrevistador)
- *Bioquímica de la adicción*. (s.f.). Recuperado el 13 de mayo de 2013
- El lado más positivo de los videojuegos. (5 de mayo de 2013). *El Tiempo* .
- *All the world's a game*. (10 de diciembre de 2011). Recuperado el 12 de abril de 2013, de The Economist: <http://www.economist.com/node/21541164>
- *Homo ludens Why video games will be an enduring success*. (10 de diciembre de 2011). Recuperado el 12 de marzo de 2013, de The Economist: <http://www.economist.com/node/21541160>
- *Homo Ludens*. (2006). Recuperado el 24 de febrero de 2013, de Noemágico - Blogia: <http://noemagico.blogia.com/2007/061501-homo-ludens.php>
- *Research: Pre-Schoolers Who Play Interactive Games Have Better Motor Skills*. (25 de julio de 2012). Recuperado el 15 de mayo de 2013, de Game Politics: <http://gamepolitics.com/2012/07/25/research-pre-schoolers-who-play-interactive-games-have-better-motor-skills#.UZqgceCoksp>
- *Video Games Help Patients and Health Care Providers*. (19 de septiembre de 2012). Recuperado el 15 de mayo de 2013, de News Center Utah University: [http://unews.utah.edu/news\\_releases/video-games-help-patients-and-health-care-providers/](http://unews.utah.edu/news_releases/video-games-help-patients-and-health-care-providers/)
- The Syndicate. (2008). *World of Warcraft*. Recuperado el 14 de abril de 2013, de The Syndicate: <http://www.llts.org/Games.php?p=WoW>

- *Los videojuegos y la agresividad.* (28 de enero de 2008). Recuperado el 30 de abril de 2013, de El Tiempo: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1898423>
- *Experimentan videojuegos para curar enfermedades.* (15 de agosto de 2009). Obtenido de El Tiempo: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-3571053>
- *Videojuegos mejoran la destreza de cirujanos.* (20 de agosto de 2008). Recuperado el 11 de mayo de 2013, de Portafolio: [http://www.portafolio.co/detalle\\_archivo/MAM-3060383](http://www.portafolio.co/detalle_archivo/MAM-3060383)
- WyldKard. (13 de julio de 2004). *NES Classics: retro gaming, at a price Game.Ars returns with a hefty edition. This time, Calvin and WyldKard look at ....* Recuperado el 5 de mayo de 2013, de Ars Technica: <http://arstechnica.com/gaming/2004/07/gars-07142004/>
- Hernández Vázquez, M. (s.f.). *Concepto Antropológico del juego.* Recuperado el 12 de marzo de 2013, de Museo del Juego: [http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos\\_0000000648\\_docu1.pdf](http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000648_docu1.pdf)
- Yee, N., Ducheneaut, N., Nelson, L., & Likarish, P. (s.f.). *Introverted Elves & Conscientious Gnomes: The Expression of Personality in World of Warcraft.* Recuperado el 28 de marzo de 2013, de [http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20\(CHI%202011\)%20-%20Personality%20in%20WoW.pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20(CHI%202011)%20-%20Personality%20in%20WoW.pdf)
- Marin, J. V. (s.f.). *El juego conceptos generales.* Recuperado el 14 de marzo de 2013, de Centro de Estudios Adlerianos: <http://www.centroadleriano.org/publicaciones/montevideo.pdf>
- Miller, P. (31 de enero de 2013). *Opinion: Changing the terms of the violent video game debate.* Recuperado el 15 de mayo de 2013, de Gamasutra: [http://www.gamasutra.com/view/news/185244/Opinion\\_Changing\\_the\\_terms\\_of\\_the\\_violent\\_video\\_game\\_debate.php](http://www.gamasutra.com/view/news/185244/Opinion_Changing_the_terms_of_the_violent_video_game_debate.php)
- Broek, A. V. (23 de abril de 2009). *Gamer Speak For Newbs.* Recuperado el 19 de abril de 2013, de Forbes Magazine: <http://www.forbes.com/2009/04/23/words-online-gaming-opinions-books-newbs.html>
- Balicer, R. (2007). *Modeling Infectious Diseases Dissemination Through Online Role-Playing Games.* Recuperado el 28 de abril de 2013, de [http://journals.lww.com/epidem/Fulltext/2007/03000/Modeling\\_Infectious\\_Diseases\\_Dissemination\\_Through.15.aspx#](http://journals.lww.com/epidem/Fulltext/2007/03000/Modeling_Infectious_Diseases_Dissemination_Through.15.aspx#)

