

Universidad de Chile
Instituto de la Comunicación e Imagen
Escuela de Periodismo

**CULTURA, VIDEOJUEGOS Y
COMUNIDADES VIRTUALES:
REDESCUBRIÉNDOSE A TRAVÉS
DEL OCIO ELECTRÓNICO
(o el miedo a que la pantalla
nos lave el cerebro)**

Memoria para optar al título de Periodista de la Universidad de Chile

alumno: Jorge Román Ferrando
profesora guía: Loreto Rebolledo González
abril de 2008

A los niños

ÍNDICE

Presentación	2
Nivel I: INVASORES ESPACIALES	4
1. Kombat mortal	6
2. Quiénes juegan videojuegos	8
3. Mitos y legislación	10
4. El juego como un elemento cultural	11
Nivel II: GÉNESIS Y CARACTERÍSTICAS	13
1. Fundamentos del juego	16
2. ¿Por qué jugamos videojuegos?	26
3. Clasificación de los videojuegos	33
4. Videojuegos multijugador en línea	46
Nivel III: MITOS EN TORNO A LOS VIDEOJUEGOS	50
1. La divergencia entre conocimiento popular y conocimiento empírico	52
2. Relación entre videojuegos y conducta	56
3. La búsqueda de la felicidad	91
Nivel IV: VIDEOJUEGOS E INTERNET: EL ESPEJO BINARIO	94
1. MUDs: los primeros videojuegos en línea	97
2. Características de los MMORPGs	99
3. Perfil de un usuario de MMORPGs	106
4. Los motivadores de un MMORPG	109
5. Una segunda vida	113
6. Utilización problemática	128
7. Cuando la diversión se convierte en rutina	130
Nivel V: THE GAME IS NEVER OVER	136
Glosario	153
Bibliografía y referencias	161
Imágenes anexas	169

Presentación

El historiador holandés Johan Huizinga afirmaba a principios del siglo XX que el juego es más viejo que la cultura. Para que ésta exista, debe asentarse sobre una sociedad humana, y los animales nunca esperaron a que el hombre les enseñara a jugar.

A lo largo de la historia, el ser humano ha creado incontables juegos, y cada uno de ellos ha reflejado, de una forma más o menos evidente, los principios, valores y visión de mundo de la sociedad que les creó. Asimismo, los juegos mutan y se expanden, son adoptados por otras culturas que, a su vez, los modifican, impregnándoles su idiosincrasia.

Y así ha ocurrido hasta los tiempos de la industrialización, cuando el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han dado vida a los juegos de la sociedad de fines del siglo XX y comienzos del XXI: los videojuegos.

Hijos de la informática, el cine, la televisión y los cómics; hermanos del *animé* e Internet, los videojuegos, en tanto productos de la cultura popular de masas, han sido observados con suspicacia, reproche y menosprecio. Si, a más de 60 años de su aparición, la televisión aún suscita reacciones apasionadas y grandes debates mediáticos sobre los supuestos “efectos nocivos” que podría generar, ¿qué podemos esperar de una forma de juego basada en la interactividad con imágenes cristalizadas en una pantalla?

El debate en torno a los videojuegos llena páginas de Internet, artículos de prensa, investigaciones científicas más o menos serias, especulaciones filosóficas y morales de todo tipo e incluso políticas de gobierno. Sin embargo, esta discusión gira en torno a un reducido número de temas, donde el premio por popularidad lo llevan el temor a la adicción y la supuesta relación causal entre videojuegos y conductas agresivas. Esto, mezclado a numerosos mitos y prejuicios ha contribuido a generar una imagen negativa de esta forma de juego y a desviar el debate hacia los efectos, sin considerar que el videojuego es un amplio y fascinante campo de estudio que apenas empieza a ser explorado.

¿Por qué el videojuego es tan popular? ¿Qué tan ciertos son los mitos que existen al respecto? ¿Cómo funcionan los videojuegos en línea? ¿Cómo se comportan los videojugadores de una comunidad lúdica en Internet? ¿Cuál es el nexo entre el videojuego y

la sociedad occidental? Estas son sólo algunas de las dudas que intentamos aclarar a través de la presente investigación.

Aunque el videojuego es, en términos sencillos, un juego sofisticado, lo cierto es que su maravillosa capacidad de sumergir a los usuarios en mundos gráficos de una riqueza visual y auditiva asombrosa, les distingue radicalmente de otros juegos más primitivos. Los videojuegos de rol masivos en línea como el *Ragnarok Online* (Gravity Co. Ltda., 2002) o el *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) añaden aún más complejidad a estos juegos: éstos, lejos de ser actividades lúdicas con objetivos y metas claras, son más bien sistemas, mundos virtuales persistentes donde la interacción con una infinidad de usuarios genera verdaderas comunidades con sus propias normas de convivencia y agrupaciones. Es decir, los videojuegos en línea más modernos no sólo están redefiniendo qué hacer con el tiempo de ocio, sino que son nuevas formas de socializar e interactuar con los demás y, por lo tanto, nuevas formas de construirse a sí mismo.

El presente trabajo se basa en investigaciones bibliográficas, entrevistas a expertos, usuarios de videojuegos y en las experiencias personales del autor, quien es también un videojugador aficionado. Sin querer enarbolar la defensa del videojuego contra quienes le acusan de incitar la violencia y la marginación social, lo que pretendemos es dar cuenta de estudios y reflexiones que se alejan del enfoque causal para adentrarse en la construcción cultural e identitaria que se relaciona con el consumo de videojuegos. Es decir, nuestro objetivo no es determinar si el videojuego genera tal o cual comportamiento, sino analizar correlaciones ya observadas y realizar proposiciones sobre lo que podrían significar, tanto a nivel de los videojugadores en sí, como de la sociedad que les dio vida.

Nivel I:

**INVASORES
ESPACIALES**

Las ciencias sociales todavía estaban debatiendo el impacto de la televisión en los espectadores cuando apareció un nuevo elemento de la videocultura: los videojuegos, un producto de consumo cultural cuya existencia sería imposible de no ser por las nuevas tecnologías audiovisuales y el lenguaje digital informático.

Los primeros videojuegos datan de mediados de los años 1970 y durante su primera década pasaron más o menos desapercibidos, ya que su entorno gráfico —si es que lo había— era muy primitivo y su acceso a ellos era limitado. Hasta mediados de los años 1980 poco se sospechaba de las posibilidades y alcances de esta nueva forma de diversión.

El hito fue la llegada a occidente de las primeras consolas de videojuego japonesas Nintendo y Sega, que desplazaron rápidamente a Atari, su débil competidor estadounidense. La mejora de los procesadores, la integración del color y sonidos de mejor calidad, sumado a la imaginación de los creadores y el abaratamiento de la tecnología provocaron una rápida masificación de los videojuegos, que se convirtieron en el regalo favorito de los niños. A comienzos de los años 1990, el fenómeno se había extendido a Europa y América Latina con tal rapidez que despertó una potentísima oleada de investigaciones desde los ámbitos más diversos: medicina, sociología, psicología, pedagogía, semiótica... A esto se sumaron las voces de alarma de padres, educadores, medios de comunicación y legisladores, quienes temían por el impacto que podrían causar estos juegos en los niños.

En el caso de los legisladores estadounidenses y europeos, por ejemplo, se elaboró un sistema de calificación similar al del cine. Éste clasifica los videojuegos según edad de acuerdo a su contenido: cantidad de violencia, erotismo, complejidad de la trama, objetivos educativos... Sin embargo, esto no ha sido suficiente para muchos padres, políticos u Organizaciones No Gubernamentales (ONGs), que critican el poco control que existe sobre la industria y la facilidad que existe para conseguir juegos calificados para mayores. Entidades como Amnistía Internacional han llegado incluso a condenar públicamente algunos videojuegos por tener, supuestamente, una temática excesivamente violenta, racista o xenófoba.

Ni siquiera las compañías que desarrollan videojuegos intentan sacudirse esta mala imagen. Con la mejora de la tecnología, la interfaz audiovisual de los videojuegos ha alcanzado niveles de “realismo” insospechados en la década de 1980, lo que favorece

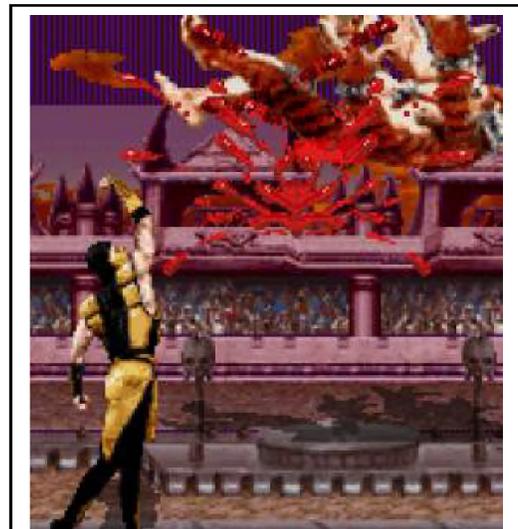
contenidos cada vez más explícitos en lo violento y lo sexual. El argumento que dan las empresas es simple: el sexo y la violencia venden bien.

A la preocupación por el contenido se suma el tema de la adicción. Numerosos estudios psicológicos afirman que existen personas adictas a los videojuegos y en algunos casos se ha llegado a hablar de juegos que generan adicción. Pero lo cierto es que hablamos de un tema en el que los mismos académicos no se ponen de acuerdo: mientras algunos afirman que los videojuegos pueden generar adicción o conductas agresivas por sí mismos, otros sostienen que la adicción y la agresividad sólo se manifiestan en personas con tendencia a estos comportamientos.

1. Kombat mortal

En el 2007, los niños que crecieron con sus consolas y jugaron *Mortal Kombat* (Midway, 1992) a principios de los noventa son adultos. Muchos de ellos siguen jugando videojuegos el día de hoy —de hecho, en casi todos los estudios sobre videojuegos se afirma que el usuario promedio tiene sobre 25 años y, sin embargo, son raros los que padecen enfermedades psiquiátricas graves o se han convertido en delincuentes. Por lo menos, el porcentaje que sufre estas patologías no es superior al de la población no jugadora.

En este sentido resulta muy interesante el trabajo de psicólogos como Juan Alberto Estallo (autor del libro *Videojuegos: juicios y prejuicios*) que desmienten la ecuación niños más videojuegos



Mortal Kombat es una serie de juegos de combate en el que se controla a un luchador que debe derrotar a un contrincante humano (otro jugador) o a uno controlado por el ordenador. Este juego en particular (que en 2008 preparaba su versión número ocho) ha causado especial polémica desde su aparición por la gran presencia de elementos *gore*.
Imagen: Old Games Collection, en www.gamegoldies.org

igual niño agresivo o antisocial.

Pese a ello, científicos sociales como Craig Anderson insisten en que la relación es clara y exigen mayor control sobre las compañías que desarrollan videojuegos. Por su parte, Amnistía Internacional ha elaborado numerosos informes sobre videojuegos violentos, racistas y sexistas y exige censura o sanciones graves sobre sus proveedores, alegando que el fácil acceso a estos juegos viola los Derechos Humanos y los Derechos del Niño.

La línea entre preocupación genuina y censura injustificada es muy tenue. El ámbito académico todavía no se pone de acuerdo sobre el impacto real de los videojuegos, pero la discusión se asemeja bastante a lo que ocurrió con el nacimiento del cine y la constante persecución que ha sufrido desde sus inicios. La razón es evidente: la fuerza de la imagen, de la iconografía es mucho mayor que la fuerza de las ideas abstractas.

Los investigadores que han tratado de ver el fenómeno con menos alarmismo y mayor distancia son los que menos atención mediática han recibido, pero son los más respetados en el ámbito académico. Uno de ellos es el ya mencionado Juan Alberto Estallo, psicólogo español que ha realizado numerosos estudios sobre el impacto de los videojuegos en niños, adolescentes y adultos. Otro es Rafael del Villar, semiólogo de la École des Hautes Études en Sciences Sociales de París, Francia, y actual investigador del Instituto de la Comunicación e Imagen de la Universidad de Chile. El tercer eje de esta investigación sobre los videojuegos y su relación con la cultura lo constituye Nicholas Yee, psicólogo y doctor en comunicaciones de la Universidad de Stanford, Estados Unidos, que ha estudiado en profundidad el fenómeno de los videojuegos en línea, una ramificación reciente de este fenómeno que tiene prendado a millones de personas en todo el mundo. Las obras de estos tres autores son aún un punto de referencia constante para nuevos investigadores y periodistas.

2. Quiénes juegan videojuegos

Aunque la imagen del adolescente cubierto de espinillas, encerrado en su pieza jugando *PlayStation* ya está siendo erradicada, no resulta raro asociar todavía los videojuegos con ocio, niñez y ausencia de responsabilidades. Resulta curioso que actualmente se asocie la actividad lúdica con el niño, siendo que el juego forma parte esencial de la cultura humana y ha sido practicado tanto por niños —en forma más libre y espontánea— como por adultos —limitando la espontaneidad del juego a través de reglas cada vez más complejas—. Aunque parece obvio, siempre es bueno recordar que el ajedrez, las cartas y el fútbol también son juegos.

Los autores que serán presentados a lo largo de este texto reconocen que, aunque el videojuego tiene una amplia presencia durante la niñez, se ve desplazado durante la segunda mitad de la adolescencia. Esto se atribuye a que el adolescente se encuentra en un descubrimiento de múltiples sensaciones y conductas hasta entonces desconocidas. Es posible entonces que el videojuego pierda fuerza al mismo ritmo que lo hace el juego en general, aunque existe la posibilidad de que el interés se reactive (o se redescubra) al final de la adolescencia o en la juventud. Digamos, entre los 25 y 30 años.

Actualmente, la clientela de mayor edad es celosamente cuidada por las productoras de videojuegos, que generan juegos especialmente diseñados para adultos. Altísimos contenidos violentos —como el vilipendiado *Grand Theft Auto III* (Rockstar, 2001)—, sexuales (se han desarrollado numerosos videojuegos de sexo en línea) o de temas complejos y estilo cinematográfico —como el *F.E.A.R.* (Monolith Productions, 2005) o la serie *Resident Evil* (Capcom, 1996), que incluye tanto violencia como suspenso y terror— constituyen ingredientes esenciales para cualquier videojuego que sea apreciado por un público objetivo con un amplio poder adquisitivo. Sin embargo, los reyes de los videojuegos para adultos jóvenes son los videojuegos de rol multijugador masivo en línea, que permiten una amplísima variedad de actividades al interior del juego, incluida la interacción entre jugadores de todo el mundo.

Lo cierto es que los videojugadores suelen tener responsabilidades, trabajo, obligaciones y una nutrida vida social, lo que hace que el estereotipo del videojugador como un sujeto introvertido, en una habitación poco iluminada, donde lo único que destaca es el resplandor de un monitor de computador o una pantalla de televisión no es más que una caricatura. Se le suele conceder a este estereotipo un gran nivel intelectual desaprovechado por esta actividad poco productiva.

El estereotipo se acercaría más al de un programador de computadoras de los años 1970-80 que a un videojugador actual. Esto porque en ese entonces la informática no estaba muy difundida y era terreno de unos pocos profesionales brillantes y con características casi autistas. Pero desde la última década del siglo pasado, la informática ha pasado a convertirse en un elemento del día a día y quienes se sientan hoy frente a una computadora comparten más el perfil de un usuario que el de un programador. Es decir, quienes juegan hoy son consumidores de *software* lúdico, no genios de los unos y ceros.

Las observaciones de Estallo se centran en la década de 1980 y comienzos de 1990: en ese entonces, el fenómeno de los videojuegos estaba mucho más extendido de lo que se cree. Según una encuesta del Instituto Gallup mencionada por Estallo, ya en 1982 más del 93% de los jóvenes estadounidenses jugaba con cierta frecuencia con videojuegos. Según un estudio del mismo Estallo, a fines de 1992, en España un 90% de las personas entre 12 y 35 años reconocía haber jugado videojuegos alguna vez.

Debemos reconocer, sin embargo, que la educación formal e informal ha cambiado mucho en las últimas décadas. En la década de 1950 y 1960, (cuando vivieron su infancia la mayor parte de los padres de los adolescentes de comienzos del siglo XXI), la estimulación del medio era muy inferior a la de hoy: la televisión estaba poco extendida, no existían los computadores caseros y la educación preescolar era de muy baja difusión. La cultura ambiental de fines del siglo XX y comienzos del XXI es radicalmente distinta: los niños de estas últimas dos décadas han asimilado limpiamente y sin traumas el desarrollo tecnológico, incorporándolo a su repertorio de aptitudes básicas.

Algunos investigadores llegan a afirmar que estas nuevas generaciones pertenecen a un sustrato intelectual con habilidades que guardan una tremenda distancia con la de sus padres, que prácticamente iniciaron la escolaridad mediante la introducción a la lectura,

basando su aprendizaje en procesos seriales, fundamentados en la lectura y el aprendizaje verbal. Los videojuegos, como veremos más adelante, trabajan con el procesamiento paralelo, habilidad mucho más desarrollada por los jóvenes que por sus padres.

3. Mitos y legislación

Si bien a comienzos de la década de 1990, las investigaciones en videojuegos eran escasas y hacían frente a un fenómeno aún demasiado nuevo, en la primera década del siglo XXI las publicaciones que existen al respecto son incontables. Sin embargo, muchas de las “investigaciones” realizadas en torno a los videojuegos son de dudosa confiabilidad, ya que en la mayoría de los casos se trata de notas de prensa con poco respaldo teórico o de investigaciones particulares realizadas por organismos internacionales (como Amnistía Internacional), pero sin tener un marco teórico que avale sus observaciones. En muchos casos, los autores de dichos estudios ni siquiera firman su trabajo. Como veremos en las páginas siguientes, hay numerosos investigadores que cuestionan los fundamentos metodológicos de los detractores de estos juegos.

Pese a lo anterior, en muchos estados de la Unión Europea y en Estados Unidos se ha legislado en contra de los videojuegos, basándose principalmente en intuiciones e informes de dudosa calidad metodológica. En los informes de Amnistía Internacional *¿Sabes a qué juegan tus hijos? Videojuegos, racismo y violación de derechos humanos* y *Con la violencia hacia las mujeres no se juega: videojuegos, discriminación y violencia contra las mujeres* se hace referencia a las distintas legislaciones españolas y europeas existentes en torno a la regulación de los videojuegos. Estos mismos informes hacen análisis de videojuegos, algunos de distribución comercial, otros de forma gratuita a través de la red. Sin embargo, los informes no utilizan ninguna referencia bibliográfica o metodología definida para analizar la influencia que tienen los videojuegos en la conducta de sus usuarios: simplemente la asumen como una verdad conocida y comprobada.

La regulación de los videojuegos utiliza, habitualmente, un criterio de orientación, en una forma similar a la calificación cinematográfica, aunque en algunos estados o provincias de Europa se llega al punto de censurar abiertamente ciertos juegos calificados de “inadecuados”. También en China se prohibió el acceso de menores de 18 años a juegos considerados violentos.

No es de nuestro interés criticar o alabar la legislación en torno a los videojuegos, sino preguntarnos si existen suficientes pruebas concluyentes que sustenten una actitud de rechazo a priori. ¿Es efectivo que los videojuegos pueden alterar la conducta de sus usuarios, volviéndolos más racistas, xenófobos o agresivos? ¿Existe una edad en que los videojugadores son más vulnerables a estos supuestos efectos nocivos del videojuego? ¿Pueden los adultos disfrutar de cualquier videojuego, incluso los más violentos y sexistas, sin dejarse influenciar por su contenido? Ninguna de estas preguntas ha sido contestada en forma definitiva, y la discusión se mantiene hasta comienzos del siglo XXI, a más de treinta años del nacimiento del videojuego.

4. El juego como un elemento cultural

Para estudiar el fenómeno del videojuego, resulta esencial comprender de dónde viene el juego como actividad humana, cuál es su relación con la cultura y las civilizaciones. ¿Por qué personas adultas, con responsabilidades y obligaciones se permiten el lujo de pasar horas frente a una pantalla realizando una tarea totalmente improductiva? ¿Qué conexión tienen los juegos con la cultura en la que se desarrollan? ¿Cuáles son los principios rectores y motivacionales que impulsan un juego? Todas estas son preguntas que trataremos de responder a través del estudio del sociólogo francés Roger Caillois, quien, en los años 1960, realizó una extensa reflexión acerca de los juegos en su obra titulada *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. El texto *Homo ludens*, del historiador holandés Johan Huizinga, es un antecesor directo de Caillois y es el primero en establecer una relación clara entre juego y cultura, y cómo distintos tipos de cultura favorecen distintos tipos de juego.