- Gil, A., & Vida, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC.
- Kelly, M. (20 de abril de 2013). *The Evolution and Rediscovery of Play in America*. Recuperado el 15 de mayo de 2013, de Gamasutra:  
[http://gamasutra.com/blogs/MichaelKelley/20130420/190915/The\\_Evolution\\_and\\_Rediscovery\\_of\\_Play\\_in\\_America.php](http://gamasutra.com/blogs/MichaelKelley/20130420/190915/The_Evolution_and_Rediscovery_of_Play_in_America.php)
- McGonigal, J. (5 de noviembre de 2007). *Gamers have skills. Let's tap 'em*. Recuperado el 18 de mayo de 2013, de The Christian Science Monitor:  
<http://www.csmonitor.com/2007/1105/p09s01-coop.html>
- McGonigal, J. (22 de enero de 2011). *Be a Gamer, Save the World*. Recuperado el 18 de mayo de 2013, de The Wall Street Journal:  
<http://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/the-benefits-of-videogames-wsj-com.pdf>
- Williams, D. (2006). Virtual Cultivation: Online Worlds, Offline Perceptions. *Journal of Communication* (56), 69-87.
- Smith, J. H. (2010). Trusting the Avatar. *Games and Culture* , 5 (3), 298-313.
- Williams, D., Kennedy , T., & Moore, R. J. (2010). Behind the Avatar: The Patterns, Practices, and Functions of Role Playing in MMOs. *Games and Culture* , 000 (00), 1-30.
- Caplan, S., Williams, D., & Yee, N. (2009). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behavior* .
- González, C. M. (1990). Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego. *Enrahonar* (16), 11-39.
- Williams, D. (2010). The Mapping Principle, and a Research Framework for Virtual Worlds. *Communication Theory* (20), 451-470.
- Cuddy, L., & Nordlinger, J. (Edits.). (2009). *World of Warcraft and Philosophy Wrath of the Philosopher King*. Chicago: Open Court Publishing Company.
- Jenkins, H. (2007). *The Wow Climax Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*. New York: New York University Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

- Corneliussen, H. G., & Walker Rettberg, J. (Edits.). (2008). *Digital Culture, Play, and Identity A World Of Warcraft Reader*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Zetter, K. (8 de octubre de 2012). *Hacker Goes on Massive WoW Killing Spree; World Survives*. Recuperado el 14 de abril de 2013, de Wired: <http://www.wired.com/threatlevel/2012/10/hacker-kills-thousands-in-wow/>
- Yee, N. (2006). The Labor of Fun How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play. *Games and Culture* , 1 (1), 68-71.
- Turkle, S., & Else, L. (20 de septiembre de 2006). *Living online: I'll have to ask my friends*. Recuperado el 12 de marzo de 2013, de New Scientist: <http://www.newscientist.com/article/mg19125691.600>
- Turkle, S. (enero de 1996). *Who Am We?* . Recuperado el 26 de marzo de 2013, de Wired: <http://www.wired.com/wired/archive/4.01/turkle.html>
- Thompson, C. (15 de diciembre de 2008). *Why We Need More Torture in Videogames*. Recuperado el 28 de febrero de 2013, de Wired: [http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/commentary/games/2008/12/gamesfrontiers\\_1215](http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/commentary/games/2008/12/gamesfrontiers_1215)
- Thompson, C. (19 de junio de 2007). *Voice Chat Can Really Kill the Mood on WoW*. Recuperado el 12 de marzo de 2013, de Wired: [http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/commentary/games/2007/06/games\\_frontiers\\_0617](http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/commentary/games/2007/06/games_frontiers_0617)
- Mastrapa, G. (17 de septiembre de 2009). *World of Warcraft Players Tell Their Stories* . Recuperado el 12 de abril de 2013, de Wired: <http://www.wired.com/gamelifelife/2009/09/world-of-warcraft-players-tell-their-stories/>
- Denmead, K. (9 de diciembre de 2007). *World of Warcraft Can Save Your Life*. Recuperado el 23 de marzo de 2013, de Wired: <http://www.wired.com/geekdad/2007/12/world-of-warcraft>
- Cavalli, E. (6 de diciembre de 2007). *Boy Survives Moose Attack Thanks To World Of Warcraft*. Recuperado el 14 de marzo de 2013, de Wired: <http://www.wired.com/gamelifelife/2007/12/boy-survives-moose/>
- Belli, S., & Olivé, S. (2008). *Los videojuegos* . Barcelona: UOC. Recuperado el 27 de abril de 2013, de Academia.edu:

[http://www.academia.edu/2984653/Los\\_videojuegos.\\_Barcelona\\_UOC.\\_ISBN\\_978\\_84\\_9788\\_681\\_9](http://www.academia.edu/2984653/Los_videojuegos._Barcelona_UOC._ISBN_978_84_9788_681_9)

- Gil, A., Feliu, J., & Bona, Y. (30 de diciembre de 2005). *La relación entre los videojuegos y la agresividad: una polémica intrincada de dudosa resolución*. Recuperado el 28 de abril de 2013, de Academia.edu:  
[http://www.academia.edu/308063/La\\_relacion\\_entre\\_los\\_videojuegos\\_y\\_la\\_agresividad\\_una\\_polemica\\_intrincada\\_de\\_dudosa\\_resolucion](http://www.academia.edu/308063/La_relacion_entre_los_videojuegos_y_la_agresividad_una_polemica_intrincada_de_dudosa_resolucion)
- Belli, S., & Lopez Raventós, C. (2008). *Breve Historia de los videojuegos*. Recuperado el 15 de abril de 2013, de Academia.edu:  
[http://www.academia.edu/214747/Breve\\_historia\\_de\\_los\\_videojuegos](http://www.academia.edu/214747/Breve_historia_de_los_videojuegos)
- Roberts, J. M., Arth, M., & Bush, R. R. (1959). Games in Culture. *American Anthropologist*, 61 (4), 597-605.
- Przybylski, A. (2010). *A Motivational Model of Video Game Engagement*. Recuperado el 5 de mayo de 2013, de Academia.edu:  
[http://www.academia.edu/1122919/A\\_Motivational\\_Model\\_of\\_Video\\_Game\\_Engagement](http://www.academia.edu/1122919/A_Motivational_Model_of_Video_Game_Engagement)
- Nauert, R. (6 de marzo de 2013). *Playing Video Games Tied To Happiness, Emotional Wellness in Seniors*. Recuperado el 15 de mayo de 2013, de PsychCentral: <http://psychcentral.com/news/2013/03/06/playing-video-games-tied-to-happiness-emotional-wellness-in-seniors/52267.html>
- Allairea, J. C., Collins McLaughlina, A., Trujillo, A., Whitlock, L. A., LaPorte, L., & Gandyb, M. (2013). *Successful aging through digital games: Socioemotional differences between older adult gamers and Non-gamers*. Recuperado el 15 de mayo de 2013, de SciVerse Science Direct:  
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563213000174>
- Choi, C. Q. (13 de septiembre de 2010). *'Grand Theft Auto' may improve decision-making skills*. Recuperado el 15 de mayo de 2013, de NBC News:  
<http://www.nbcnews.com/id/39154288/#.UZqgvuCoksq>
- Madigan, J. (3 de febrero de 2012). *The role of self image in video game play*. Recuperado el 11 de abril de 2013, de Gamasutra:  
[http://www.gamasutra.com/view/news/129465/The\\_role\\_of\\_self\\_image\\_in\\_video\\_game\\_play.php](http://www.gamasutra.com/view/news/129465/The_role_of_self_image_in_video_game_play.php)
- Meiners, R. (28 de julio de 2009). *Some thoughts on culture*. Recuperado el 27 de abril de 2013, de Virtual Cultures:  
<http://virtualcultures.typepad.com/virtualcultures/2009/07/some-thoughts-on-culture.html>