Parte del objetivo de este texto es dilucidar dónde encaja el videojuego en el puzzle que constituye nuestra sociedad, con todos los apellidos que podamos ponerle: occidental, capitalista, globalizada, posmoderna, adicta al trabajo... Sin embargo, la cantidad de elementos que se cruzan en esta maraña es tan grande que el mero hecho de explicar cómo funcionan los videojuegos es una tarea titánica. Es por ello que este trabajo busca dos objetivos principales: destruir prejuicios ampliamente difundidos respecto a esta forma de entretenimiento; y hacernos reflexionar sobre las obsesiones y problemas profundos de nuestra sociedad que salen a flote a través de las actividades lúdicas. Porque, aunque no lo parezca, el videojuego no es más que una forma de juego más elaborada, cuya existencia sólo es posible gracias a los avances tecnológicos. Sin embargo, en esencia, el videojuego no se diferencia mucho del ajedrez, los deportes o los juegos de arena de los antiguos romanos.

Nivel II:

**GÉNESIS Y
CARACTERÍSTICAS**

Siendo quizás la forma de entretenimiento preferida de los niños (y muchos adultos) desde los años 1990 hasta principios del siglo XXI, sería raro preguntarse qué es un videojuego, ya que todos tienen una idea más o menos clara de qué es. Sin embargo, a veces, para poder abordar un tema con cierta distancia, resulta esclarecedor intentar definir el concepto clave antes de analizar sus características. Lo que nos lleva a plantearnos una simple pregunta: ¿qué es un videojuego?

Para el doctor Pere Marquès Graells, pedagogo de la Universidad Autónoma de Barcelona, un videojuego es todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, en línea) y plataforma tecnológica (máquina de bolsillo, videoconsola, teléfono móvil, máquina recreativa, microordenador, ordenador de mano, vídeo interactivo).

Ampliando esta definición en base a nuestra experiencia y los diversos autores consultados, podríamos afirmar que un videojuego es un programa informático basado en la interacción entre una o más personas con un aparato electrónico y, habitualmente, una pantalla. Si existe más de un jugador, es común que también interactúen entre ellos, utilizando el programa como un mediador. Estos programas están orientados principalmente hacia el entretenimiento, aunque algunos podrían argumentar que los primeros videojuegos nacieron como simuladores para entrenar a pilotos de aviones en los Estados Unidos de mediados del siglo XX.

El videojuego suele utilizar una interfaz gráfica para recrear un entorno de juego (aunque muchos videojuegos primitivos se basaban en una interfaz de texto, sin ningún elemento gráfico) que el jugador puede afectar a través de un *alter ego* en ese mundo virtual (como un personaje humano, un animal, un vehículo...) o a través de un elemento más abstracto, como un sencillo puntero de mouse. La idea es interactuar con ese mundo de juego siguiendo unas reglas predeterminadas para conseguir un objetivo.

Lo habitual es que un juego conste de distintas etapas o niveles de dificultad: cuando se cumple el objetivo de un nivel, se pasa a otro más complejo. Los videojuegos poseen diferencias estructurales que los diferencian radicalmente entre ellos: lo explícito o implícito

de las reglas de juego, cuán complejas son estas reglas, cuántos objetivos deben cumplirse y qué tipo de objetivo se exige, por ejemplo.

Por lo general, las reglas básicas de funcionamiento del videojuego (las acciones principales que puede realizar nuestro *alter ego* y cómo ejecutarlas) se dan en forma explícita. Las reglas de funcionamiento interno (cómo superar los obstáculos, cómo solucionar un problema y avanzar en el juego hasta alcanzar la meta, si es que existe) no son entregadas en forma explícita: la idea es que el jugador las descubra por sí mismo. En esto radica parte del atractivo de un videojuego.

Esto es, en términos simples, un videojuego. Sin embargo, su aparente sencillez (un programa informático de entretenimiento) encierra un universo complejo que ha impactado al mundo real por los prejuicios que genera. Después de todo, un videojuego no es sólo un juego más: es un juego que permite al jugador realizar actividades que en su vida diaria jamás podría. Conducir autos de carrera, volar en una nave espacial, construir ciudades e incluso matar personas y ganar reconocimiento en la mafia son algunas de las posibilidades que ofrecen los mundos virtuales creados por distintos videojuegos.



La saga *Grand Theft Auto* (Rockstar, 1997) es uno de los videojuegos más jugados en Estados Unidos. El juego se caracteriza por permitirle al jugador interpretar el papel de un mafioso, un sicario, un ladrón o casi cualquier delincuente y ganar puntos por robar autos, asesinar gente y evitar la policía (ya sea huyendo de ella, sobornándola o matando agentes). Demás está decir que este juego ha causado grandes polémicas en Estados Unidos y es uno de los ejemplos favoritos de los congresistas para defender la lucha contra los videojuegos.

Imagen: revista virtual Xbox Vicio, en www.xboxvicio.com

Al tratarse de programas que han alcanzado un nivel de realismo sorprendente, resulta lógico que muchos adultos (especialmente los que no juegan videojuegos) se preocupen por el impacto que tendrán en los niños y adolescentes. ¿Puede incrementar la agresividad el jugar con un videojuego violento? ¿Puede un niño aislarse socialmente al no interactuar con nada más que la pantalla? ¿Pueden generar autismo o afectar la inteligencia? Se trata de preocupaciones legítimas, pero que han sido alimentadas por el efectismo de la

prensa y los alegatos de políticos que ven en el videojuego un campo de entrenamiento para asesinos, matones y futuros delincuentes.

La fuerza de las imágenes es demasiado potente como para dejar indiferente a nadie, y resulta difícil hacerle entender a un observador ocasional que los videojuegos no son juegos sólo para niños, sino también para adultos. Y que, por lo tanto, así como los adultos tienen derecho a ver películas violentas, pornografía y *La última tentación de Cristo* (de Martin Scorsese, 1988), también tienen derecho a jugar videojuegos con contenidos similares. El que estos videojuegos estén al alcance de los niños y los jueguen sin supervisión de los adultos es un tema muy distinto, que trataremos más adelante. Pero tanto como un padre o una madre no dejarían que su hijo de nueve años viera *Rescatando al soldado Ryan* (de Steven Spielberg, 1998), no al menos sin un adulto que lo oriente, resulta poco comprensible que estos mismos padres regalaran al mismo niño una copia del *Grand Theft Auto III* sin, al menos, acompañarlo y orientarlo respecto al contenido violento y amoral del juego.

Pero nos estamos adelantando mucho y todavía hay ciertos elementos contextuales que resulta importante comprender antes de entrar de lleno en la polémica que rodea esta forma de diversión.

1. Fundamentos del juego

Al parecer, el videojuego viene a insertarse en un espacio ocupado por el póker, los cachos, el *Monopoly*, el ludo y los flippers. Es decir, se suma a otro sinnúmero de actividades lúdicas —y por lo tanto no productivas— que desarrollan las personas en sus ratos de ocio. Es por ello que, para poder comprender cabalmente el videojuego, antes deberíamos profundizar en el concepto de *juego*, que ya ha sido estudiado por numerosos científicos sociales, entre ellos el historiador holandés Johan Huizinga y el sociólogo francés Roger Caillois. A través de sus visiones y sus reflexiones iremos respondiendo poco a poco esta pregunta esencial: qué nos lleva a dedicar largas horas a una actividad desprovista de todo sentido práctico.

1.1 El juego como elemento social y cultural

En su libro *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, Roger Caillois afirma que, sin importar la diversidad de formas que pueda adoptar, el juego evoca las mismas ideas de holgura, de riesgo o de habilidad. La idea de juego se acompaña por una atmósfera de solaz o diversión: “evoca una actividad sin apremios, pero también sin consecuencias para la vida real. Se opone a la seriedad de ésta y de ese modo se trata de frívola. Por otra parte, se opone al trabajo como el tiempo perdido al tiempo bien empleado”.

Resulta difícil contradecir estas ideas: el juego, en efecto, no produce ni bienes, ni obras. Es, además, una actividad estéril, ya que, aunque se jugara toda la vida, con cada nueva partida se empieza de cero y en las mismas condiciones que al principio.

En su obra *Homo ludens*, Huizinga investiga los alcances del juego en la cultura y la capacidad innata que tienen los seres humanos, tanto como los animales, para el juego. Esto se puede apreciar claramente en la naturaleza: los cachorros, y muchas veces los perros adultos, juegan a morderse, perseguirse y gruñirse. Los gatos juegan con ratones de goma y bolas de lana. Los delfines también juegan entre ellos. Y todos y cada uno de los animales que juegan distinguen a la perfección el momento en que comienza y el momento en que acaba el juego. Los seres humanos no son una excepción a esta regla: la capacidad de jugar pareciera ser innata en nosotros, y nuestra comprensión de los límites del juego parece ser también intuitiva y muy exacta.

Para aportar algo más en el concepto de juego, resulta esclarecedor revisar la definición que utiliza Huizinga respecto al juego. El juego sería, según él, “una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ‘ser de otro modo’ que en la vida corriente”.

Los juegos se ven sometidos a dos fuerzas opuestas, que determinan en gran medida la forma y el fondo de cada juego en particular. Uno de los extremos es el reino de un principio de espontánea diversión, de turbulencia, un ámbito de libre improvisación y de

despreocupada plenitud, a través de la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada que Caillois denomina *paidia*. En el otro extremo, esa exuberancia traviesa y espontánea es casi completamente absorbida o, por lo menos, disciplinada por una tendencia a regular, normar, limitar y encausar la actividad espontánea de la diversión. Es decir, la naturaleza anárquica y caprichosa del juego se ve sometida a convencionalismos intencionalmente arbitrarios, imperativos y molestos: la idea es dificultarle al jugador el que alcance el resultado deseado. El juego sigue siendo perfectamente inútil, aunque exija una suma cada vez mayor de esfuerzos, de paciencia, de habilidad o de ingenio. A este segundo componente lo llamamos *ludus*.

No resulta casual que los juegos más cercanos a la *paidia* sean, en su mayoría, juegos infantiles contruidos por los niños en forma completamente natural. Las carreras, las rondas, las muñecas y las imitaciones, el balancín o las competencias de fuerza más sencillas tienen una predominancia del elemento *paidia*: no necesitan reglas y, cuando las tienen, son tan mínimas que apenas se notan. Sin embargo, en la actitud de los jugadores aparece un rasgo indescriptible, pero claramente presente para un observador casual. Es esa característica claramente perceptible del juego lo que no nos hace temer por la salud mental de un grupo de niños que se sube a un tronco de árbol diciendo que es su barco pirata y que navegan hacia la selva de las calaveras.

En el otro extremo, tampoco resulta extraño que gran parte de los juegos más cercanos al *ludus* sean juegos más para adolescentes y adultos: los deportes, las damas, los juegos de cartas, el teatro o las montañas rusas son actividades lúdicas ampliamente reguladas y claramente definidas. Así, aunque el juego libre y espontáneo va decayendo con los años, es reemplazado por juegos normados que parecen adaptados a



Se podría especular largamente sobre la decadencia de la *paidia* en los juegos de adultos. Antes que ser una razón biológica o de desarrollo neurológico, podría tratarse simplemente de una convención social bajo la cual resulta “inapropiado” ver a un grupo de adultos realizar una ronda en medio de la calle. Sin embargo, y como veremos un poco después, la *paidia* está muy presente en las actividades cotidianas como el “juego de seducción”, por lo que resultaría errado afirmar que el juego espontáneo decaiga por razones de madurez.

Imagen: galería de imágenes de Marcelo Tapia en www.flickr.com

personas que están acostumbradas a ceñirse a ciertas reglas y actuar de acuerdo a ellas.

Haciendo una recapitulación de los planteamientos de Caillois, podemos afirmar que los juegos poseen las siguientes características: son una actividad libre, separada de la vida real, de resultado incierto (el ser humano no juega para ganar con seguridad: el placer del juego es inseparable del riesgo de perder), improductiva, reglamentada y ficticia. Es decir, el juego es, por esencia, una actividad *aparte* del mundo real, su opuesto. Otro punto que desarrollaremos más adelante consiste en el carácter social del juego: si bien cualquiera puede entregarse al juego en forma aislada, éste no alcanza su plenitud sino en el momento en que suscita una resonancia cómplice.

Para Caillois, existen cuatro categorías fundamentales de juego: el *agon* o competencia, juegos en que los participantes se enfrentan en un duelo reglamentado para determinar un triunfador; el *alea* o suerte, donde el azar controla en gran medida el resultado del juego; la *mimicry* o juegos de simulacro, donde se juega a ser otro a quien se es en la vida real; y el *ilīnx* o vértigo, juegos cuya esencia se encuentra en experimentar sensaciones extremas, adrenalina y disfrutar del riesgo. Aunque la *paidia* y el *ludus* están presentes en todas las categorías, su mayor o menor presencia depende de cada juego. Así, mientras las competencias de pulso (en Chile “gallitos”) son más cercanas a la *paidia*, deportes como el tenis tienen mucho de *ludus* y poco de la espontaneidad de la *paidia*. Lo mismo ocurre, por ejemplo, con la *mimicry*: mientras los juegos de imitaciones pertenecen principalmente a la *paidia*, las artes escénicas como el teatro se encuentran en el dominio del *ludus*.

Algo curioso del juego es que muchas de sus características esenciales se encuentran muy presentes en nuestra vida diaria. Así, la idea de competencia que rige el *agon* es una ley de la vida corriente: competimos por notas en el colegio, competimos por entrar a la universidad, competimos por trabajo. El azar tampoco es contrario a la realidad: en más de una ocasión hemos sentido que la sucesión de acontecimientos que nos han llevado a un determinado momento —y que podemos ver como milagrosos o funestos— son producto de un caprichoso azar. El simulacro también es parte de la vida diaria. Si bien hay personas cuyo oficio es “ser otra persona” (como los estafadores, los espías y los fugitivos), el ser humano corriente también debe jugar al simulacro constantemente: en las reuniones

sociales, durante la seducción, en un ambiente formal... El jugar a ser otro es algo que nos impone la sociedad constantemente para respetar normas de conducta y protocolo.

El vértigo, en cambio, está prácticamente eliminado de la vida diaria, a menos que se trate de algunas raras profesiones en que todo el valor del hombre de este oficio consiste por lo demás en dominarlo, como ocurre con los pilotos de guerra, los rescatadores andinos o los astronautas.

Como bien afirmábamos, los principios que rigen los distintos tipos de juego también se manifiestan fuera del universo cerrado del juego mismo. Pero no debemos olvidar que estos principios gobiernan al juego por entero, sin resistencia por parte del jugador (puesto que parte de la idea del juego es ceñirse voluntariamente a las reglas), formando así un “mundo ficticio sin materia ni gravedad”. Por oposición, el mundo real se nos presenta confuso, inextricable y con reglas poco claras (si es que realmente existen). En las relaciones humanas reales, la acción de los principios del juego nunca es aislada ni soberana, ni tampoco está limitada de antemano, ya que las consecuencias que acarrea son inevitables. Además, a diferencia del juego, nunca se puede reempezar de cero, sino que todas nuestras acciones generan consecuencias permanentes en nosotros y nuestro entorno. Para bien o para mal, la actuación en el mundo real posee una fecundidad natural.

Caillois afirma que en ambos casos es posible identificar los mismos resortes que impulsan el comportamiento:

- La necesidad de afirmarse y la ambición de demostrar ser el mejor
- El gusto por el desafío, por la marca o simplemente por la dificultad vencida
- La espera, la búsqueda de los favores del destino
- El placer de lo secreto del fingimiento y del disfraz
- El de tener o infundir miedo
- La búsqueda de la repetición y de la simetría o, por el contrario, la alegría de improvisar, de inventar y de variar al infinito las posibles soluciones
- El intento de dilucidar un misterio o un enigma
- Las satisfacciones que procura todo arte combinatorio
- El deseo de medirse en una prueba de fuerza, de destreza, de rapidez, de resistencia, de equilibrio y de ingenio

- La puesta a punto de reglas y jurisprudencias, el deber de respetarlas y la tentación de violarlas
- El embotamiento y la embriaguez, la nostalgia del éxtasis y el deseo de un pánico voluptuoso

Todas esas actitudes e impulsos se encuentran tanto en el mundo marginal y abstracto del juego como en el mundo no protegido de la existencia social, en donde los actos tienen, por lo general, su pleno efecto. Pero en ellos no son de igual necesidad, no desempeñan el mismo papel ni gozan del mismo crédito. Siguiendo esta línea, Caillois afirma que los juegos preferidos y más difundidos al interior de una cultura manifiestan las tendencias, los gustos, los modos de razonar más comunes y, al mismo tiempo, educan y entrenan a los jugadores en esas mismas virtudes o en esos mismos defectos. De suerte que un juego goza del favor de un pueblo al mismo tiempo que puede servir para definir algunas de sus características morales o intelectuales.

Si los juegos son factores e imágenes de cultura, se deduce que una civilización y una época determinada de dicha civilización puede ser caracterizada mediante sus juegos. Los juegos crean hábitos, provocan reflejos, dice Caillois. Hacen esperar cierto tipo de reacciones y por consiguiente invitan a considerar las reacciones opuestas como brutales o hipócritas. Sin embargo, debe insistirse en que el juego es un *reflejo* de los valores o visión de mundo predominante en determinada civilización, y no una *causa* de su accionar.

1.2 La corrupción de los principios del juego

Ya en los años 1930, Huizinga afirmaba que la cultura misma tiene fundamentos lúdicos, que deriva su esencia del espíritu del juego. No sólo cumple un rol de esparcimiento y distensión dentro de la sociedad, sino que la sociedad misma se estructura en torno a reglas, principios y características esenciales de los juegos. Pues bien, si las sociedades y las civilizaciones pueden corromperse, Caillois afirma que los juegos también

pueden contaminarse y desfigurarse. No se trata simplemente de la presencia de tramposos en un determinado juego: el tramposo es perfectamente consciente de que se encuentra violando las reglas del juego y sabe que si le descubren deberá retirarse del juego. El tramposo, desde el momento en que oculta su actitud, reconoce la autoridad de las reglas y la esencia del juego. Así, incluso si se insulta o se masculla en contra de un árbitro injusto o una regla absurda, los jugadores jamás pensarían continuar el juego ignorando la decisión del árbitro o la presencia de la regla, puesto que la aceptación de éstas constituye una parte esencial de participar del juego. Por supuesto, las reglas pueden ser modificadas para una partida posterior y el árbitro puede ser cambiado, pero esto constituye un acuerdo tácito entre los jugadores y un elemento más de la génesis de los juegos.

La corrupción del juego, afirma Caillois, proviene de algo más profundo, aunque la forma que adopta depende de la categoría de juego. A continuación detallaremos las perversiones de dos categorías de juego, el *agon* o competencia y la *mimicry* o simulacro. ¿Por qué sólo de ellas dos? Simplemente porque, como veremos más adelante, el *agon* y la *mimicry* constituyen los principios elementales de los videojuegos. El conocer la forma en que estas categorías se corrompen podrá arrojar cierta luz sobre el temor que causan los videojuegos en la opinión pública.

La perversión del *agon* es, sin duda, la más difundida de estas corrupciones, pero no se hace presente durante la competencia, sino fuera de la arena: aparece en cada antagonismo que ya no atempera el rigor del espíritu de juego. La competencia absoluta no sólo es ley de la naturaleza. En la sociedad encuentra su brutalidad original, en cuanto ve una vía libre en la red de presiones morales, sociales o legales que, como las del juego, son límites y convenciones.

Caillois sostiene que nada demuestra mejor el papel civilizador del juego que los frenos que acostumbra oponer a la avidez natural. Se da por sentado que el buen jugador es aquel que sabe considerar con cierto alejamiento, con desapego y cuando menos con cierta apariencia de sangre fría los resultados adversos del esfuerzo más sostenido o la pérdida de una apuesta desmesurada. La corrupción del *agon* empieza allí donde no se reconoce ningún árbitro ni ningún arbitraje.

La corrupción de la *mimicry*, en tanto, se produce cuando el simulacro ya no se considera como tal y quien se disfraza cree en la realidad del papel, del disfraz y de la máscara. Ya no *interpreta* (en francés, *joue*: juega) a ese otro que representa. Convencido de que es el *otro*, se conduce en consecuencia y olvida el ser que es. La pérdida de su identidad profunda representa el castigo de quien no sabe limitar al juego el gusto que tiene por adoptar una personalidad ajena. Sería correcto hablar de *enajenación*. En el caso de un juego de *mimicry* que involucre el simular que se está en otro ambiente y otra situación el resultado es similar: la corrupción sería perder el nexo con la realidad, comportarse como si el mundo imaginario creado para el juego fuese el mundo real.

Aquí, es el juego mismo el que protege del peligro: el papel del actor está delimitado tajantemente por el espacio escénico y por la duración del espectáculo. En los juegos infantiles, la irrupción del mundo real —el hambre, la hora, la aparición de alguien ajeno que viene a buscar a uno de los jugadores— basta para romper la ilusión y regresar los jugadores a la realidad. No se puede vivir permanentemente en el juego del simulacro, porque la sociedad misma exige que uno se comporte de determinadas maneras en determinadas situaciones.

A continuación se reproduce un cuadro de Caillois que da cuenta de las distintas categorías de juego, cómo se manifiestan en la sociedad y los distintos tipos de corrupción a los que son susceptibles. En él se incluyen las perversiones de el *alea* y el *ilinx* que, como puede apreciarse, son la superstición (el llegar a creer que el azar tiene voluntad y puede ser controlado) y la drogadicción (el buscar el placer del vértigo a través de la autodestrucción) respectivamente.

	<i>Formas culturales que permanecen al margen del mecanismo social</i>	<i>Formas institucionales integradas a la vida social</i>	<i>Corrupción</i>
Agon <i>(competencia)</i>	deportes	competencia comercial exámenes y concursos	violencia, deseo de poder, abuso
Alea <i>(suerte)</i>	loterías, casinos, hipódromos	especulación bursátil	superstición
Mimicry <i>(simulacro)</i>	carnaval, teatro, cine, culto a la estrella	uniforme, etiqueta ceremonial, oficios de representación	enajenación, desdoblamiento de la personalidad
Ilinx <i>(vértigo)</i>	alpinismo, esquí, cuerda floja, embriaguez de la velocidad	profesiones cuyo ejercicio implica dominio del vértigo	alcoholismo y drogas

1.3 La humana necesidad de jugar

Hasta ahora hemos hablado de las características esenciales del juego y su nexo con la sociedad. Esto nos ha dado ciertas ideas sobre el por qué jugamos, pero no ha atacado la interrogante de raíz.

El filósofo alemán Friedrich Schiller afirma que el juego y el arte nacen de un exceso de energía vital que el hombre o el niño no precisan para la satisfacción de sus necesidades inmediatas. Por ello, este exceso se utiliza para la imitación gratuita y placentera de comportamientos reales: “los saltos desordenados de alegría se constituyen en danza”. Para Schiller, el juego constituye entonces un entrenamiento o puesta en práctica de un actuar en la vida cotidiana. Así, los niños juegan al papá y la mamá, las niñas juegan a las muñecas para practicar su maternidad, los niños juegan a ser adultos preparándose para cuando

crezcan. El problema es que este punto de vista no nos explica lo que ocurre con juegos de contenido más abstracto, como las canicas o el fútbol.

El psicólogo alemán Karl Groos define el juego como una empresa pura, sin pasado ni porvenir, abstraída de la presión y de las coerciones del mundo. El juego es una creación de la que el jugador es amo y señor.

Para Groos, el juego es una herramienta de aprendizaje y ejercitación utilizada tanto por los seres humanos como los animales. Así, la actividad del juego asegura a los animales jóvenes una mayor destreza para perseguir a sus presas o para escapar de sus enemigos. Es así como Groos clasifica los juegos de acuerdo al tipo de habilidad que entrena: del aparato sensorial; del aparato motor; de la inteligencia, del sentimiento y de la voluntad. Luego pasa a tendencias que él llama de segundo grado, las que se derivan del instinto de lucha, del instinto sexual o del instinto de imitación.

Uno de los padres de la psicología, Jean Piaget, sostiene que el ser humano tiene la necesidad innata de jugar. Para Piaget, tanto como para otros psicólogos como Mildred Parten, el juego sirve en la infancia para desarrollar habilidades sociales y cognitivas esenciales. En la adultez, el juego sigue siendo una actividad recurrente, con la diferencia que los juegos se complejizan, son más variados y en ocasiones peligrosos, pero no por ello dejan de ser juegos, pues se les siente como tales.

Piaget sostiene que el juego resulta imprescindible para el desarrollo moral del niño, ya que el respeto a las reglas del juego es una forma de templanza y formación moral.

Todas estas visiones fueron desarrolladas con posterioridad gracias a Jean Château. En sus estudios, Château intenta determinar la aportación pasiva de las diferentes clases de juegos y trata de demostrar en qué medida contribuyen a formar la personalidad del futuro adulto. Así demuestra que el juego es una prueba más que un ejercicio: el niño no se entrena para una tarea definida. Gracias al juego adquiere una mayor capacidad para salvar obstáculos o hacer frente a las dificultades. Así, nada en la vida recuerda el juego de las sillas musicales, pero resulta provechoso poseer reflejos a la vez rápidos y controlados.

De una manera general, el juego aparece como educación, sin ningún fin determinado de antemano, del cuerpo, del carácter o de la inteligencia. Cuanto más se aleja

el juego de la realidad, mayor es su valor educativo, pues no enseña recetas, sino que desarrolla aptitudes.

Por lo tanto, el juego no es un simple placer que nos permite aliviarnos de la pesadumbre del trabajo. Como pueden atestiguarlo muchos ajedrecistas, asiduos a las cartas o a los juegos de rol, el juego no es menos absorbente que la actividad profesional. Si para los niños el juego es una actividad constante y extenuante, no es raro que el adulto muchas veces se muestre más interesado por el juego que por el trabajo. El juego, además, puede exigir mayor gasto de energía, de destreza, de inteligencia o de atención, o todo esto combinado. “Esa libertad, esa intensidad y el hecho de que la conducta se vea exaltada por ellas y se desarrolle en un mundo separado e ideal, al abrigo de toda consecuencia fatal, explican la fertilidad cultural de los juegos y permiten comprender cómo la elección de que dan testimonio revela por su parte el rostro, el estilo y los valores de cada sociedad”, afirma Caillois.

Ahora que hemos determinado —al menos en forma muy burda— de dónde viene la necesidad del juego, podemos adentrarnos en un tipo particular de juego, ese que le da nombre y sentido a toda esta obra.

2. ¿Por qué jugamos videojuegos?

Es posible que algunos lectores puedan sentirse poco identificados con la pregunta de este apartado, ya que el videojuego es una forma de entretenimiento que se ha difundido mayoritariamente en las generaciones nacidas a partir de la década de 1970. Sin embargo, con el paso del tiempo y la maduración de los primeros videojugadores, no se encuentra lejos el momento en que a los hogares de ancianos llegarán videojugadores veteranos pidiendo una Nintendo para ocupar las muchas horas de ocio. Y ciertamente, en la actualidad, no son pocos los menores de cuarenta o treinta años que juegan videojuegos, aunque sea ocasionalmente.

Si nos basamos en las categorías de juegos presentadas por Caillois, el videojuego parece cruzar dos de estas categorías: el *agon*, puesto que el videojuego es, casi por definición, una competencia contra un adversario real (otro videojugador), semi-real (uno o más adversarios controlados por la inteligencia artificial del juego) o abstracto (el tiempo de realización del desafío, la puntuación...). Sin embargo, muchos videojuegos también presentan características de la *mimicry*, puesto que en ellos, a través de una interfaz gráfica, se nos sitúa en un ambiente o situación completamente extraños y controlando un alter ego que se comporta en forma radicalmente distinta a nosotros. Nuestro alter ego en el juego puede ser tan cercano a nosotros como un personaje que investiga un crimen o tan distinto como un simple cursor que nos permite controlar ingenieros y tropas para construir edificios y luchar contra ejércitos enemigos. Es cierto que existen algunos videojuegos en que la *mimicry* no está presente, porque se trata de juegos demasiado abstractos (por ejemplo, los juegos de puzzles y enigmas). Pero también es cierto que desde el momento en que el juego se propone desarrollar una historia, un argumento o situarnos en una situación específica, la *mimicry* entra en forma inmediata. Así, en juegos como *Counter-Strike* (Valve Software, 1999) estamos obligados a interpretar a un terrorista o a un contraterrorista para poder avanzar en el juego.

El mismo Caillois menciona las posibles combinaciones de las categorías de juego, argumentando que numerosos juegos se basan en su capacidad de asociación. Así se presenta la conjugación *agon-mimicry*, que es la que, sin duda, describe con mayor acierto la esencia del videojuego. El analizarlo desde esta perspectiva nos ayudará más adelante a comprender su funcionamiento y sus alcances.

Ahora, respecto al tema que nos convoca en este apartado, resulta fundamental citar el trabajo del psicólogo español Juan Alberto Estallo, autor del libro *Videojuegos: juicios y prejuicios*, quien ha realizado numerosas investigaciones sobre esta forma de diversión y su relación con niños, adolescentes y adultos.

Es importante destacar que el texto de Estallo se publicó en 1995, por lo que muchos de sus análisis podrían ser considerados anticuados y obsoletos. A comienzos de los años 1990, los videojuegos y el desarrollo de la tecnología digital estaban en una etapa

que podríamos llamar “de infancia”: aún no se alcanzaba el nivel de realismo posible hoy gracias a la tecnología 3D.



Sin embargo, consideramos que gran parte de sus observaciones aún tienen validez, puesto que, en esencia, los videojuegos han cambiado poco desde que Estallo escribiera su libro. De hecho, consideramos que la clasificación de videojuegos que expuso Estallo (arcades, simuladores, estrategia y juegos de mesa) aún es válida para hoy. Más aún, en esa época ya existían juegos con un contenido altamente violento, como *Street Fighter* (Capcom, 1987) y *Mortal Kombat*, juegos muy criticados en su

época por incluir sangre y golpes mortales en la resolución de las peleas. Sin embargo, llama la atención que Estallo no los haya tomado en cuenta al hacer su clasificación de videojuegos, pues olvidó incluir los “juegos de pelea” en su clasificación de juegos arcade. El texto de Estallo presenta asimismo otros errores menores (como la clasificación de algunos videojuegos), pero su análisis sobre los fenómenos profundos que se producen en la interacción entre una persona y el videojuego no solamente son contundentes, sino que además se ven respaldados por estudios más recientes realizados por investigadores como Rafael del Villar. Más adelante volveremos sobre este punto.

2.1 Qué nos atrae de los videojuegos

Cuando Gary Selnow, investigador del Instituto Politécnico de Virginia, le pregunta a un videojugador por qué los videojuegos son divertidos, éste responde: “voy a jugar

videojuegos porque es como estar en otro mundo; me permite pensar por mí mismo y me enseña a ser como otras personas. Me ayuda a aprender cómo actúan otras personas”.

Estallo recobra una reflexión que han hecho numerosos psicólogos respecto a los videojuegos: es una actividad “que parece haber sido diseñada para cumplir con las leyes del aprendizaje de un modo mucho más estricto que otras actividades habituales”. Estallo se refiere a que el videojuego cumple con dos principios básicos de la psicología conductual: el reforzamiento y el programa de reforzamiento.

El *refuerzo* es un estímulo que genera una actividad específica a un sujeto en particular: el ascenso de una escarpada montaña para un escalador; apostar importantes sumas de dinero en las carreras de caballos para un jugador; hacer clases en un colegio con alumnos de alto riesgo social para un profesor de carrera prestigiosa y consolidada. Como puede suponerse, el refuerzo es particular a cada sujeto: lo que para algunos puede ser un estímulo, para otros no lo será en lo más mínimo.

Junto al concepto de refuerzo está el de *programa de reforzamiento*. Cuando realizamos acciones por las que —consciente o inconscientemente— esperamos refuerzos, lo habitual es que no siempre se entregue el refuerzo esperado, sino que éste se dé en forma intermitente. Es obvio que el jugador no siempre ganará cuando apuesta, o que el escalador puede verse superado por la dificultad de la montaña, o que no todos los alumnos del profesor podrán tener un futuro promisorio. Según Estallo, el programa de reforzamiento podría ser definido como “la fórmula que determina la frecuencia de aparición del refuerzo, ya sea en la dimensión temporal, en la referida al número de conductas emitidas para obtenerlo o en una combinación de ambas”.

Los videojuegos aplican estos principios al pie de la letra: cada juego tiene uno o varios reforzadores que “enganchan” al jugador en el juego. Los reforzadores son muy variados y dependen del juego, pero los más típicos son el puntaje (que aumenta a medida que el jugador cumple con los objetivos del juego), el aumento del poder del personaje interpretado en el juego (por ejemplo, a través de la obtención de armas más poderosas) o incluso el desarrollo de un argumento dramático asociado al juego: esto es especialmente cierto en los videojuegos de rol del estilo *Final Fantasy VI* (Square, 1994).

La obtención de estos reforzadores depende de un sinnúmero de factores, donde los más influyentes son la experiencia y la habilidad del jugador y el grado de dificultad que presenta el juego. Lo usual es que el juego se desarrolle en grados crecientes de dificultad: de esta forma, la primera etapa o nivel de juego siempre será más sencilla que la segunda, que será a su vez más fácil de resolver que la tercera y así sucesivamente.

Estas variables controladas por el procesador de juego configuran el programa de reforzamiento, cuya forma de presentar los reforzadores no responden a un mero capricho del programador: su objetivo es obtener la mayor tasa de emisión de conductas que sea posible. Es decir, si el nivel de dificultad del juego fuese constante a lo largo de todo su desarrollo, el interés del jugador decaería rápidamente. Lo mismo ocurriría si la dificultad estuviese en orden decreciente (con los primeros niveles infinitamente más difíciles que los últimos).

Las puntuaciones elevadas en un juego, o la habilidad de un jugador para resolver los enigmas de un juego y llegar al final de la trama propuesta pueden constituirse en un poderoso elemento reforzador, que, según Estallo, incluso podrían mejorar la autoestima del jugador. Los estímulos juegan también un papel importante en la dinámica de interacción social en el grupo de referencia del jugador: en este grupo se intercambian opiniones respecto a un juego, trucos descubiertos, comparan los resultados obtenidos en un juego determinado...

Actualmente, el nivel de “realismo” que alcanzan las simulaciones gráficas es tal, que la mera contemplación de los paisajes virtuales y los diseños de personajes, objetos y vehículos constituyen un reforzador por sí mismo. Si un videojuego actual careciera del atractivo visual mínimo exigido a los juegos de última generación su éxito se vería gravemente mermado. Por supuesto, estas reglas no afectan a todos los videojuegos: en la red pueden conseguirse un sinnúmero de juegos gratuitos y muchas veces caseros a los que no se les pide un gran desarrollo gráfico. Basta con que se cumplan los principios básicos del reforzamiento y el programa de reforzamiento y que el juego sea lo suficientemente innovador e interesante para los videojugadores.

Los videojuegos cumplen además con otro elemento fundamental de la psicología del aprendizaje: el que la conducta y su reforzador se presentan en una sucesión temporal

inmediata. En la vida real y en las instituciones educativas esto no siempre funciona así, por lo que no todos los reforzadores son igual de efectivos. Por ejemplo, un niño responsable con sus tareas del colegio, que presta su cuaderno para que sus compañeros estudien y que explica la materia a los despistados no siempre recibe un reforzador por su conducta. Y si recibe algo, lo habitual es que sean más responsabilidades: debe tomar apuntes para toda la clase, debe realizar los trabajos grupales por sí solo, el profesor empieza a delegarle la responsabilidad de explicar los ejercicios...

Los videojuegos son mucho más certeros y rápidos en la entrega de los reforzadores: cada vez que eliminamos un adversario, impactamos en el blanco, resolvemos un acertijo o pasamos de nivel, el juego entrega un reforzador en forma de puntaje, nuevas habilidades para nuestro alter ego, una escena de video que profundiza en la trama de la historia...

Además, cada vez que el alter ego es eliminado o queda fuera del juego, el jugador establece una clara relación con lo que estuvo errado en su acción y tiene la posibilidad de corregirlo en los momentos sucesivos del juego. Estallo llama a este proceso de información de la propia conducta *feedback* o retroalimentación. La retroalimentación es fundamental en la adquisición de aprendizajes complejos, y el manejo experto de un videojuego o un programa informático es claramente un aprendizaje complejo.

Los juegos que gozan de mayor preferencia son aquellos que despiertan un mayor sentido de control del jugador en la acción del juego, sin alcanzar necesariamente grandes niveles de tensión. Estallo describe diez características que, a su juicio, cumplen los juegos exitosos. Estas características se basan en los trabajos de Mehrabian y Wixen, y los de Kaplan y Kaplan. Estos investigadores, además de identificar los factores incidentes en el éxito de un juego, determinaron que las emociones experimentadas por los hombres ante los videojuegos son más intensas que las de las mujeres.

A continuación se presentan las características de un videojuego de éxito:

1. Tienen una meta clara
2. Se sintonizan con las expectativas del jugador

3. Proponen un final incierto
4. Presentan diferentes niveles de dificultad, determinados ya sea por el jugador o por el programa en forma automática.
5. Facilitan un sistema de puntuación
6. Exigen respuestas rápidas
7. Incluyen información oculta, que se revela progresivamente al jugador
8. Contienen elementos de fantasía atractivos para el jugador
9. Emplean efectos de audio y video para aumentar la carga fantástica implícita y que servirán también como una forma de recompensa
10. Introducen elementos controlados por el azar para aumentar el factor sorpresa

2.2 Los estados afectivos que evocan los videojuegos

Meharabian y Wixen sugieren la existencia de tres dimensiones que definen todos los estados afectivos capaces de ser evocados por los videojuegos: placer/displacer, dominación/sumisión y *arousal*. El último concepto se refiere a la activación cerebral que sigue a la estimulación sensorial.

El placer/displacer es visible a través de expresiones verbales y no verbales, como gestos de agrado, risa, fruncimiento del ceño, ritmo del lenguaje, volumen de la voz... Se refiere al grado de alerta al que es sometido el organismo durante el juego.

La dominación/sumisión se refiere al sentimiento de poder, control o influencia frente a la pérdida o ausencia de habilidad para continuar en el desempeño del juego. Esta dimensión se puede evaluar mediante el informe verbal y el grado de relajación en la postura.

Estas dos dimensiones ya son suficientes para describir cualquier estado emocional que se experimenta durante el juego. La rabia, la crueldad y la hostilidad de un videojuego combinan un elevado grado de *arousal* y dominación. Otros estados emocionales, como el

dolor, la ansiedad o la incomodidad implican la existencia de una situación displacentera y un elevado nivel de pasividad o sumisión.

Los juegos que, según los estudios citados, tuvieron una mayor preferencia, fueron aquellos que producían un mayor incremento en el nivel de *arousal*; los juegos que comportaban un mayor grado de destrucción y hostilidad fomentaron sentimientos de dominación. Meharabian y Wixen sugirieron entonces que se diera preferencia a los juegos que presenten mayores sentimientos de control, sin tener que recurrir necesariamente a orientar las preferencias mediante la estimulación sensorial del *arousal*. En otras palabras, no es necesario abusar del elemento gráfico como el *gore* si el juego presenta un grado suficiente de control por parte del jugador.

Para Estallo, los videojuegos que mejor se adaptan a estos requisitos son los de simulación, que producen una reducción sustancial del *arousal* y que elevan los sentimientos de control una vez que se ha aprendido el funcionamiento del programa. Hay que tener en cuenta, sin embargo, que los juegos de simulación también recurren al *arousal* en el desarrollo del juego, y que los juegos de simulación, tal como los define Estallo en su libro, no han tenido tanto éxito desde mediados de los años 1990 hasta mediados de la década de 2000 como los juegos de estrategia o los de aventura gráfica. Aquí se pueden incluir *war games* como *Command & Conquer* (Westwood Studios, 1995) y *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997) y juegos de rol como el *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), el juego en línea más jugado el 2006 y 2007.

3. Clasificación de los videojuegos

Un error clásico en el que caen quienes hablan de videojuegos es situarlos todos en el mismo plano, como si fuesen iguales. Basta un mínimo acercamiento a este mundo para percatarse de que, muy al contrario, un videojuego puede ser radicalmente distinto a otro: mientras existen videojuegos muy simples, en los que el jugador controla un personaje y su objetivo es eliminar todo lo que se mueva, hay otros en que la mecánica de juego es

realmente compleja y exige planificar una ciudad, sus edificios y sistema de servicios, llevar a cabo la colonización de un continente o controlar un ejército en un campo de batalla.

Estallo propone una clasificación de los videojuegos estableciendo cuatro grandes divisiones de los videojuegos en función de las habilidades y recursos psicológicos necesarios para su utilización. Cada uno de esos grupos está subdividido en una serie de categorías relacionadas con el desarrollo del juego, su temática y su grado de relación con la realidad. Se trata de cuatro tipos básicos de videojuegos con diferentes subtipos para cada uno: *juegos de arcade*, *juegos de simulación*, *juegos estratégicos* y *reproducciones de juegos de mesa*. Estos cuatro tipos de videojuegos son ejecutables tanto en consolas como en computadores personales.

Por su parte, el sociólogo Rafael del Villar, quien ha estudiado ampliamente el tema de los videojuegos en Chile y ha realizado un estudio comparativo entre Chile y Francia con la Universidad de París III, propone una clasificación simplificada, que se basa en los videojuegos de mayor preferencia entre los jugadores. De esta forma clasifica los videojuegos en tres grandes categorías, basándose en la complejidad del juego, y una categoría extra, que corresponde a un tipo de videojuego de baja preferencia: los *juegos de simulación*. Para del Villar, las tres categorías esenciales son *juegos de pelea*, *aventura gráfica* y *juegos de estrategia*.

En base al trabajo de ambos investigadores, proponemos una clasificación combinada que responde a los criterios básicos de diferenciación utilizado por cada investigador. Así, el siguiente trabajo divide los videojuegos en cuatro categorías básicas: *arcade*, *aventura gráfica*, *juegos de estrategia* y *juegos de simulación*. Sólo para no dejar fuera otros juegos, se incluyen dos categorías menores, tanto por su nivel de preferencia como por el poco impacto que tienen en la industria del videojuego: *juegos de puzzle* y *reproducciones de juegos de mesa*.