- Kholer, C. (27 de septiembre de 2009). *World of Warcraft Has Lost Its Cool*. Recuperado el 28 de abril de 2013, de Wired: <http://www.wired.com/gamelifelife/2012/09/mists-of-pandaria/>
- Meiners, R. (14 de octubre de 2009). *A broad and dynamic definition of culture*. Recuperado el 28 de abril de 2013, de Virtual Cultures: <http://virtualcultures.typepad.com/virtualcultures/2009/10/a-broad-and-dynamic-definition-of-culture.html#more>
- Piñeiro, J. C. (Dirección). (2008). *Second Skin* [Película].
- Nutt, C. (15 de octubre de 2012). *Funcom's Vision for the Future of MMOs*. Recuperado el 27 de abril de 2013, de Gamasutra: [http://www.gamasutra.com/view/feature/179347/funcoms\\_vision\\_for\\_the\\_future\\_of\\_php?page=3](http://www.gamasutra.com/view/feature/179347/funcoms_vision_for_the_future_of_php?page=3)
- Preston, J. (11 de febrero de 2008). *The Arty Party*. Recuperado el 27 de abril de 2013, de Gamasutra: [http://www.gamasutra.com/view/feature/131941/the\\_arty\\_party.php?page=3](http://www.gamasutra.com/view/feature/131941/the_arty_party.php?page=3)
- Vedantam, S. (19 de agosto de 2009). *Researchers Explore Mental Health Benefits of Video Games*. Recuperado el 5 de mayo de 2013, de Washington Post: <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2009/08/17/AR2009081702114.html>
- Frank, M., & Carter, N. (24 de octubre de 2012). *Groundbreaking experiment in virtual reality uses video game to treat pain*. Recuperado el 2 de mayo de 2013, de Rock Center NBC News: [http://rockcenter.nbcnews.com/\\_news/2012/10/24/14648057-groundbreaking-experiment-in-virtual-reality-uses-video-game-to-treat-pain?lite](http://rockcenter.nbcnews.com/_news/2012/10/24/14648057-groundbreaking-experiment-in-virtual-reality-uses-video-game-to-treat-pain?lite)
- Estallo, J. A. (junio de 1997). *Psicopatología y Videojuegos*. Recuperado el 5 de mayo de 2013, de Universitat de Barcelona: <http://www.ub.edu/personal/videoju.html>
- Dreifus, C. (27 de agosto de 2012). *How Video Games Could Improve Our Vision*. Recuperado el 15 de mayo de 2013, de New York Times: <http://www.nytimes.com/2012/08/28/science/how-video-games-could-improve-our-vision.html?pagewanted=all&r=2&>
- McGonigal, J. (febrero de 2010). Gaming can make a better world. *TED Talks*. Long Beach, California.

- Castronova, E. (2007). *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*. Palgrave : Macmillan.
- Brown, J. S., & Thomas, D. (abril de 2006). *You Play World of Warcraft? You're Hired!*. Recuperado el 23 de abril de 2013, de Wired:  
<http://www.wired.com/wired/archive/14.04/learn.html>
- Miquel, D. (5 de diciembre de 1994). *Los videojuegos no son nocivos*. Obtenido de El Tiempo: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-259770>
- Yee, N. (22 de junio de 2003). *Virtual "Achievements"?* Recuperado el 28 de abril de 2013, de The Daedalus Project:  
<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000513.php>
- Yee, N. (1 de enero de 2003). *Most Important Aspect Of Game*. Recuperado el 27 de abril de 2013, de The Daedalus Project:  
<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000192.php>
- Yee, N. (15 de abril de 2004). *Why Do You Play?* Recuperado el 23 de abril de 2012, de The Daedalus Project:  
<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000777.php?page=1>
- Facundo, R. (14 de agosto de 2012). *Videojuegos y sus delgadas líneas*. Recuperado el 22 de febrero de 2013, de Linkeado:  
<http://linkea.do/2012/08/14/videojuegos-y-sus-delgadas-lineas/>
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World*. Sadbury, Massachusetts: The Penguin Press.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.