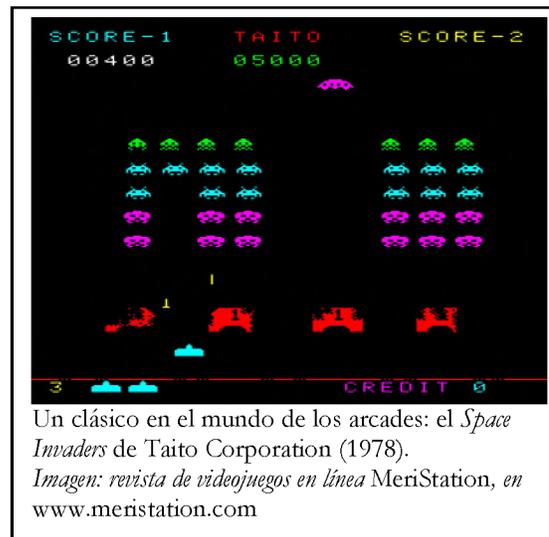
3.1 Arcades

Los juegos de arcade tienen como principal característica la demanda de un ritmo rápido de juego: exigen tiempos de reacción mínimos, atención focalizada y un componente estratégico secundario. Habitualmente, el componente estratégico es de sencillez relativa y no varía de una partida a otra. No precisan de una planificación consciente de las acciones a desarrollar en un momento posterior: lo habitual es que, a través de un mecanismo de ensayo y error, la práctica repetida facilita el aprendizaje de una serie de estrategias que resultan ventajosas para el jugador. Este contenido estratégico resulta de escaso peso, ya que presenta pocas variaciones de una partida a otra y es inherente al diseño del programa.

El ritmo de juego es rápido y exigente. El jugador está imposibilitado de prestar atención a otra cosa que no sea el mismo juego, lo que genera una importante fatiga. Los únicos momentos de descanso derivados del curso normal del juego se dan cuando el jugador ha cometido uno o más errores. En términos prácticos, cuando “matan” al personaje del jugador. Es por ello que la mayoría de estos juegos incluye la posibilidad de pausar la acción.

En los juegos de arcade entra en funcionamiento lo que la psicología llama el *tiempo de reacción*. Éste se define como la medida de tiempo que transcurre entre la presentación de un estímulo y la respuesta a éste. Los juegos de arcade suelen incluir medidas del tiempo de reacción, de características complejas, que influyen de modo decisivo en el desarrollo del juego. Se trata de tiempos de reacción complejos

porque ningún juego, ni siquiera los más primitivos, presenta un único estímulo al que deba responderse. Normalmente, la respuesta dependerá de la presencia simultánea de numerosos estímulos, su posición en la pantalla, trayectoria y velocidad.



Respecto a las categorías de juegos especificadas por Caillois, podríamos afirmar que los arcades tienen muy desarrollado el *agon*, ya que uno de los objetivos fundamentales del juego es ganar una competencia. Si bien en algunos arcades, como los juegos de pelea, el *agon* está presente en forma explícita —se lucha contra un adversario—, en otros, el oponente no está presente o es abstracto. Por ejemplo, en el *Prince of Persia* (Brøderbund, 1989) la lucha es contra el tiempo, ya que el juego debe ser resuelto antes de una hora. Entre los asiduos a este clásico juego de plataformas existen competencias declaradas para determinar quién ostenta el tiempo récord: es decir, quién termina el juego en el menor tiempo posible. De forma similar, los arcades con sistema de puntaje permiten mantener un registro de la puntuación de cada jugador que se identifica por su nombre, un seudónimo o por sus iniciales.

Del Villar explica que los videojuegos tipo arcade son de una complejidad muy básica: habitualmente trabajan con un solo espacio: lo que se ve en la pantalla. Se debe reaccionar a los estímulos presentes y no preocuparse por lo que ocurre fuera del espacio visible. Sin embargo, algunos arcades como los del tipo *shooter* requieren que el jugador también esté atento a ciertas cosas que pueden ocurrir en su entorno más cercano y que no necesariamente se encuentran en pantalla. En estos casos podríamos afirmar que ciertos arcades trabajan con dos espacios paralelos. Sin embargo, se trata todavía de videojuegos muy simples, que, según del Villar, no desarrollan en forma significativa la capacidad cerebral o el pensamiento paralelo.

Adicionalmente, el arcade se deja llevar por la emotividad. O sea, el jugador transforma su cuerpo en el *mouse* (o el joystick) y la focalización está en los personajes.

Un ejemplo interesante de arcade lo constituye la ya clásica serie *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985). En este juego, nuestro protagonista debe alcanzar el final de cada etapa esquivando estrambóticos enemigos (champiñones con ojos, tortugas voladoras...). Si es tocado por uno de ellos, pierde una vida. Pero si nuestro personaje se ha alimentado con un champiñón o una flor especial (o una pluma mágica, dependiendo de la versión del juego) obtiene una protección adicional contra los ataques de sus oponentes, además de algún poder especial (disparar bolas de fuego, una capa para volar...). Si nuestro personaje salta y cae sobre sus enemigos, los aplasta y elimina el problema. Pero si calcula mal su trayectoria

de salto y cae mal, puede ser tocado por el enemigo y perder una de sus vidas. El componente estratégico del juego está en descubrir, mediante la experimentación, que algunos enemigos son más resistentes que otros, que algunos son más rápidos, que otros tienen ataques especiales e incluso que algunos no pueden ser eliminados por medios comunes. Algunos niveles agregan otras dificultades al jugador: viento en contra, superficies resbaladizas, plataformas móviles, entornos submarinos... Se trata de un conjunto de reglas no explícitas en el juego que pueden simular un componente pseudoestratégico, ya que se mantienen constantes en todas las partidas realizadas. Sin embargo, la acción sigue transcurriendo en el espacio visible de la pantalla, por lo cual la atención está focalizada y no se trabaja con espacios paralelos.

Otro componente de los juegos de arcade es la *atención focalizada*, que es casi una consecuencia de los dos elementos descritos anteriormente. Es imprescindible que el jugador tenga todos sus sentidos focalizados en el juego para poder resolver adecuadamente la situación. Es tal el nivel de concentración, que en el jugador se produce un estado similar a la pseudoaproxia. Este término de la psicopatología de la atención se refiere a un sujeto tan concentrado en algo que, a ojos de un observador externo, se muestra desatento a todo lo que ocurre a su alrededor.

Dentro de los juegos de arcade, podríamos establecer algunas subclasificaciones dependiendo de la forma que adopte el juego. Aquí nos encontramos con *juegos de plataformas* (en los que la acción consiste esencialmente en esquivar obstáculos y avanzar por escenarios con diferentes caminos), *juegos deportivos* (nos referimos a juegos deportivos con ritmo rápido de juego, como los de carreras de autos), los *juegos de pelea o de combate* (en los que el objetivo es eliminar al adversario a través de diversas técnicas de combate) y los *shooters* (juegos de disparo o ataque en primera persona). No entraremos a detallar cada subclasificación, ya que eso resulta de mayor interés para una publicación comercial de videojuegos que para un estudio sobre ellos.

3.2 Aventura gráfica

Las *aventuras gráficas* implican habitualmente a un protagonista (aunque pueden incluirse más) que debe resolver una serie de puzzles, situaciones estratégicas o conflictos dramáticos utilizando comandos de acción (“abrir”, “coger”, “usar”, “empujar” “luchar” y muchos otros) e interactuando con los objetos y escenografía en pantalla. Este tipo de juegos ha vivido una importante evolución desde sus orígenes: empezaron como “aventuras textuales”, en las que la situación se describía en un texto y las acciones debían ser redactadas (lo que generaba grandes problemas para dar con la acción correcta). Posteriormente, a estos juegos se les agregó una interfaz gráfica y una opción de acciones detallada en una lista, para no tener que adivinarlas. Con el tiempo esto derivaría a una simple utilización de íconos o a una pequeña lista de opciones al interactuar con un objeto (para evitar intentar acciones absurdas como “beber una puerta”). En esta categoría entran los clásicos *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (LucasArts, 1992), *Leisure Suit Larry* (Sierra On-Line, 1980) y *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990). La cima del género se alcanzó en 1993 con el popularísimo *Myst* (Cyan Worlds, 1993), que se convirtió en el videojuego más vendido de la historia hasta ser destronado por *The Sims* (Maxis, 2000) el año 2002. Sin embargo, a fines de la década de 1990, las aventuras gráficas sufrieron una brusca decadencia, al punto de declarárseles como un género muerto.

Pese a ello, resulta común que en la actualidad los juegos de tipo *shooter* incorporen muchos elementos de las aventuras gráficas a la dinámica de juego. Asimismo, los videojuegos de rol suelen trabajar con elementos esenciales de la aventura gráfica, al punto que pueden considerarse parte de esta categoría.

Los juegos de aventura gráfica suelen introducir al jugador en un argumento de tipo cinematográfico y ponerlo al control de uno o más personajes para desarrollar la historia y llevarla a su conclusión. La dinámica de juego varía mucho dependiendo de un juego a otro, pero sus características son similares: se trata de juegos que exigen un tiempo de reacción bajo o moderado, que puede incrementarse según la situación presentada; requieren mucha constancia por parte del jugador, ya que puede verse sumergido en más de una ocasión

frente a puzzles y situaciones que aparentan no tener solución; poseen en la base un componente estratégico que exige una capacidad de resolución de problemas flexible y original.

Aunque muchas aventuras gráficas tienen incorporados elementos del *agon* a través de la posibilidad de competir con otros jugadores (ya sea directamente, por puntos, tiempo,



Un clásico de las aventuras gráficas: *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. En las aventuras gráficas, nuestro personaje interactúa con el mundo que le rodea a través de una serie de comandos como “mirar”, “tomar”, “usar” o “empujar”. Recogiendo objetos, usándolos entre ellos y conversando con otros personajes se resuelven puzzles y se avanza en una trama de tipo cinematográfica, que finalmente desembocará en el desenlace de la historia. Las aventuras gráficas son muy lineales y, por lo tanto, es raro que se jueguen más de una vez.

Imagen: biblioteca digital y archivo digital público Ibiblio, en www.ibiblio.org

cantidad de problemas resueltos u otras formas), en ellos se desarrolla con más fuerza la *mimicry*, el sumergirse en un ambiente diferente y jugar a ser alguien que no se es. La capacidad del simulacro es fundamental en las aventuras gráficas, ya que el jugador debe ser capaz de involucrarse en la situación ficticia y responder a ella de acuerdo a su lógica interna. Esto es especialmente cierto en las aventuras gráficas que

involucran una trama argumental o que implican que el jugador se identifique poderosamente con su alter ego, como ocurre, por ejemplo, en los videojuegos de rol en línea.

Del Villar explica que las aventuras gráficas son los videojuegos más consumidos por los chilenos y funcionan como mediador entre los arcades y los videojuegos de estrategia. Se trata de juegos de complejidad media, tanto a nivel práctico como a nivel de procesamiento de información: en este tipo de juegos se trabajan de cuatro a seis espacios paralelos. Al igual que en los arcades, las aventuras gráficas hacen que el jugador se deje llevar por la emotividad, transformando al jugador en parte integrante del juego. También como en los arcades, las aventuras gráficas se focalizan en personajes.

Este tipo de juegos exige mucho más tiempo que otros tipos de juego: no resultaría raro que un jugador dedicara dos horas diarias durante varias semanas antes de resolver completamente el juego (“dárselo vuelta” en la jerga de los videojugadores). El contrapunto está en que, una vez resuelto el juego, resulta muy raro volver a empezar, ya que el jugador conoce las soluciones y estrategias necesarias para resolver los problemas, que dependen más de un elemento estratégico que puramente psicomotriz (como en el caso de los arcades). Esto le quita toda dificultad al juego y, por lo tanto, el atractivo.

Para solventar este problema, los diseñadores de videojuegos tienden a incorporar más de un desenlace o líneas argumentales paralelas a desarrollar, lo que tienta al jugador a probar nuevamente el juego. Este es el caso de la serie de videojuegos de rol *Baldur's Gate* (BioWare, 1998), donde existen numerosas subtramas en el argumento principal que dependen no sólo de las decisiones que se tomen, sino también del tipo de personaje que hayamos escogido como protagonista (guerrero, mago, ladrón...) e incluso de los personajes secundarios que se seleccionan como compañeros del héroe.

Las aventuras gráficas se han vuelto más complejas gracias a la masificación de Internet y el nacimiento de los videojuegos multijugador en línea. Juegos como *Ragnarok Online* (Gravity Co. Ltda., 2002), *Dungeons and Dragons Online: Stormreach* (Turbine Inc., 2006) o el ya mencionado *World of Warcraft* agregan nuevos elementos a la aventura gráfica al permitir la interacción con otros jugadores, la posibilidad de crear grupos (o clanes) de jugadores que se identifican bajo una bandera común y trabajan en equipo para conseguir ciertos objetivos. Sin embargo, el de los videojuegos en línea es un tema complejo que se desarrollará más adelante.

3.3 Juegos de estrategia

De todos los videojuegos, los de estrategia son sin duda los más complejos. De hecho, es posible que el jugador requiera leer con cuidado el manual de juego o pasar por una fase de juego llamada *tutorial*. El *tutorial* es un nivel de entrenamiento que plantea

problemas muy sencillos y se presenta con algún tipo de guía que instruye al jugador sobre las nociones básicas de manejo del juego.

En los juegos de estrategia el jugador debe asumir el control de una situación específica, por ejemplo, el control de un ejército sitiador de una fortaleza, la construcción de una ciudad y la necesidad de lidiar con los problemas que se dan en ella, o incluso el dirigir una civilización durante todo su desarrollo histórico.

Los juegos de estrategia se caracterizan por una *baja o incluso nula influencia de los tiempos de reacción*, dependiendo de si el juego se desarrolla en tiempo real o en turnos. El juego demanda *estrategias complejas y cambiantes* de una partida a otra, e incluso de un momento a otro. En cuanto al tiempo dedicado, los juegos de estrategia pueden necesitar muchas horas para resolver un nivel e incluso una situación dada. Es por ello que este tipo de juegos suelen contar con la posibilidad de guardar la partida en un momento específico.

En este tipo de juegos se encuentra muy presente el *agon*, puesto que existe una competencia constante y desafiante contra un adversario real (otro jugador) o semi-real (la inteligencia artificial del juego). Se trata de una competencia estratégica, de astucia, inteligencia, capacidad de improvisación y buena planificación.

Según del Villar, los juegos de estrategia —el menos



En el juego de estrategia *StarCraft* (Blizzard Entertainment, 1998), el jugador debe controlar una civilización espacial, conseguir recursos, crear ejércitos y combatir a sus enemigos. La necesidad de estar pendiente de muchos factores simultáneamente hace que los juegos de estrategia sean complejos y requiera de mucha dedicación por parte del usuario.

Imagen: enciclopedia de software gratuito Softpedia, en www.softpedia.com

consumido de los tres primeros tipos de juego— son juegos muy complejos a nivel de procesamiento de información y manejo de variables. En juegos como el *Age of Empires* o el *Starcraft* se trabajan de ocho a catorce espacios paralelos y desarrollan muchísimo el sentimiento de dominación. A diferencia de los arcades y las aventuras gráficas, los juegos

de estrategia exigen un control de la emotividad, un control absoluto del cuerpo y de las reacciones.

En esta categoría se incluye las series *Warcraft*, *Civilization* (MicroProse, 1991), *Age of Empires*, *Command & Conquer* y *Sim City* (Maxis, 1989) entre muchos otros. Muchos de estos juegos se sitúan en escenarios históricos y recrean la situación militar y/o social del momento, dando al jugador la oportunidad de “cambiar la historia” adoptando las decisiones que considere más adecuadas para resolver la situación. Por último, pero no menos importante, está el videojuego más vendido de la historia, *Los Sims*, un juego de estrategia en el que el jugador debe controlar los factores de vida de una familia típica y hacerla vivir su vida: que estudien, conseguirles trabajo, casarlos, que tengan hijos, salgan a divertirse... Los personajes del juego, los llamados *sims*, son de aspecto humano y tienen inteligencia artificial propia, por lo que, dependiendo de su situación de vida pueden deprimirse, pelearse entre ellos, separarse, enfermarse y morir. Cabe destacar que *Los Sims* ha sido uno de los pocos videojuegos que ha atraído a igual número de jugadoras femeninas que jugadores.

3.4 Juegos de simulación

Pilotear un jet de combate, volar en helicóptero, controlar el desempeño de un equipo de fútbol o baloncesto son situaciones (y emociones) reservadas a unos pocos en la vida real. La razón es simple: se requiere de un entrenamiento riguroso y muchos años de estudio para poder realizar estas actividades en forma adecuada: un mal desempeño en cualquiera de estas áreas puede significar un desastre o, en algunos casos, la muerte de personas.

Los simuladores son videojuegos que permiten recrear la complejidad de las situaciones reales anteriormente mencionadas. Debido a que intentan recrear en forma fiel la situación simulada, los juegos de simulación suelen ser de manejo complejo y requieren mucho entrenamiento por parte del jugador. De hecho, es posible incluso que se necesite

estudiar bien el manual de juego antes de empezar, puesto que hay muchas reglas que el juego no transmite en forma explícita ni implícita (por ejemplo, para qué sirve todo el instrumental a bordo de un avión).

El simulador se caracteriza por la *baja influencia en los tiempos de reacción* y de los elementos perceptivos y espaciales: es decir, los juegos son más apacibles. Estos juegos demandan *estrategias complejas y cambiantes* de una partida a otra, y *conocimientos específicos* acerca de la simulación. Esto último significa que estos juegos no pueden jugarse inmediatamente después de instalarlos, ya que suelen requerir que el jugador estudie antes gruesos manuales para comprender la mecánica de la simulación.

Estallo da el ejemplo del manual de *Microsoft Flight Simulator IV* (Microsoft Game Studios, 1989), de más de doscientas páginas, que incluye una descripción detallada de cada comando y cómo realizarlos con el teclado. El manual incluye además una introducción a los principios de la aeronáutica y la navegación aérea, que resultan esenciales para el desarrollo del juego.

La complejidad de la información de los manuales es tal que la mayor parte de los juegos de simulación incluye una opción de entrenamiento, en la que se guía paso a paso al jugador en los distintos principios del juego. De hecho, teniendo en cuenta que muchos jugadores potenciales podrían sentirse intimidados ante la perspectiva de leer un volumen de centenares de páginas para poder jugar, esta opción de entrenamiento suele ser muy ilustrativa y guía al jugador paso a paso, entrenándolo para la simulación normal.

Los juegos de simulación exigen tiempos de juego muy largos ya que, dependiendo de las características de la simulación, es común que el tiempo de juego equivalga al tiempo real que ocupa la actividad simulada (por ejemplo, cruzar una cadena montañosa en avión).

Dependiendo del tipo de simulador, la complejidad que tiene puede variar de media a altamente elevada, ya que el jugador debe tomar en consideración numerosas variables y espacios paralelos que se sitúan fuera del entorno gráfico.

Respecto a las categorías de juegos de Caillois, los simuladores tienen una elevada presencia del *agon* aunque no siempre presentan un adversario definido. La competición en los simuladores puede ser simplemente contra sí mismo (se busca mejorar las propias marcas o récords), aunque es común que los simuladores también dispongan de un sistema

de puntuación que permitan comparar los resultados propios con los de otros jugadores. En cambio, ciertos simuladores, como los simuladores deportivos, tienen el *agon* claramente definido a través del enfrentamiento con un adversario claro e identificable.

Como puede suponerse, los juegos de simulación son de los menos consumidos en Chile y los más jugados se reducen habitualmente a juegos de fútbol, como la serie *FIFA Manager* (Bright Future, 2002, 2005).

3.5 Videojuegos híbridos

La necesidad constante de innovar en un área con consumidores cada vez más exigentes y mejor entrenados ha llevado a las compañías de videojuegos a responder esta demanda de nuevos reforzadores a través de numerosas alternativas: las más simples consisten en mejorar la interfaz gráfica del videojuego acercándolo a la realidad. Esto ha sido posible gracias al desarrollo de los procesadores, el crecimiento exponencial en la complejidad de los algoritmos de programación y el salto definitivo de la gráfica en dos dimensiones o tres dimensiones simulada a una auténtica gráfica en tres dimensiones, utilizando poliedros cada vez más complejos y detallados. Esto, unido a la demanda de la industria del cine por efectos digitales de gran realismo, ha permitido que la industria del videojuego vaya siempre a la cabeza en lo que se refiere a la interfaz gráfica.

Si bien el componente gráfico resulta importante para un videojugador, esto no basta para capturarlos: se necesitan juegos cada vez más desafiantes no sólo por la complejidad de su resolución (que tampoco puede ser excesiva si no se quiere disuadir a los videojugadores ocasionales), sino porque combinan elementos de las distintas categorías de videojuego anteriormente descritas.

Por ejemplo, *Battlefield 1942* (Digital Illusions CE, 2002) es un juego que, a primera vista, pareciera un arcade tipo *shooter*: el jugador debe asumir el papel de un soldado de infantería de la Segunda Guerra Mundial (de las potencias del Eje o los Aliados) y eliminar a sus enemigos. Sin embargo, el juego incluye además elementos de simulación, ya que el

personaje puede pilotar los vehículos que encuentre en sus incursiones: *jeeps*, tanques, artillería, aviones de caza y bombarderos e incluso submarinos, que han sido programados para representar en forma fiel el funcionamiento real de estos aparatos militares. También tiene de simulador porque recrea batallas históricas de la Segunda Guerra Mundial: las Filipinas, Alemania y Francia son algunos de los escenarios de batalla. *Battlefield 1942* incluye además elementos estratégicos, puesto que no basta con eliminar oponentes, sino que además el jugador debe conquistar banderas enemigas y mantener en posición las propias y para ello debe repartir órdenes a sus compañeros de bando. Además, si es jugado en modo multijugador, exige que los jugadores de un mismo bando se coordinen para mantener las posiciones defensivas y evitar el avance enemigo. Por si esto fuera poco, al iniciar el juego, el jugador puede escoger qué tipo de soldado será: un infante armado con una ametralladora, un médico de combate, un mecánico, una unidad antitanques o un francotirador. Su decisión afectará su estilo y estrategia de juego.

De la misma forma, a medida que las aventuras gráficas puras han ido decayendo, otros tipos de juego, como los arcades han recuperado parte de sus características y las han incluido en el sistema de juego. Por ejemplo, en la serie *Tenchu* (Acquire, 1998), el jugador asume el papel de un ninja (un asesino del Japón feudal) que debe utilizar el sigilo y la astucia más que la fuerza bruta para cumplir sus misiones: el protagonista del juego puede ocultarse en las sombras, caminar por los tejados, disfrazarse y matar por la espalda a sus oponentes (por supuesto, el jugador también puede simplemente luchar en cuerpo a cuerpo). Además, existe un componente argumental que guía el juego. Como vemos, este juego combina elementos del arcade (ya que exige tiempo de reacción) y las aventuras gráficas (se puede interactuar con los objetos y personas del juego). Una línea similar sigue la serie de juegos *Resident Evil*, que lleva al jugador a investigar los misterios que se esconden en un escenario infestado de zombis.

4. Videojuegos multijugador en línea

Estallo alcanzó a percatarse a comienzos de la década de 1990 que las redes computacionales también serían aprovechadas por el mercado de los videojuegos. A comienzos del siglo XXI, el que un videojuego pueda ser jugado en línea no es una opción, sino un imperativo. Muchos videojuegos sólo pueden ser jugados en esta modalidad, por lo cual tener conexión permanente a Internet ya no es un lujo, sino una necesidad básica para cualquier videojugador.

Los videojuegos multijugador en línea constituyen la evolución natural de los videojuegos multijugador y pueden manifestarse en cualquiera de las formas previamente analizadas: arcades, aventuras gráficas, juegos de estrategia o simulación. Por supuesto, el cómo se enfrenta el juego depende mucho de la forma y los objetivos que éste adopte. Dependiendo del juego y las capacidades del servidor que acoge a los jugadores, éstos pueden ser desde menos de una docena hasta centenares.

En el caso de los arcades y los juegos de estrategia, las opciones son bastante limitadas: o se juega en modo competitivo “todos contra todos”, o en modo cooperativo “todos contra la computadora”, o en modo cooperativo de equipos. Es decir, se crean equipos de jugadores que se enfrentan entre ellos.

En estos juegos multijugador en línea la situación de juego está claramente definida y es finita: puede ser una partida o una serie de partidas. El principio rector de estos juegos es el *agon*, la competencia entre jugadores o grupos de jugadores por la mayor cantidad de bajas del oponente, quién conquista la bandera, quien mantiene el territorio defendido, quién elimina a todos los adversarios y así. Por ejemplo, en el popular arcade tipo *shooter Counter-Strike*, un equipo de juego puede formar parte de un grupo terrorista y el otro equipo formar el grupo antiterrorista.

Resulta común que los jugadores se unan para formar clanes que trabajan juntos como equipo, enfrentándose a equipos rivales en partidas ocasionales o campeonatos. A veces incluso se organizan torneos con premios para los ganadores.

Puesto que los arcades y los juegos de estrategia trabajan por esencia con el principio del *agon*, su trasplante al entorno de red resulta bastante sencillo y natural. De hecho, estos juegos resultan mucho más atractivos para los jugadores en este entorno, puesto que el adversario humano siempre será más desafiante que un adversario virtual.

Por su parte, el trasplante de las aventuras gráficas al entorno de red se convertiría en los que, a comienzos del siglo XXI, son los videojuegos más populares de todos: los juegos de rol multijugador masivos en línea o MMORPGs por su sigla en inglés (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Games*). Se trata de videojuegos con la capacidad de involucrar en forma simultánea a miles de jugadores en un mundo virtual situado a través de Internet, conectando a usuarios de todos los rincones del mundo y brindándoles la posibilidad de interactuar entre ellos.

Los objetivos de juego en un MMORPG suelen ser más complejos que un arcade o



En un MMORPG como *Star Wars Galaxies* (Sony Online Entertainment, Electronic Arts, 2003), la enorme cantidad de usuarios que participa simultáneamente del entorno virtual crea una comunidad de juego interdependiente. Como toda comunidad, tiene normas de convivencia: algunas de ellas, como el uso de un vocabulario respetuoso, están escritas y son vigiladas por los diseñadores del juego. Otras, como el no abusar de los personajes más débiles que el propio, son simples normas de convivencia establecidas de forma implícita por los jugadores, pero que no son sancionadas directamente por los diseñadores.

Imagen: revista virtual de videojuegos GamersHell.com, en www.gamershell.com

un juego de estrategia. La primera parte del juego consiste en crear un personaje, el avatar del jugador en el mundo virtual, al cual generalmente se le asignan distintas características: raza, profesión, equipo, habilidades de combate y no combate... Habitualmente, el personaje progresa en el juego luchando contra monstruos y resolviendo misiones —llamadas *quests* por su nombre en inglés—, y recibe experiencia de juego, lo cual le permite aumentar sus características: mejorando su fuerza, su resistencia a las heridas o sus capacidades de

combate. Adicionalmente, el avatar puede luchar contra personajes controlados por otros jugadores y quedarse con su equipo, o trabajar junto a ellos para conseguir un objetivo común. Las agrupaciones de jugadores que se asocian tras un nombre y un emblema suelen denominarse clanes.

El mundo de juego puede variar enormemente de un programa a otro: mientras los más populares siguen siendo los entornos de fantasía medieval (inspirados en las novelas de J. R. R. Tolkien y los juegos de rol de mesa), no resultan pocos los MMORPGs inspirados en películas exitosas (como la saga de *La guerra de las galaxias* de George Lucas), series de animación o videojuegos japoneses —el *Final Fantasy XI* (Square, 2002) es el primer MMORPG de la serie *Final Fantasy*. Como puede suponerse, el tipo de avatar que se crea en un determinado MMORPG corresponde a los cánones estéticos y estructurales del tipo de mundo virtual. Esto genera un importante desarrollo del principio de la *mimicry* en estos juegos.

Además del costo de adquisición, la mayoría de los MMORPGs exigen que el jugador pague una mensualidad (que fluctúa entre 10 y 22 dólares) que le da derecho a ingresar en el mundo de juego y permanecer en él por tiempo ilimitado. También existen MMORPGs gratuitos disponibles en la red, pero su nivel de calidad suele ser bastante menor al de los juegos pagados. En algunos casos, el acceso a una versión limitada del juego se ofrece en forma gratuita, mientras que los jugadores que pagan una mensualidad tienen acceso a más niveles y opciones de juego.

Los MMORPGs siguen un modelo cliente-servidor: los jugadores, usuarios del programa cliente, participan del juego a través de sus personajes o avatares. Los proveedores quienes son, por lo general, los creadores del juego, se encargan de administrar el mundo de juego, mantener el orden en él y solucionar los posibles problemas que puedan surgir en él (abuso de ciertas normas de convivencia establecidas por el juego, problemas en el servidor que mantiene el mundo o la presencia de *bugs*, errores de programación que pueden provocar situaciones caóticas en el mundo de juego).

Los proveedores se encargan, además, de ofrecer una amplia variedad de actividades para los jugadores y deben estar constantemente ampliando y mejorando el juego para mantener el interés de sus clientes.

Como adelantábamos, los MMORPGs son extremadamente populares: muchos juegos comerciales superan los dos millones de suscriptores. El récord lo ostenta el *World of Warcraft (WoW)*, un MMORPG de fantasía medieval ambientado en el mundo de la serie de juegos de estrategia *Warcraft*. Hasta el 2006, el *WoW* tenía más de nueve millones de usuarios.

Los MMORPGs poseen una complejidad mayor a la que tienen otros tipos de videojuegos, tanto por sus alcances estadísticos como por la riqueza de su entorno social. Es por ello que el tema será tratado en profundidad en la cuarta parte de este trabajo.

Nivel III:

**MITOS EN TORNO
A LOS
VIDEOJUEGOS**

¿De dónde surge la actitud negativa hacia los videojugadores? Juan Alberto Estallo cita el libro *Computer Power and Human Reason*, del profesor del Massachusetts Institute of Technology, Joseph Weizenbaum, donde se puede ver —ya en los años 1960— la imagen caricaturesca que se tiene de los amantes de las computadoras: “jóvenes brillantes de aspecto desaliñado, con frecuencia con ojos hundidos y brillosos, pueden verse sentados frente a la consola de la computadora, con los brazos tensos y esperando accionar los dedos, ya preparados para atacar las teclas y botones, que cautivan su atención como lo hace el movimiento del dado para los jugadores. Cuando no están tan desfigurados, generalmente se sientan a la mesa cubiertos por hojas impresas de computación, que leen absortos, como poseídos estudiosos de un texto cabalístico. Trabajan hasta que están por caerse, veinte, treinta horas seguidas. Siempre les llevan la comida, si acaso piensan en ella: café, coca-cola, bocadillos. Si es posible duermen en catres cerca de las hojas impresas. Ropa arrugada, cara sin lavar ni afeitado y cabellos despeinados, todo refuerza la idea de que son indiferentes a sus cuerpos y al mundo en el que se mueven. Son los bohemios de las computadoras, programadores compulsivos”.

Es muy probable que esta sea la primera referencia escrita acerca de los supuestos “efectos nocivos” de la alta tecnología, pero es muy ilustrativo respecto al prejuicio que se tiene hasta hoy de los videojugadores.

Resulta común atribuirle a los videojuegos efectos adictivos, al estilo de los juegos de azar. Se les asocia con súbitos cambios de carácter en los usuarios e incluso se afirma que podrían formar una generación de jóvenes esquizoides, violentos y antisociales. Se dice que pueden dañar la creatividad y fantasía de los niños y que tienen un carácter eminentemente violento, racista y sexista. Todo esto sin hacer distinción entre distintos tipos de juego y sin hacer referencia a ninguna investigación científica seria al respecto.

Es posible que esta mala disposición frente a los videojuegos tenga sus raíces en elementos más profundos que una simple preocupación por sus efectos nocivos. Estallo rescata un artículo de Quim Monzó publicado en *El periódico de Cataluña*, que da ciertas luces al respecto: “en general, los padres tienen por costumbre horrorizarse con los hábitos de sus hijos. También les horrorizaba que vieran la tele. Y hace treinta años [años 1950] les horrorizaba que leyesen historietas. Y el siglo pasado [siglo XIX], cuando veían a un chico

leyendo una novela fruncían el ceño. Sea lo que sea que apasione a los jóvenes, los padres siempre lo verán con malos ojos”.

En las siguientes páginas trataremos de abordar los principales mitos respecto al tema y las respuestas que nos dan los estudios empíricos.

1. La divergencia entre conocimiento popular y conocimiento empírico

Para el observador ocasional, los videojuegos presentan demasiados elementos moralmente reprochables como para ser considerados positivos: el elevado nivel de violencia en la dinámica de juego, el admirable realismo que alcanzan las gráficas 3D, el hecho de ser una actividad totalmente improductiva y la gran cantidad de tiempo que se invierte en el juego son sólo algunos de estos motivos de rechazo. El periodismo, que funciona básicamente como una caja de resonancia para las ideas populares, suele sacar a colación de cuando en cuando los estudios sobre efectos nocivos de los videojuegos, como puede verse en el artículo de Univision.com “Estudio: videojuegos fomentan violencia, los niños estudian menos y pelean más”. Sin embargo, aunque presentan cifras y datos contundentes, dichos estudios podrían presentar serias falencias metodológicas.

Nicholas Yee, psicólogo y doctor en comunicaciones de la Universidad de Stanford, Estados Unidos, ha publicado una serie de artículos en los que critica la metodología de los investigadores que sostienen la existencia de una relación causal entre los videojuegos y la violencia. Si bien es cierto que los estudios suelen arrojar una evidente correlación entre agresividad y uso de videojuegos violentos, “correlación” no es sinónimo de “causalidad”. Además, Yee afirma que los estudios más alarmistas no toman en consideración los efectos a largo plazo y que la metodología de trabajo con los usuarios es, en muchos casos, forzada y artificial.

El semiólogo Rafael del Villar es categórico: “hay muchos estudios sobre videojuegos, pero hay pocos que sean serios. [...] Casi todas las investigaciones que han trabajado el tema parten del modelo causa-efecto, es casi el único punto de vista que se ha tomado al respecto. De hecho, en la revista *deSignis* nosotros publicamos un artículo en el que hicimos un análisis de los resultados que obtuvimos al revisar toda la bibliografía dedicada al tema que estamos planteando: alrededor de un 80% de las investigaciones eran sobre efectos. Y la pregunta *naive* es ¿por qué hacen tantas? La respuesta es simple: porque no llegan a nada”.

En su libro *Los videojuegos: juicios y prejuicios*, Estallo rescata las investigaciones de Sneed y Runco, quienes se percatan de que existen opiniones más favorables hacia el videojuego entre quienes conocen la experiencia de primera mano que entre los que se forman las opiniones a través de terceros. Pero la idea de que los videojuegos pueden volver más violentos a sus usuarios o modificar su conducta está aún muy presente en los medios de comunicación y en numerosos informes de Amnistía Internacional. De hecho, cuando Estallo presentó los resultados de sus investigaciones en el VI Congreso de la Asociación Europea de Psiquiatras, realizada en Barcelona, en noviembre de 1992, el interés de los asistentes estaba centrado en el hecho de que los estudios no hubieran encontrado elementos intrínsecamente negativos al hecho de jugar con videojuegos.



La ciencia no ha podido demostrar en forma fehaciente que los videojuegos inciten la agresividad. Sin embargo, el miedo a que los niños se expongan a entornos virtuales de alto contenido violenta produce rechazo entre los adultos. En Estados Unidos ya existe un sistema de clasificación de videojuegos similar al del cine, mientras algunas instituciones como Amnistía Internacional propugnan la censura de algunos juegos.
Imagen: galería de imágenes de Hogbard en www.flickr.com

Anteriormente, la desconfianza hacia los videojuegos tenía blancos muy específicos: primero las salas de juego, luego las consolas caseras. Pero hoy resulta más difícil enfocar el blanco, ya que gran parte de los juegos que se cuestionan están “camuflados” tras el computador, una herramienta de trabajo glorificada. Incluso los gobiernos relacionan la

cantidad de computadores por alumno con el nivel de educación que se entrega en un colegio. Las alabanzas a esta tecnología acaban rápidamente cuando se habla de videojuegos: aquí irrumpen los prejuicios y los mitos autoperpetuados, que parecen no ser afectados por los descubrimientos e investigaciones científicas.

Jeffrey Goldstein propone tres razones sobre por qué existe una divergencia entre el conocimiento popular (reflejado en la prensa) y el conocimiento científico:

- Los temas científicos no siempre son interesantes para los periodistas; cuando lo son, tienden a generalizar o sobrepasar los límites que implica todo estudio científico.
- La mayor parte de las opiniones sobre los videojuegos se desarrollan a partir de experiencias particulares y observaciones anecdóticas carentes de sistematización. Es frecuente la afirmación de que los niños ocupan un número exagerado de horas frente al juego, sin advertir que la observación proviene de los días inmediatos a la adquisición de una consola o un ordenador, sin que haya un seguimiento a corto o mediano plazo.
- Por último, Goldstein señala que muchas de estas objeciones son de tipo “moralista o estético”, lejanas a los objetivos de la investigación científica. Como dice Goldstein, es natural que “la gente aficionada a la ópera no muestre, habitualmente, su predilección por *Super Mario Brothers* o *Las tortugas ninja*”.

No puede dejar de considerarse también el enorme interés económico que genera esta industria. Pensemos solamente en los más de nueve millones de jugadores del *WoW*: cada uno de ellos paga una mensualidad fija para jugar una cantidad ilimitada de horas, o compra horas de conexión al mundo. Y no digamos que todos los jugadores son adolescentes cubiertos de espinillas que deben pagar su tiempo en línea con el vuelto del pan: muchos de los jugadores del *WoW* son profesionales y trabajadores de oficina con suficiente dinero como para darse el lujo de tener un buen computador, una conexión a Internet rápida y confiable, y pagar la cuota mensual.

Estallo hace una recopilación de los argumentos más esgrimidos por los opositores al videojuego:

- “El tiempo dedicado al juego va en detrimento del tiempo dedicado al estudio u otras actividades recreativas más positivas o de carácter educativo, como la lectura”. Quienes sostienen esto suelen exponer que el videojuego refuerza el aislamiento social y provoca alienación entre los niños socialmente marginados.
- “El videojuego puede favorecer una pauta de conducta impulsiva, agresiva y egoísta entre los jugadores más asiduos, especialmente los que se inclinan por videojuegos violentos. Estos juegos pueden predisponer a los niños a aceptar la violencia como algo natural en toda conducta humana”.
- “El juego imaginativo, creativo o de fantasía y el desarrollo de habilidades sociales no pueden tener lugar mientras sólo se piensa en eliminar al enemigo”.
- “La conducta adictiva de estos jugadores puede inhibir el desarrollo de pautas de conducta más constructivas, especialmente las sociales, y dar lugar a problemas con el manejo del dinero de una forma similar a la que tienen algunos ludópatas”.

Eugene Provenzo plantea que el rechazo a los videojuegos y sus contenidos es un reflejo del temor de los adultos a perder su control sobre los jóvenes. Provenzo dice que resulta tradicional el criticar cualquier avance tecnológico añadido a los juguetes, como las muñecas que hablan y caminan o los automóviles de radio control. Según esta visión, el juguete realmente constructivo y educativo es el inanimado, aunque éste resulte en realidad más atractivo para los padres que para los niños. El rechazo es, obviamente, mucho mayor cuando el juguete es un constructo tecnológico en su totalidad.

En una línea similar se sitúa la animación japonesa que tanto fascina a los jóvenes de fines de los años 1990 y comienzos de 2000: los padres, que crecieron viendo los inocentes dibujos animados de Walt Disney y Hannah-Barbera difícilmente pueden aceptar las complejas tramas y la violencia que presenta el *anime*. Y por supuesto, la animación japonesa y los videojuegos tienen una fortísima conexión, ya que fue la imaginación de los japoneses la que conquistó definitivamente el nicho de los videojuegos a través de sus consolas

Nintendo, Sega y, posteriormente, la Playstation de Sony. Por esto no resulta raro que muchos de los protagonistas de los videojuegos más populares estén basados en series de *anime* o, al revés, inspiren una.

2. Relación entre videojuegos y conducta

Para del Villar, no se trata de que los jóvenes tengan preferencia por determinados tipos de dibujos animados o videojuegos, sino que son partícipes de una microcultura en la cual hay tendencia a consumir un patrón bien delimitado de productos culturales. Así, si al niño o adolescente le gusta ver dibujos animados violentos, seguramente también le gustará jugar videojuegos tipo *Mortal Kombat*. Estos sujetos interactúan con los videojuegos y los demás productos culturales de su microcultura en una forma muy compleja, por lo que resulta absurdo siquiera pensar en la idea de causalidad. “Es como el dilema del huevo y la

gallina”, afirma del Villar, “es echarle la culpa al otro por los comportamientos del chico”.

Por lo tanto, sería más correcto acercarse al tema desde el punto de vista de la relación y la interacción más que como una influencia: el jugador no es controlado por la máquina, sino que se produce una interacción entre ambos. Como decía Caillois, el jugar requiere la aceptación libre y espontánea de las reglas explícitas e implícitas del juego. Se trata ante todo de una actividad de libre acceso y libre aceptación.

Del Villar sostiene que es



La estética del *anime* y sus complejas historias han influido poderosamente en la industria del videojuego. Teniendo en cuenta que ambos productos culturales han sido renovados e impulsado por los japoneses, resulta muy ilustrativo observarlos en forma paralela.

Imagen: foro de animación japonesa Animextremist, en www.anime-world.net

extremadamente complejo —si no casi imposible— estudiar este fenómeno desde el punto de vista de los efectos. Por esto, tiene mucho más sentido no hacerse preguntas por “efectos”, sino tratar de entender qué variables están asociadas a determinados tipos de videojuego.

2.1 Desarrollo intelectual del videojugador

Según Estallo, los videojuegos sí están relacionados con el desarrollo intelectual, pero desde un punto de vista distinto al que suponen los padres. El psicólogo sostiene que todos los estudios realizados coinciden en la ausencia de efectos adversos al intelecto derivados de esta actividad. Afirma que los videojugadores suelen ser de un nivel intelectual mayor que sus compañeros no jugadores, a la vez que presentan diferencias positivas en su estilo de procesar la información. Esto es, sin embargo, una correlación, no necesariamente una relación causa-efecto. Puede significar simplemente que un individuo mejor dotado intelectualmente siente mayor curiosidad e interés por este tipo de entretenimiento.

Los videojuegos poseen una naturaleza sensoriomotriz. Esta característica ha sido utilizada por los detractores para afirmar que en el videojuego no interviene la inteligencia, ya que el éxito o fracaso en el juego deriva exclusivamente de la coordinación óculo-manual. Sin embargo, según los estudios del mismo Jean Piaget, la habilidad óculo-manual es una parte fundamental del desarrollo infantil: un buen manejo de las aptitudes sensoriomotrices resulta esencial para el desarrollo cognitivo de los niños. Aún más: muchas actividades de la vida diaria requieren una buena coordinación óculo-manual, como por ejemplo la conducción de un vehículo.

Los estudios de J. L. Griffith han comprobado que los videojugadores tienen una mayor habilidad coordinadora óculo-manual que los no jugadores. Sin embargo, Estallo recalca el hecho de que no todos los videojuegos se basan en esta simple habilidad: ésta sería propia de los videojuegos tipo arcade más simples. En los arcades de segunda generación y posteriores las tareas se vuelven más complejas: a la buena coordinación

óculo-manual se suman tareas de reconocimiento de formas y colores, puzzles y estrategias de resolución de problemas.

Además, existe un número importante de juegos que incluyen elementos de tipo perceptivo y deductivo. Los videojuegos que incorporan elementos perceptivos implican un entrenamiento en la percepción dinámica de imágenes, una habilidad en la que los niños suelen superar a sus padres. De este modo, mientras los adultos suelen trabajar con un procesamiento seriado de la información, los niños y adolescentes poseen una mayor habilidad en el procesamiento paralelo. Esto significa que los videojugadores son capaces de recibir diferentes estímulos simultáneamente, procesarlos en forma coherente y reaccionar acertadamente ante ellos, mientras que los adultos tienen dificultades para esto. La razón es simple: estos últimos están más familiarizados con elementos verbales como la lectura y la radio, cuyo proceso es básicamente secuencial.

Esta diferencia en la forma de procesar la información puede percibirse con los espectadores enfrentados a una película como *Memento* (de Christopher Nolan, 2000). En ella, la historia no se presenta en forma secuencial, sino que a través de dos líneas temporales: una a colores, que va en retroceso, y otra en blanco y negro, en orden cronológico. El punto de unión de ambas líneas temporales ocurre al final de la película (que vendría a ser la mitad de la historia), y que además resulta ser la escena que explica todos los sucesos ocurridos en la película, desde los más antiguos hasta los más recientes. Sin embargo, su ordenamiento no secuencial supone una tremenda dificultad de comprensión para un adulto, mientras que para un joven con una buena habilidad de procesamiento paralelo resulta un reto de mediana dificultad. Este mismo joven sería capaz de seguir tres o cuatro series de televisión distintas y componer la trama argumental de cada una de ellas aunque no haya visto todos los episodios.

Del Villar explica que el videojuego no sólo tiene una capacidad de ensoñación, tiene la capacidad de introducir al jugador en otro mundo, de inteligibilizar la realidad. Esto se ve sobre todo en los juegos de estrategia. Lo que llamó la atención del semiólogo en sus estudios fue la diferencia perceptiva que implican distintos tipos de videojuego. Del Villar realizó un análisis semiótico de los videojuegos más usados y concluyó que los de estrategia —como el *Age of Empires*— estimulan hacer miles de relaciones entre elementos, estimulan

el pensamiento complejo y el razonamiento paralelo. Algo que no ocurre con los arcades de combate o tipo *shooter*. Para del Villar, esto significa que los jugadores de arcades no tienen un desarrollo intelectual tan avanzados como los asiduos a los juegos de estrategia.

Antes de referirnos al proceso deductivo que desarrollan ciertos videojuegos, se debe hacer una distinción entre los *software* lúdicos y los juegos de mesa, ya que presentan diferencias importantes. Habitualmente, los juegos de mesa y tablero ponen de manifiesto la totalidad de sus reglas antes de que se inicie el juego. En cambio, en los videojuegos el jugador sólo conoce reglas muy básicas (habitualmente las más simples: para qué sirve cada botón de juego) cuando juega su primera partida. A medida que acumula experiencia y horas de juego, el jugador descubre nuevas reglas y estrategias necesarias para mejorar su rendimiento, algo que no es habitual en otros juegos de tablero como el ajedrez. Es este proceso de descubrimiento de las reglas del juego y de las estrategias para resolverlo lo que se conoce como *proceso deductivo del videojuego*.

Otro componente intelectual importante del videojuego es la interacción entre diferentes variables. Por ejemplo, un videojuego de simulación de vuelo de aviones de combate requiere que el jugador tome en consideración la aceleración de su jet, las condiciones atmosféricas (tormenta, vientos, turbulencias), que pueden alterar su dominio de la nave, así como la habilidad para apuntar y disparar a los blancos enemigos. En el caso de un videojuego de estrategia, como el *Civilization* o *Sim City*, el jugador debe ser capaz de tener en cuenta múltiples variables a medida que hace progresar su civilización o expande su ciudad. Estallo afirma que esta forma de pensamiento en función de variables conjuntas resulta esencial para abordar distintas situaciones dadas a lo largo de la vida. Recordemos que el mundo real no es lineal, sino que está constituido de innumerables variables que interactúan y se afectan unas con otras.

Los videojuegos, sobre todo los que trabajan con simulación de tres dimensiones, requieren del jugador la habilidad de coordinar distintas perspectivas visuales, por lo tanto, ayudan al desarrollo de la inteligencia espacial. Y con la mejora de la calidad de la simulación (tanto visual como auditiva), el juego pone énfasis en la atención selectiva. Esto es la capacidad que tiene el jugador para seleccionar el estímulo relevante para el juego, distinguiendo entre distintos tipos de estímulos visuales y auditivos. También se destacan

los elementos mnésicos, relativos a la memoria, que implican la utilización efectiva de memoria a corto y largo plazo. Mientras la primera ayuda a triunfar con éxito en un videojuego, la segunda es esencial para aprender a trabajar con nuevos videojuegos.

Si bien todos los autores que han investigado este tema coinciden en que los videojuegos trabajan con estas habilidades intelectivas, en lo que no se pueden poner de acuerdo es cuál sería la relación entre el videojugador y esta habilidad: ¿los videojuegos potencian y desarrollan estas habilidades en los usuarios? ¿O los jugadores disponen previamente de estas habilidades y optan por un videojuego que ponga a prueba sus destrezas para favorecer su sensación de dominio?

Algunos autores, como Jones, Dunlap y Bilodeau, sugieren una tercera hipótesis: ésta plantea que existen habilidades cognitivas movilizadas en estos juegos, habilidades que, sin embargo, se ven enmascaradas en las pruebas convencionales de lápiz y papel. Algunos investigadores sugieren incluso que existen muchas habilidades de la vida real que podrían ser mejoradas a través de la práctica con videojuegos: la conducción de vehículos y la navegación entre otras.

¿Existe una relación entre la práctica de videojuegos y el nivel de inteligencia? La investigación sobre este tema, según afirma Estallo, no es mucha, aunque existe la constatación de que los sujetos más brillantes intelectualmente son quienes se sienten más a gusto frente al computador y prefieren los videojuegos de simulación, estrategia o aventuras gráficas por sobre los arcades. También ha podido observarse una importante ventaja de los jugadores por sobre los no jugadores en lo que se refiere al razonamiento abstracto.

En base a los resultados de su trabajo, del Villar sostiene que sólo a unos pocos jóvenes les gusta lo complejo, como a los asiduos a los juegos de estrategia, que manejan varios espacios simultáneos. Éstos son una minoría con expresión cero en el estrato socioeconómico bajo y muy baja en el estrato alto. Los jugadores de estrategia se encuentran más presentes en el estrato medio bajo, medio y un poco más en el medio alto. En el estrato bajo se dan mucho los aficionados a los arcades, cuya presencia es muy baja en los estratos medio, medio bajo, medio alto y alto. Por último, las aventuras gráficas — juegos con un manejo de espacios a nivel intermedio— son verdaderos “mediadores”, ya que son los videojuegos preferidos en todos los estratos.

En resumidas cuentas, en Chile existe una baja preferencia por juegos de baja complejidad, baja preferencia por juegos de alta complejidad y una inmensa mayoría que se inclina por juegos de complejidad media. Lo que, según del Villar, genera un problema país, ya que la complejización de las labores productivas exige que los nuevos trabajadores sean capaces de procesar más datos en forma simultánea, manejen más variables y se muevan por varios espacios paralelos a la vez.

De modo general, Estallo sostiene que el videojuego, como fenómeno masivo, mejora el rendimiento intelectual de los usuarios. Pero, como deja en claro del Villar, todo depende del tipo de videojuego.

2.2 Desarrollo psicosocial y moral del videojugador

Estallo asegura que la práctica del videojuego no supone especiales variaciones en el carácter y sus practicantes no son un grupo sustancialmente distinto a sujetos de características similares sin esa afición. El único rasgo de personalidad observado como distinto entre un videojugador y un par no jugador es la extroversión: los videojugadores son más extrovertidos que sus pares no jugadores, lo que supone un revés a la percepción tradicional del jugador aislado socialmente. Es un hecho comprobado que los jugadores habituales no dedican menos tiempo a otras actividades sociales, culturales o de ocio más “constructivas”. De hecho, los jugadores incluso superan a los no jugadores en ellas. Del Villar difiere algo en este punto: los niños prefieren jugar videojuegos antes que ver televisión, estudiar, hacer tareas o incluso hacer deportes.

Los estudios que comparan rasgos psicológicos entre jugadores y no jugadores tampoco han podido hallar una mayor incidencia de trastornos psiquiátricos o comportamentales entre los jugadores. De hecho, Jeanne B. Funk (citada por Estallo) afirma que “a pesar del temor relacionado con los hipotéticos problemas que los videojuegos pudieran generar, la actual investigación no puede establecer relación alguna entre el juego frecuente y el desarrollo de verdadera psicopatología”. Eugene Provenzo

afirma también que “parece razonable asumir que el videojuego no contribuye al desarrollo de conductas desviadas entre sus usuarios; de hecho puede ayudar a jóvenes y adolescentes en su proceso de desarrollo”.

Estallo cita además los estudios de Mcloure y Mears (que datan de 1986), que partían con la hipótesis de que los videojugadores presentaban un trastorno psicopático. Sin embargo, su investigación no encontró relación alguna entre la frecuencia del uso de videojuegos y los trastornos de conducta. En 1981, Victoria Secunda, luego de estudiar el impacto de los videojuegos en cien familias californianas, no sólo concluyó que no generaban conductas patológicas o inadaptadas, sino que además eran capaces de mejorarlas cuando estaban presentes con anterioridad. En definitiva, los estudios concluyen que el videojuego es una actividad de carácter social y pocas veces es vista como un logro o una meta en sí misma.

Estallo fue uno de los primeros en incluir a mayores de 18 años en su muestra: sus sujetos de estudio tenían edades que fluctuaban entre los 12 y los 33 años, ampliando así el espectro de estudio. Nuevamente, el único rasgo de diferencia marcada entre jugadores y no jugadores era la extroversión.

El estudio de Estallo distinguió entre jugadores noveles y aquellos con más tiempo de experiencia: la inexistencia de rasgos patológicos no sólo se mantenía entre jugadores y no jugadores, sino que además no se detectó ningún cambio a largo plazo. La única conclusión importante ponía de manifiesto que las mujeres con elevado interés en los videojuegos presentaban una mayor necesidad de logro que las que no estaban interesadas en ellos. Además, los jugadores de ambos sexos presentaban puntuaciones significativamente menores en la dimensión de personalidad obsesividad/compulsividad. Esto redundaba en un menor nivel de ansiedad entre los jugadores, que se mostrarían además menos convencionales, menos rígidos y con un mayor grado de espontaneidad.

El que las mujeres jugadoras tuvieran una mayor necesidad de logro implicaría que ellas ven en el videojuego una forma de mejorar su autoestima y autoimagen. Estallo se atreve a especular con la posibilidad de que mediante esta actividad intentan canalizar su integración en el grupo de referencia.

Hilando más fino, existen diferencias entre los jugadores de alta frecuencia con los de menor frecuencia: los primeros presentan mayores necesidades de aislamiento y escape, lo que no ocurre con los segundos. Según Gary W. Selnow, los jugadores de mayor frecuencia establecen algo parecido a una relación interpersonal con la máquina, aunque ellos la perciben como menos gratificante y emocionante que la que se establece con seres humanos. Esta tendencia puede verse con el impulso que tienen los jugadores de decirle cosas a la pantalla. Selnow pudo establecer que los jugadores efectúan un comentario cada cuarenta segundos, y éstos aumentan junto a la dificultad del juego. Esto significa dos cosas: un elevado grado de interacción entre el sujeto y el videojuego y la atribución de propiedades antropomórficas a la máquina.

Uno de los temas que más preocupa a los investigadores es la mayor impulsividad de los varones más asiduos al videojuego. Aunque es efectivo que existe una correlación entre la impulsividad y la frecuencia de juego, Estallo hace notar que esto ocurre sólo con los jugadores de arcades. Además, Estallo no estima apropiado buscar una relación causal entre los videojuegos y la impulsividad, ya que las personas impulsivas, por su propia naturaleza, tienden a sentirse atraídos por juegos de este tipo.

Al menos hasta comienzos de la década de 1990, no se podía afirmar que jugar a videojuegos disminuyera el tiempo y la frecuencia de practicar otras actividades, como los juegos de mesa o los deportes. De hecho, si un videojugador tiende a dedicar poco tiempo al deporte es más probable que sea a causa de que no practicaba deportes con anterioridad, y no que el juego le quitara el tiempo para el deporte. Tampoco se puede establecer una diferencia significativa entre los hábitos de lectura de un jugador y un no jugador. También se constató que el uso de computadores y videojuegos en las mujeres implica un rendimiento escolar superior, efecto que no pudo comprobarse en el caso de los varones.

Respecto a la alteración de la dinámica familiar, Mitchell y Kinder afirman que los videojuegos se ofrecen como una nueva posibilidad de compartir en familia. Puesto que estos juegos están esencialmente dirigidos a los hombres, esto podría ayudar a mejorar las relaciones padre-hijo al compartir un estímulo común.

Por su parte, Del Villar afirma que existe una relación entre el esquema con el cual los videojugadores enfrentan la vida y los juegos. Esto significa que las personas tienen un esquema perceptivo a través del cual procesan la vida, los videojuegos y otros objetos.

En el estudio *Vide animación y construcción de identidades* (2003-2004), realizado gracias al aporte del Fondo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico (Fondecyt), del Villar investigó la estructura de construcción de identidad de los niños y adolescentes, cómo perciben el mundo y cómo procesan la información desde un punto de vista cognitivo. Con este fin realizó numerosas encuestas y entrevistas en profundidad a niños y adolescentes de Santiago, Antofagasta y Temuco.

Una parte de la entrevista en profundidad consistía en preguntas de la vida cotidiana a los chicos, en las cuales les proponían problemas de la vida cotidiana para saber cómo los enfrentaban. Y los enfrentaban en forma muy similar a cómo juegan. “Es decir, un chico que juega juegos de combate va a hacer un escándalo si no le daban permiso para ir a alguna parte” dice el semiólogo. “Luego le preguntábamos qué hacía si tenía un problema en el colegio. El tipo de juegos de combate iba a armar un escándalo, va a molestar o por último se va a poner a llorar si es más chico. En cambio si el tipo es de los que le gustan los juegos de estrategia, inventa una estrategia política, como una máquina, y desde esa máquina opera”.

Consultada sobre algún rasgo particular que distinga a los videojugadores de los que no juegan, la psicóloga y profesora Patricia Ferralis afirma que los fóbicos sociales tienden a ser muy buenos videojugadores. “El fóbico social es alguien que le tiene miedo a las personas, pero le tiene temor a las personas si las ve, no si interactúa con ellas por medios indirectos. A través del computador despliegan toda una capacidad, una creatividad y un lenguaje que no son capaces de desplegar en vivo”.

Ferralis explica que los jóvenes con fobia social desarrollan un mundo paralelo muy potente, en el que se permiten hacer y decir muchas cosas que no son capaces de permitirse en la vida real.

En general, según afirma Estallo, existe acuerdo entre los investigadores que los videojuegos son un mecanismo apto para mejorar el autoconcepto de los sujetos que lo tengan más disminuido. Esto se logra a través de juegos en los que se encuentre una fuerte

presencia del principio del *agon*: la satisfacción de triunfar sobre el otro, batir un récord o completar con éxito un videojuego difícil provoca un refuerzo a la autoestima del sujeto.

La influencia de la edad

Respecto a la forma en que esta actividad es captada y procesada por el videojugador, todo depende de la edad de éste. El desarrollo del sistema nervioso central determina de manera poderosa el cómo captan y procesan los estímulos un ser humano.

Así, un niño menor de diez años, cuyo sistema nervioso central no está completamente desarrollado, tiene un pensamiento concreto. Esto significa que a esta edad el niño no posee aún el pensamiento hipotético-deductivo ni la habilidad para hacer abstracciones, lo que se traduce en que tiende a creer más lo que le dicen, a diferencia de un niño mayor. Estas habilidades cognitivas superiores se desarrollan después de los doce años y se consolidan alrededor de los dieciocho. Es entonces cuando el sistema nervioso central alcanza su desarrollo máximo.

Es por ello que, en una primera instancia, un niño necesita mucha orientación de los adultos respecto a sus muchas actividades, entre las que se cuentan hacer deportes, socializar, ver televisión y jugar videojuegos.

Ferralis opina que todos los videojuegos —no sólo los violentos, porque el niño tiene un pensamiento muy concreto— debieran ser explicados y discutidos en familia. Se debiera discutir su entramado valórico, social, su visión de mundo... Esto ayudaría a que el niño sepa cuál es la visión de sus padres al respecto y pueda él mismo dar su opinión, generando una sana discusión. “Pero claro, esto debería remitirse a todos los ámbitos de la vida, no sólo a los videojuegos”, sostiene la psicóloga.

El adolescente se encuentra desarrollando el razonamiento hipotético-deductivo y parte del proceso de búsqueda de su identidad consiste en que asuma responsabilidades y trate de ver el mundo desde su punto de vista, sin necesidad de la orientación de un adulto. Esto no significa que el adulto deba retirarse, sino que debe darle mayor libertad de acción para que experimente, viva y luego comparta sus experiencias.

Además del desarrollo neurológico, no debe dejarse de lado el desarrollo moral. La moral de un niño menor de diez años es conocida como “moral heterónoma”: significa que él no tiene una idea de lo que es bueno y malo. En esta edad, los juicios de valor son determinados por su padre, su madre y quizás su profesora. A esta edad el niño no es capaz de enjuiciar las cosas, sino que enjuicia a través de los que poseen una autoridad moral para él. “Por eso es tan importante que los padres vean en qué están los niños y los orienten de acuerdo a su pensamiento”, dice Ferralis.

Después de los doce años, aproximadamente, se genera la “moral autónoma”: es en este momento en que el niño empieza a enjuiciar los valores de sus padres y su autoridad moral. Es a partir de ese momento en que se desarrolla la opinión propia respecto al mundo.

“Tanto desde el desarrollo moral como desde el desarrollo neurológico, la forma de enfrentar la situación no es igual”, explica Ferralis. “Por lo tanto, yo creo que toda información que llegue a los niños debiera tener una línea orientadora por parte de los colegios, de la familia. Una línea orientadora, no represiva: que el niño entienda lo que piensan sus papás al respecto, y eso él lo va aceptar si es chico. Si es más grande, el niño debe entender lo que piensan sus papás y lo puede pensar y enjuiciar”.

Respecto a los grupos e instituciones que influyen sobre el desarrollo moral y valórico del niño, resulta importante destacar que, por mucho, el más importante es la familia. Así lo afirma Diane Papalia en su libro *Desarrollo humano*. En segundo lugar está el colegio. “Ahora, si la familia no pesa nada, y el colegio no pesa nada, los contenidos o lo que se encuentra en estos juegos va a pesar”, afirma Ferralis.

El hecho es que es la familia la que tiene el mayor influjo sobre la visión de mundo, los valores e incluso el tipo de actividades que realiza un niño. Por ejemplo, es muy probable que un niño lector provenga de una familia donde se ve a sus padres leyendo constantemente, donde se conversa de libros y hay una nutrida biblioteca. Desde esta perspectiva, la influencia que pueda tener el colegio y los medios de comunicación es secundaria.

“Cuando la familia pesa”, dice Ferralis, “es ésta la que ayuda a que el niño enjuicie, piense, se oriente. Los videojuegos no generan ningún problema, a menos de que la familia

no esté presente y cuando el colegio no tome cartas en el asunto”. En estos casos, los que se convierten en importantes grupos de influencia son los pares, los medios de comunicación y los juegos. “Cuando esto ocurre, al niño se le trastocan mucho su visión de mundo y sus valores”, dice Ferralis. Pero en lo concreto, los videojuegos constituyen una parte muy secundaria en el desarrollo valórico de los niños.

2.3 Violencia y agresividad

La suposición de que los videojuegos generan conductas agresivas entre sus usuarios es el punto que ha generado la mayor cantidad de estudios e investigaciones, precisamente porque es una de las mayores preocupaciones por parte de los padres. Los resultados de estos estudios son muy diversos y, en muchas ocasiones, contradictorios.

Uno de los principales investigadores sobre este tema es el estadounidense Craig Anderson, doctor en psicología de la universidad de Stanford, quien ha publicado una serie de investigaciones sobre el impacto de la violencia de los videojuegos en los niños. Sus conclusiones han influido en muchas legislaciones de regulación a videojuegos en Estados Unidos.

Anderson sostiene que, con el tiempo, la exposición reiterada a la violencia mediática incrementa la agresión en un rango de situaciones y a través del tiempo debido a varios factores relacionados:

1. La exposición repetitiva crea más actitudes positivas, creencias y expectativas respecto a soluciones agresivas para problemas interpersonales.
2. Esto lleva al desarrollo de guiones agresivos, que son básicamente formas de pensar cómo funciona el mundo social. Los consumidores habituales de violencia mediática tienden a ver el mundo de manera más hostil.
3. Disminuye la accesibilidad cognitiva a formas no hostiles de manejar un conflicto.
4. Produce una desensibilización a la agresión y la violencia. Normalmente, la gente tiene una respuesta emocional bastante negativa hacia el conflicto, la agresión y la

violencia; esto puede verse en sus reacciones psicológicas cuando observan violencia (real ficticia, como en los medios de entretenimiento).

5. La repetición aumenta el aprendizaje, incluyendo el aprendizaje de cómo agredir.

Para Estallo, sin embargo, los estudios apuntan todos hacia el mismo punto: el que los videojuegos inciten actitudes violentas no es más que un mito. Estallo señala que, si bien algunos trabajos indican la aparición de comportamientos y actitudes agresivas después de jugar con videojuegos especialmente violentos, los autores coinciden en que la magnitud de esta relación es relativa y no es superior a la que pueden producir actividades como la televisión.

Estallo resume las conclusiones más importantes a las que han llegado los diversos estudios analizados:

- Los juegos con contenido agresivo son los preferidos de los varones.
- Sólo es posible encontrar relación entre la agresión y el uso de videojuegos cuando se juega en salas recreativas (en franca extinción desde comienzos del siglo XXI).
- Las mujeres presentan un mayor número de comportamientos violentos después de jugar con un videojuego agresivo que los varones.
- Los jugadores de juegos agresivos muestran una conducta más asertiva (espontánea) y fantasiosa que los jugadores de videojuegos exentos de estos contenidos.
- Un juego cooperativo despierta mayor grado de agresión que un juego competitivo.

Existen dos teorías muy utilizadas por los que escriben en contra o a favor de los videojuegos: la *teoría de la estimulación* y la *teoría de la catarsis*. En términos generales, la primera postula que un sujeto expuesto a escenas violentas tendrá tendencia a cometer más actos agresivos en la vida real. La segunda argumenta que el contemplar violencia elimina en el observador la tendencia a la agresión: las imágenes violentas se convertirían en un canalizador de la agresividad del sujeto, por lo cual tendría menor tendencia a cometer actos agresivos en la vida real.

Los estudios en laboratorio (sobre violencia en la televisión) no han encontrado mucho soporte a la teoría de la catarsis y se inclinan por la de la estimulación. Sin embargo, no debemos olvidar que existen diferencias esenciales entre la televisión y el juego con videojuegos.

Primero, la televisión es pasiva, el videojuego activo. Algunos postulan (entre ellos Dave Grossman, autor del libro *Stop Teaching Our Kids to Kill*) que esto los vuelve aún más peligrosos, ya que “enseñarían” a matar y ser violento. Sin embargo, como veremos más adelante, esta idea es muy discutible. Segundo, mucha de la violencia que se ve por televisión es real (noticieros, reportajes, documentales) y, como explica el

sociólogo francés Pierre Bourdieu, la televisión construye una visión de mundo. Es decir, las imágenes de televisión producen un *efecto de realidad* que resulta extremadamente peligroso, ya que la imagen no es la realidad, sino que es un discurso mediático que ha pasado por una serie de filtros editoriales, un mensaje disfrazado de “hechos objetivos”.

Por el contrario, la violencia de la que se es partícipe en un videojuego es ficticia: es el equivalente cibernético de jugar a “policías y ladrones” con pistolas de agua. Y, como veremos un poco más adelante, los niños desarrollan tempranamente la habilidad de distinguir entre el juego y la realidad. Y esto sí es que dicha habilidad no es innata al ser humano, como sugiere Caillois.

Ferralis, sin embargo, tiene dudas sobre si un sujeto es capaz de hacer una clara diferencia entre una imagen de violencia real (como las que se ven en los noticieros) y una imagen de violencia simulada (como las que se ven en las películas y los videojuegos). “Cuando yo estudié”, dice la psicóloga, “se suponía que un niño podía hacer la diferencia



Aunque existe la creencia popular de que los videojuegos incitan actitudes violentas en los niños, Rafael del Villar concluye que los sujetos que viven en una microcultura y/o entorno familiar violento tienden a consumir videojuegos violentos. Mientras tanto, los sujetos de carácter tranquilo, reflexivo, también consumen esporádicamente videojuegos violentos, pero como una forma de catarsis.

Imagen: Kids Aware, página web informativa de la policía británica de Gloucestershire, en www.gloucestershire.police.uk/kids_aware/1b.html

muy claramente. Se decía, por lo menos, que una cosa era sufrir, padecer la violencia, ver la violencia y aprenderla, que verla como una película. Actualmente no están tan seguros”.

Ferralis explica que, actualmente, tomografías computarizadas por emisión simple de fotones (SPECTs) han permitido comparar cómo se comporta el cerebro de un niño ante imágenes de violencia ficticia y violencia real. Se ha descubierto que las reacciones son las mismas, en la misma zona del cerebro, pero con mayor intensidad cuando las imágenes son reales. “Ese es un punto complicado, porque significa que no distinguen la imagen real de la ficticia”, dice Ferralis, aunque reconoce que estos estudios son demasiado recientes como para poder sacar conclusiones tajantes.

La situación es nueva y aún está en fase de estudio, pero algunos adelantan que el ser humano podría llegar a confundirse. “Los niños entienden que es algo ficticio, evidentemente, pero minimizan el riesgo de ser violentos. Se le da menos importancia, porque en las películas no importa, y en la vida real puede suceder un accidente con esto”. Ferralis, eso sí, llama a la calma: no es que la imagen violenta transforme a un niño tranquilo, sino que incita a los niños agresivos por naturaleza a usar la violencia. En el peor de los casos, el niño tranquilo podría permitirse más licencias, porque su mente asume que la agresividad no tiene tanta importancia.

Las investigaciones de autores conductistas como Bandura, Ross y Ross, que postulan el aprendizaje como un proceso vicario o imitativo, sustentan las hipótesis sobre el incremento de la agresividad después de jugar con videojuegos. El estudio del modelaje de la agresión en los niños demostró que la exposición a modelos agresivos puede conducir a un incremento en el nivel de agresión posterior.

Estallo cuestiona esta hipótesis con los estudios de otros autores, entre ellos Goldstein, que hacen referencia a la naturaleza simbólica de la violencia de los videojuegos. No se descarta, eso sí, que los videojuegos con violencia no simbólica —todo tipo de videojuego en el que un protagonista humano debe eliminar a sus enemigos con los medios disponibles— puedan facilitar el aprendizaje de comportamientos violentos mediante un modelo imitativo. Este modelo se ve reforzado, ya que es el protagonista del juego (el *alter ego* del jugador) quien debe realizar estas acciones violentas. Además, el jugador tiene la

posibilidad de ensayar la conducta agresiva en forma inmediata y contingentemente con la presentación del modelo.

Diferencias entre televisión y videojuegos según Jeffrey Goldstein:

Televisión	Videojuegos
Violencia real y ficticia	Violencia ficticia
Violencia de apariencia real	Violencia estilizada y simbólica
Actitud pasiva	Actitud activa
Escaso o nulo control sobre las imágenes en pantalla	Completo control sobre toda la acción del juego
No existe control sobre el ritmo y la elección de las imágenes	Control sobre la elección de las imágenes
Baja o nula interacción durante el visionado	Frecuente interacción con terceros durante el juego

Debemos hacer una observación respecto al cuadro de Goldstein: si tomamos en cuenta el nivel de desarrollo gráfico de los videojuegos de la primera década del siglo XXI, podría llegar a considerarse que la violencia de algunos juegos es de apariencia real, tal como ocurre con algunos programas televisivos.

Refiriéndose a la televisión, el mismo Goldstein afirmaba que existe una correlación entre la exposición a programas de contenido violento y el nivel de agresividad de un sujeto. Lo que no significa que la causa de la agresividad sea la televisión. El tema de la correlación entre el juego con ciertos videojuegos y la agresividad de un sujeto es una constante en los estudios sobre la violencia digital. Sin embargo, resulta imperioso resaltar la diferencia entre “correlación” y “causalidad”, ya que su utilización como sinónimos nos lleva a malinterpretar los estudios sobre el tema.

“Correlación” se refiere a una relación efectiva entre dos situaciones distintas. Por ejemplo, existe la correlación entre el nivel de agresividad de un sujeto y su alta frecuencia de juego con videojuegos de arcade violentos. Una correlación no tiene dirección clara: en el ejemplo anterior, el investigador no sabe si el sujeto es agresivo porque juega con videojuegos violentos, o el sujeto escoge éstos porque es de naturaleza agresiva.

A través de su investigación, que buscaba correlación entre las variables, no una relación de causalidad, del Villar se percató de que los sujetos violentos consumían, obviamente, videojuegos violentos. El que fueran violentos pudo ser determinado a través de las entrevistas en profundidad y la elaboración de un trabajo escrito por los entrevistados: se les pedía realizar un guión que luego era estudiado por los investigadores.

Sin embargo, muchos sujetos no violentos —según del Villar presentaban un dispositivo pulsional de ensoñación, o sea, calmado, tranquilo— consumían también videojuegos violentos, en este caso como una catarsis. “Entonces nos encontramos con que el elemento violencia no era un elemento significativo, sino que si el sujeto pertenece a una microcultura violenta, existe una probabilidad hegemónica de que le gusten los videojuegos violentos”, dice el semiólogo.

Ferralis coincide en esta observación: no hay pruebas de que la relación causal videojuego violento – niño violento exista. “Las investigaciones muestran que alguien violento busca violencia, en la vida diaria y en los juegos. Y quien no es violento generalmente no busca juegos tan violentos, o los usa de manera catártica. Lo usan para divertirse, para desahogarse, pero no lo ponen más violento”, dice Ferralis.

Respecto a la idea de que una persona pueda volverse insensible a la violencia vivida de tanto ver imágenes violentas, Ferralis dice que esto es poco posible. “Es posible que una persona sumergida en un cierto nivel de violencia se adapte a ella como algo cotidiano, como las personas que estuvieron tanto tiempo recluidas, maltratadas”, sostiene la psicóloga. “Me han interesado estos estudios sobre los torturadores, porque es impresionante como estos caballeros eran buenos padres, buenos dueños de casa, que eran insensibles frente a cosas asquerosas, brutales. Y se volvían insensibles, realmente”.

La situación es muy distinta cuando la violencia no se vive, sino que se presencia como una imagen: “es muy distinto cuando las imágenes son cinematográficas, porque uno sabe que no es verdad”, dice Ferralis. La insensibilidad que produce en el espectador se basa en el hecho de que se sabe que se trata de un juego. “La verdad es que no se pierde la línea entre juego y realidad. La gente siempre tiene mucho miedo de que el niño pierda la perspectiva, pero no se pierde”, dice la psicóloga.

En lo referente a las influencias a corto plazo, existen estudios en demasía. Uno de ellos, realizado en 1984 por Joseph Dominick llegó a la conclusión que jugar con videojuegos puede tener efectos negativos a corto plazo en el estado emocional del jugador. Los cambios afectivos dependen del tipo de juego: el videojuego más agresivo producía una mayor hostilidad y ansiedad en comparación con los no jugadores. Los videojuegos medianamente agresivos aumentan el nivel de hostilidad, sin influir en la ansiedad.

Estas conclusiones tienen matices entre los estudiosos. Por ejemplo, Cooper y Mackie estudiaron el juego espontáneo de los niños luego de haber jugado videojuegos violentos. Mientras los varones no presentaban incremento alguno de conductas agresivas con respecto a la situación previa al juego, las muchachas sí veían incrementar su agresividad después de jugar o ser testigo de un juego de temática violenta. ¿A qué se debe esta situación? Los autores lo atribuyen a la menor exposición a modelos agresivos entre las mujeres.

Respecto a jugadores más jóvenes, resulta interesante el trabajo de Silver y Williamson rescatado por Estallo. En 1987, estos investigadores estudiaron los efectos de videojuegos en niños de cuatro a seis años. Su conclusión fue que existían incrementos significativos en el nivel de conducta agresiva respecto a los valores previos, aunque este incremento fue moderado y comparable al que produce en los mismos niños el ver dibujos animados de temática agresiva. De hecho, Estallo cita en específico un dibujo animado que produce una conducta agresiva similar: el *Correcaminos (Roadrunner)*, uno de los *cartoons* clásicos de la Warner Brothers.

Los mismos Silver y Williamson constataron que niños de entre seis y nueve años no se mostraban más agresivos cuando jugaban juegos competitivos, pero sí había una diferencia cuando jugaban juegos de carácter cooperativo. De ahí obtuvieron dos conclusiones inesperadas: primero, los jugadores de juegos cooperativos manifestaron un mayor grado de agresión física que aquellos que habían jugado un juego competitivo; segundo, los jugadores de juegos competitivos sólo aumentaron la intensidad y número de sus risas, onomatopeyas y otros sonidos.

Otras conclusiones interesantes son las de Daniel Graybill, quien observó que los niños que habían jugado videojuegos violentos tendían a mostrar una conducta más asertiva

(espontánea) y fantasiosa que quienes habían jugado con juegos no agresivos. Asimismo, demostró que no había diferencia en la conducta agresiva entre jugadores de videojuegos agresivos y quienes no lo eran. Estallo insiste, sin embargo, en que aunque los juegos de mayor nivel de violencia incrementan la hostilidad y la ansiedad, estos efectos se constatan inmediatamente después del juego y no se mantienen en el tiempo.

Respecto a los efectos a largo plazo de estos videojuegos, Estallo sólo puede especular: los jugadores de videojuegos más maduros no se diferencian de sus pares no jugadores. El efecto sobre el nivel de hostilidad tiene corta vida, aunque se puede argumentar que el experimentar niveles moderados de ansiedad y hostilidad es beneficioso para algunos jugadores, ya que podría enseñar a manejar estas emociones. Sin embargo, también podría ocurrir lo contrario: los efectos de la ansiedad podrían acumularse, haciendo que el sujeto transforme negativamente su visión de mundo, algo típico de los individuos ansiosos y hostiles.

Se ha intentado abordar este tema de un modo indirecto, analizando la conducta prosocial de los jugadores, la tendencia a ayudar a otro sin esperar recompensa a cambio. Estudios citados por Estallo establecen que los videojuegos violentos tienden a inhibir en los niños la conducta prosocial. Se especula que esto se debe al carácter competitivo y agresivo del juego. Sin embargo, existen muchos cuestionamientos respecto a la metodología empleada para determinar lo que es una conducta “prosocial” en un estudio de laboratorio.

El rechazo de nuestra sombra

¿Por qué los investigadores y la opinión pública manifiestan un rechazo tan poderoso a la mera idea de la agresividad? La violencia y la agresividad forman parte de la vida humana y son aún más naturales que los actos de generosidad. La expansión y el desarrollo de las grandes civilizaciones, las hazañas de los grandes héroes, e incluso los ideales de paz y justicia han sido defendidos a través de las armas.

A menor escala, los psicólogos postulan que el adolescente debe necesariamente ser agresivo con sus padres para poder desarrollar su identidad. En un sentido freudiano, el sujeto debe matar al padre o a la madre para convertirse en adulto. Las personas discuten, pelean y se agreden —física o emocionalmente—, para luego reconciliarse y muchas veces salir fortalecidos. La violencia es un medio de destrucción, pero también de crecimiento, como lo demuestran los bosques que crecen sobre las capas de lava endurecida.

La agresividad y la violencia han coexistido con la vida humana a lo largo de toda nuestra historia, sin embargo tenemos una tendencia a negarla, a rechazarla como algo negativo en sí mismo. Ferralis explica que este rechazo proviene de una negación de sí mismo, de un temor hacia nuestro lado más primitivo. “Nos creemos tan evolucionados que no nos gusta conectarnos con eso. Pero la agresión fue y sigue siendo muy importante para la supervivencia del hombre. Todo ser humano tiene que ser capaz de agredir, sobre todo para defenderse. Y todos tenemos un lado violento y un lado agresivo que no nos gusta ver. Pero lo negamos, nos decimos que no existe, o que es antinatural, pero lo tenemos. Lo tenemos desde el principio de los tiempos. Y los juegos obligan a verlo de una manera muy cruda. Es como una manera de negar lo que Carl Jung la llamaba nuestra sombra”.

Ferralis explica que los niños matones son así porque tienen el matonaje en la puerta de sus casas: ya sea porque viven en un ambiente de constante maltrato intrafamiliar o porque viven en barrios marginales con altos niveles de violencia en las calles. “Estos niños son matones a causa de su entorno, eso no tiene nada que ver con los videojuegos. [...] El peso de vivir dentro de la violencia hace que uno crezca dentro de la violencia, participe de ella y la maneje. Y juegue violentamente. Y elija, desde ahí, juegos violentos para seguir practicando lo que hace en la vida cotidiana”, dice Ferralis.

La psicóloga relata también su experiencia personal como terapeuta: “siempre los niños más golpeadores que me tocó atender eran niños golpeados. Eran niños que veían en su casa cómo el papá golpeaba a la mamá, la mamá y el papá lo golpeaban a él. Esos niños elegían fundamentalmente juegos donde pudieran ellos golpear a alguien, lo que era un buen desahogo, porque no andaban golpeando a otros en la calle. Por lo menos en mi experiencia, que trabajé un buen tiempo con adolescentes, nunca vi el jugar videojuegos

como algo negativo. Además de los juegos de roles y otros de ese estilo que permiten meterse en el papel del malo, jugar, actuar un papel que libera de ciertas cosas que los tienen muy aprisionados. Si soy golpeado, jugaré el papel del golpeador. Y no jugar el papel de la víctima nunca más: en el juego puedo cambiarlo. Desde el punto de vista de mi experiencia profesional los videojuegos violentos son bastante catárticos. No desde un punto de vista estadístico, pero profesional sí”.

Desde su perspectiva, la discusión sobre si los juegos fomentan la violencia está muy teñida por el alarmismo que causan casos aislados, como fue el asesinato en la escuela Columbine en 1999 o la masacre de Virginia Tech el 2007. Antes de juzgar estos casos como “efectos de los videojuegos”, resulta esencial observar los acontecimientos en perspectiva: en Estados Unidos, país donde ha ocurrido la mayor cantidad de masacres de este tipo, casi cualquier persona tiene derecho a portar un arma en 36 de los Estados que lo conforman. Basta con que tengan 21 años y completen un curso sobre uso de armas.

En un clima de creciente paranoia a causa del incremento de la violencia, cada vez más personas desean tener armas para “poder defenderse”. Ni siquiera se realizan exámenes psicológicos a las personas que desean adquirir un arma: el tenerlas es un derecho garantizado por la Constitución.

“El que uno de esos asesinos además jugaba videojuegos no tiene ninguna importancia. Son chicos que tenían como veinte armas entre ametralladoras, rifles, pistolas... Y si tú tienes a la familia y a todo el entorno fomentándole el acceso a las armas, echarle la culpa al juego, que es un pelo de la cola, es ridículo. Pero Estados Unidos no puede permitirse hacer una autorreflexión y evaluar Vietnam, evaluar Irak, evaluar cómo han promovido ellos el abuso, cómo han promovido la violencia, y después no entienden por qué pasa lo que pasa. Entonces prefieren echarle la culpa a una cosa terciaria”, dice Ferralis.

Como explicaba Caillois, los juegos que se desarrollan en un determinado tipo de cultura son un reflejo de las actitudes y valores de esa cultura. No sería aventurado afirmar que lo que más nos molesta de los videojuegos violentos no es el juego en sí, sino que son un constante recordatorio de que así somos nosotros, por mucho que tratemos de ocultar esa sombra con un barniz de civilidad.

2.4 Adicción

En junio de 2007, una joven pareja estadounidense, Michael e Iana Straw, fue condenada a prisión por un tribunal de Nevada por negligencia en el cuidado de sus hijos. Estos, un niño de casi dos años y una niña de once meses, se encontraban en un estado grave de desnutrición y falta de cuidados médicos, ya que los padres no se ocupaban de cuidarlos, obsesionados con navegar por Internet y jugar *Dungeons & Dragons Online*.

Este tipo de casos resulta muy raro, al punto que la *American Medical Association* rechazó la proposición de declarar la adicción a los videojuegos como un desorden mental, argumentando que esto requería mayores estudios.

Estallo afirma que no existe ningún dato riguroso que demuestre una evolución comparable a un trastorno adictivo o del control de los impulsos entre los videojugadores.



No debe confundirse la adicción en un sentido clínico con la poderosa motivación que tienen los videojuegos. Si bien estos parecen muy absorbentes debido a su estructura basada en el condicionamiento operante, lo cierto es que los videojugadores ocupan en su pasatiempo el tiempo que otros destinan en ver televisión. Es decir, en el peor de los casos, no podría decirse que la supuesta “adicción” a los videojuegos sea más grave que la “adicción” a la televisión.

Imagen: Le café pédagogique, periódico de actualidad pedagógica en Internet, en www.cafepedagogique.net

Intentar analizar el tiempo invertido en jugar videojuegos no es un dato concluyente, ya que cada juego tiene su propio ritmo: no es lo mismo jugar cuatro horas de *Age of Empires* (estrategia) que cuatro horas de *Street Fighter* (arcade): lo primero podría considerarse normal para un juego de estrategia, que requiere muchísimo tiempo y dedicación, mientras que lo segundo podría considerarse enfermizo para un juego que puede resolverse en quince

minutos. Pero esto depende mucho del contexto: jugar cuatro horas de *Street Fighter* con un grupo de amigos reunidos para un “torneo” de este juego podría considerarse una simple actividad social, tan sana como tomar unas cervezas y conversar de mujeres.

Estallo reconoce, sin embargo, que el ser humano puede desarrollar conductas compulsivas respecto a cualquier objeto o actividad. Esto significa que el videojuego no está en un escalafón “privilegiado” dentro de las actividades adictivas, sino que se sitúa en el mismo plano de cualquier otra, como el ajedrez, el deporte, la lectura o la televisión. Por supuesto, una conducta compulsiva de cualquier tipo puede llevar a la negligencia de otras obligaciones, como ocurrió con los Straw. Sin embargo, se debe insistir en que estos casos son raros y resulta imposible comparar la supuesta adicción a los videojuegos y sus efectos negativos con los desastres que causan el alcoholismo, la drogadicción o la ludopatía.

Se debe evitar la confusión que genera el término “adicción” en el habla coloquial y en la terminología médica. Aunque los psicólogos están de acuerdo en que los videojuegos son tremendamente motivadores para los usuarios (quienes desean seguir jugando luego de acabada una partida), esto no quiere decir que sean “adictivos” en un sentido clínico.

En realidad, la aparente “adicción” que generan los videojuegos está relacionada con el cómo funcionan: dan a conocer el elemento equivocado de nuestra conducta cuando cometemos un error y nos brinda la posibilidad de intentarlo de nuevo, libremente, y cuantas veces lo deseemos. En contraposición podemos pensar en los exámenes escolares: cuando el profesor entrega la nota, a veces varias semanas después de haber realizado la evaluación, el examen no es más que un vago recuerdo en la mente del alumno, quien rara vez tiene una oportunidad de corregir sus errores. Además, en la mayoría de los casos el porqué de su nota es un misterio para él.

Estallo reconoce que los videojuegos generan un importante estímulo de perseverancia gracias a su estructura de dificultad escalonada. Pero cuando se supera el límite más alto del juego, éste tiende a repetir el último patrón de dificultad: a partir de este punto el atractivo por el juego decrece rápidamente. El interés por un videojuego se mantiene desde el momento en que supone un reto a la capacidad, reto difícilmente sostenible en los juegos de azar. Por lo tanto, se debe ser cauteloso antes de afirmar que existe relación alguna entre los mecanismos de la ludopatía y el juego con videojuegos. El

refuerzo es radicalmente distinto: en la primera, el refuerzo lo constituye la ganancia (o pérdida) de dinero; en el segundo, es una actitud competitiva y de autosuperación, lograr una meta, un objetivo. Es decir, desde la perspectiva de Caillois, se trataría de dos principios rectores distintos: el *alea* (suerte) y el *agon* (competencia). Al tratarse de juegos con un motor de motivación distinto, no puede ponérselos al mismo nivel.

Estallo cita los resultados de investigaciones sobre jugadores de juegos de azar que buscaban dilucidar si los jugadores de estos juegos se perciben a sí mismos como dominantes de los acontecimientos externos (*locus de control interno*) o si, por el contrario, creen que éstos ocurren en forma independiente a su voluntad (*locus de control externo*). Estas investigaciones han concluido un claro predominio del *locus de control externo* entre los jugadores patológicos, algo que no resulta extraño, dado el elevado componente del azar en los juegos practicados por los ludópatas.

Sin embargo, los videojuegos se encuentran en el extremo opuesto, ya que por el predominio del principio del *agon*, requieren por esencia que el jugador domine los acontecimientos, exigiéndole un mínimo grado de habilidad para poder superar las dificultades planteadas.

Desde un punto de vista clínico, los jugadores patológicos tienen un cierto número de características típicas que responden a su adicción: optimismo irracional, pensamiento mágico, sentimientos de culpa, autocompasión y síndrome de abstinencia. Sin embargo, estos rasgos no pueden ser encontrados en los videojugadores, ni siquiera en los más asiduos consumidores. Estallo afirma que el único factor común entre los ludópatas y videojugadores es su tendencia a la extroversión, pero se trata de un rasgo demasiado general que se presenta en numerosos colectivos.

Estallo cita otros estudios que dan cuenta del tiempo invertido por los videojugadores: la conclusión general es que los niños no reducen su tiempo de actividades sociales, deportes o deberes escolares por jugar videojuegos. Lo único que se reduce es el tiempo dedicado a la televisión. En 1990, los adolescentes estadounidenses dedicaban un 3,3% de su tiempo libre al juego con videojuegos y alrededor de un 75% a la televisión.

El período de saciedad

Las investigaciones de Estallo confirman que existe un período de intensa utilización del videojuego que muchos adultos confunden con una “adicción” a los videojuegos. Como expendedor de refuerzos positivos, el videojuego facilita una elevada tasa de respuesta en sus usuarios. Pero lo normal es que la elevada frecuencia de juego tiene forma de pico, es decir, decae después de un tiempo, habitualmente unas semanas, hasta autolimitarse y volver a niveles normales.

Estallo opina que los sistemas de control empleados por los padres (restringir las horas de juego, postergarlo para después de las tareas...) lo único que consiguen es reducir el tiempo invertido en jugar y generar mayor ansiedad mientras se espera el momento del juego. Es decir, un programa de control rígido prolonga hasta el infinito el período de interés elevado sobre el juego, e incluso lo rodea de un halo de misterio que provoca un grado de atracción adicional.

Para entender este efecto debemos remitirnos a la explicación de por qué son atractivos los videojuegos: mientras más difícil resulta obtener un estímulo reforzador, más poderoso se vuelve éste. Es decir, si el estímulo se encuentra disponible rápido y oportunamente, cada vez que el sujeto lo desea, eventualmente se producirá un fenómeno conocido como “saciedad del estímulo”.

Estallo desaconseja las restricciones severas respecto al uso de videojuegos, ya que dificultan la saciedad del estímulo. El control debiera ser más sutil y debiera dársele al niño o adolescente un margen de libertad razonable para que planifique sus actividades diarias. Las medidas restrictivas debieran darse sólo cuando se percibe una incapacidad persistente del niño para armonizar el juego con otras actividades de tiempo libre o con sus obligaciones.

Por su parte, Ferralis afirma que si se restringe de algún modo el acceso a los videojuegos, éstos no deben ser jugados unas dos horas antes de ir a dormir. El nivel de actividad cerebral que estimulan los videojuegos es tan grande, que después de terminar una partida la mente estará demasiado activa para proporcionar un sueño tranquilo y reparador. Esto puede atestiguarlo cualquiera que haya jugado al *Tetris* (Alexey Pajitnov, 1985) antes de

dormir. *Tetris* es un videojuego de puzzle que consiste en ensamblar figuras geométricas: su mecánica es tan absorbente que la mente no puede desconectarse del juego en forma inmediata, y si se trata de dormir poco después de jugarlo, es posible tener pesadillas geométricas. Es por esto que Ferralis recomienda que se juegue *antes* de hacer las tareas, dejando siempre un margen mínimo de dos horas entre el fin del juego y el inicio del sueño.

Según Estallo, el contenido del videojuego es mucho más importante que el tiempo dedicado a éste, aunque recomienda valorar con mentalidad abierta tópicos polémicos como la erotización, el sexismo y la violencia, al margen de las doctrinas y los discursos demagógicos. Es decir, observar la situación desde el contexto característico de nuestros tiempos: la violencia, el erotismo y el sexismo son tópicos muy presentes en los medios de comunicación masivos. De hecho, es muy posible que un niño vea más violencia y sexo en un noticiero de televisión o una telenovela que en un videojuego.

2.5 La creatividad del videojugador

Existe un reproche generalizado hacia el videojuego, al menos bastante frecuente en la década de 1990: que no fomenta la fantasía del jugador e inhibe su creatividad.

Estallo sostiene que el juego no implica de modo intrínseco la existencia de componentes fantasiosos: éstos vienen determinados por la actitud del niño o jugador. La fantasía se produce cuando el niño produce algún tipo de actividad cognitiva, estimulado por la situación de juego o los medios que tiene a su disposición. Esto significa que el mecanismo de la fantasía se pone en marcha tanto si el niño cabalga un palo de escoba al que llama “Pegaso” como si se encuentra sumergido en un combate espacial del *Star Wars: Battlefront II* (Pandemic Studios, 2005). En ambos casos, es un estímulo el que evoca el mecanismo cognitivo, que depende del niño y no del juego, y que constituye la fantasía en sí misma. La diferencia radica en las características intrínsecas del estímulo.

Pese a lo anterior, tanto el público en general como algunos investigadores hablan de la supuesta “inhibición de la imaginación” que tienen estos juegos. Eugene Provenzo

muestra una actitud ambivalente: por un lado, afirma que el mínimo grado de libertad que tiene el usuario sobre el desarrollo del juego supone una incapacidad para organizar sus propias fantasías. Provenzo destaca también el elevado número de escenas y estereotipos sexistas y violentos. Sin embargo, también reconoce que existen juegos que comprenden un amplio número de posibilidades, en los que el éxito o el fracaso pueden alcanzarse por numerosas vías (como lo son los juegos de estrategia).

Para algunas personas, todo juego que cuente con un recurso más sofisticado que una caja de cartón está exento de fantasía. De hecho, no debemos olvidar que muchos de los videojuegos que hoy se encuentran en el mercado, como el *Lineage II* (NCsoft, 2003), han sido diseñados por programadores que en su infancia y adolescencia fueron videojugadores. Sin embargo, muchos no han dejado de destacar el increíble grado de desarrollo fantástico que posee el mundo de estos juegos: basta con echarle un vistazo a las instantáneas del juego. La diferencia radica en que el videojuego implica un manejo activo de la fantasía, mientras el cine o la literatura trabajan sobre un sujeto pasivo.

Es cierto que muchos videojuegos —especialmente los que se basan en argumentos de acción, como los arcades— no requieren del usuario un pensamiento creativo. Sin embargo, en muchos otros juegos como las aventuras gráficas, los juegos de estrategia y de simulación añaden a la acción una importante dosis de pensamiento creativo. En algunos juegos, incluso, éste es el único componente implicado. Esto ocurre sobre todo en los juegos del tipo “diseña tu propio juego”, que han surgido en las formas



Star Wars: Battlefront II es un simulador de combates basados en la popular saga de *La guerra de las galaxias*. En este juego, el usuario puede, a opción propia, jugar al estilo “dispara y olvida” o controlar cualquier vehículo que encuentre su personaje en el juego (naves de combate, tanques...) y luchar en una batalla.

Imagen: sitio web de juegos multijugador GameSpy, en www.gamespy.com

más diversas. Un ejemplo de estos juegos es el ya antiguo pero extremadamente versátil *Forgotten Realms Unlimited Adventures* (Strategic Simulations Inc., 1993).

Un componente creativo poco considerado por los investigadores se encuentra también en las comunidades de jugadores por Internet, que intercambian programas para diseñar juegos o “módulos” para crear nuevos mapas y nuevos desafíos para juegos ya existentes. Este es el caso de la comunidad de programadores y diseñadores aficionados agrupados en Princed Project (<http://www.princed.org>), que ofrecen herramientas para ampliar y mejorar uno de los videojuegos de plataformas más famosos de la historia: el *Prince of Persia*. El sitio web ofrece ayuda y consejos a los principiantes, así como una muestra de los proyectos en proceso.

Algunos juegos de estrategia como el *StarCraft*, *Warcraft* o el *Civilization II* (MicroProse, 1996) tienen integrado en su *software* un editor de niveles, que permiten al jugador crear sus propios escenarios, tanto en un aspecto físico (diseño de paisajes), situacional (diseño de elementos adversos o beneficiosos), objetivos de juego (cuál es la meta a alcanzar y diseño de reforzadores) como en el nivel de dificultad (diseño de obstáculos). Algunos juegos como el *StarCraft* permiten elaborar escenarios complejos en los que incluso pueden involucrarse elementos argumentales y generar una serie de niveles,



El *Forgotten Realms Unlimited Adventures* (FRUA) es un videojuego de rol que, además de incluir un juego propio, funciona como un complejo diseñador de juegos. El FRUA salió al mercado en 1993 y aún tiene una activa comunidad de usuarios que intercambian los juegos que han creado a través de Internet.

Imagen: Abandonia, sitio web de descarga de juegos antiguos, en www.abandonia.com

como una saga con distintos episodios.

Es decir, existe un sinnúmero de herramientas y posibilidades para que un videojugador promedio sin muchos conocimientos de informática, pero con mucho tiempo disponible y buenas dosis de creatividad, pueda crear su propio juego de video y presentárselo a sus amigos, o publicarlo en la red en páginas

especializadas.

El pensamiento creador se requiere cuando la estructura del juego permite un desarrollo paralelo de diferentes soluciones y pasos intermedios. En este sentido, la naturaleza de la informática brinda posibilidades que difícilmente pueden superar los juegos convencionales: no sólo las reglas que regulan los videojuegos son mucho más complejas que las de los juegos de tablero, sino que además permiten el desarrollo de la acción multidimensional.

Esto se verifica en los videojuegos de rol (como la serie *Baldur's Gate*), en los que el jugador debe configurar las características de su o sus protagonistas: esto constituye un elemento clave en el desarrollo posterior del juego, ya que cada arquetipo y configuración del personaje brinda ciertas ventajas y desventajas a lo largo del juego. Aquí se pone a prueba la inventiva, el ingenio, la capacidad creativa y de innovación para resolver enigmas y superar obstáculos que se dan en un contexto temático inusual, por lo cual muchas veces la experiencia previa resulta irrelevante.

Los videojuegos de estrategia obligan al usuario a enfrentarse con situaciones cambiantes, que responden a eventos aleatorios que pueden interferir en el desarrollo del juego (por ejemplo, la rebelión de una ciudad en el juego *Civilization II*) o que son producto de una sofisticada inteligencia artificial del juego (los adversarios del jugador controlados por el computador en el *StarCraft*). Esto fuerza al jugador a tomar decisiones poco ortodoxas y probar constantemente soluciones innovadoras.

Como vemos, lejos de estancar la creatividad, los videojuegos entregan innumerables posibilidades de desarrollarla.

2.6 El factor social

Según Caillois, por lo general los juegos no alcanzan su plenitud sino en el momento en que suscitan una resonancia cómplice. Incluso cuando, en principio, los jugadores

podrían sin ningún inconveniente entregarse a ellos aisladamente y cada cual por su lado, los juegos pronto se constituyen en pretextos de concurso o de espectáculos.

Así, las diferentes categorías de juegos, el *agon* (por definición), el *alea*, la *mimicry*, el *ilinx*; suponen, no la soledad, sino la compañía. Sin embargo, por lo general se trata de un círculo necesariamente restringido.

Esto responde en parte a la preocupación de que los videojuegos podrían entorpecer las relaciones sociales. Como la mayoría de los videojuegos se estructura en torno al principio del *agon*, resulta evidente que el videojugador buscará relacionarse con un círculo de personas que practiquen el mismo juego para comparar resultados, intercambiar trucos o armar competencias.

Un 70% de los sujetos investigados por Estallo reconocieron la tendencia a jugar videojuegos acompañados, por lo que la imagen del videojugador aislado en su hogar no pasaría de ser una caricatura. Sin embargo, existen matices importantes según el sexo y la edad.

Primero, existe un predominio moderado de las mujeres por sobre los hombres respecto al juego acompañado (73,2% contra 66%). Esta diferencia se explica por un amplio número de jugadoras ocasionales que, cuando se hacen parte del juego, lo hacen acompañadas por jugadores de mayor frecuencia.

Respecto a la edad, la tendencia a jugar acompañado aumenta con los años. Así, mientras el 64,9% de los adolescentes encuestados por Estallo reconoce jugar en compañía, la cifra aumenta a 73,7% en los adultos. Una posible explicación a esto es que con la edad los videojugadores tienden a convertirse en jugadores ocasionales, por lo que el juego se relacionaría con una actividad de compañía a jugadores de mayor frecuencia.

Con la evolución de las redes computacionales y la tendencia de los juegos a incluir la capacidad (y posteriormente la obligatoriedad) de jugarse en línea, el juego “acompañado” parece convertirse no sólo en algo habitual, sino en un imperativo. Aunque los programadores han realizado grandes esfuerzos por mejorar la inteligencia artificial de los juegos, éstos ya no resultan tan desafiantes para los videojugadores. Así, el oponente que presenta la mayor dificultad (y por lo tanto el mayor reforzador en caso de triunfo) para un videojugador experto no es la máquina, sino otro videojugador. Con las capacidades

adicionales que brinda la conexión en línea, los videojugadores no sólo pueden compartir un juego estando a kilómetros de distancia (o incluso en lado opuesto del globo), sino además conversar por texto (“chatear” en el lenguaje popular) o conversar a través de micrófono y audífonos. Esta forma de interacción termina habitualmente en convertir a los jugadores en compañeros en línea y, a veces, favorecer encuentros amistosos en la vida real.

Así lo testimonia un videojugador de 18 años, de la comuna de Santiago, que suele jugar *Counter-Strike* (un *shooter*) en línea. “Desde hace dos años que estoy dentro de un clan y participamos en ligas, jugamos en las noches. [...] El año pasado, en el verano, en Viña, me junté con ellos. Pero eran pura gente vieja. O sea, no vieja, pero tenían más de treinta algunos. Trabajaban, algunos tenían hijos... Ahora últimamente, ingresó un personaje que estuvo número uno en *Counter-Strike* de Chile, número uno y número dos. Ahora ingresó a nuestro clan y nos está enseñando posiciones, estrategias para poder ir mejorando y no ser solamente como un grupo de amigos. La idea es ir siendo más competitivo. Cuando formamos el clan lo hicimos por una cosa de amistad, pero ahora queremos convertirlo en más competencia, liga...” Este videojugador relata además que los miembros del clan suelen invitarse para los cumpleaños.

Otro videojugador, de 23 años, que habita en la comuna de Ñuñoa relata que “a través de los videojuegos se generan comunidades, que en general son una instancia válida para crear lazos. Estos pueden derivar en una amistad o una relación de pareja. Obviamente, como en todo orden, no es algo de un día para otro o totalmente virtual, se necesita un contacto y un seguimiento de la relación”.

2.7 Guerra de sexos

Ante la pregunta de si son sexistas, Estallo no niega que el videojuego tiene una orientación eminentemente masculina, por lo que el número de jugadoras de alta o media frecuencia es muy bajo. También existen diferencias en cómo afrontan el juego cada sexo: el

juego femenino tiene características sociales, mientras que el masculino se inclina hacia el logro personal y la superación.

Respecto a las acusaciones de sexismo y racismo, se debe reconocer que, al menos entre los videojuegos comercializados, estas características no están presentes en un nivel mayor al que presentan los medios de comunicación. Sin embargo, existe una crítica recurrente: el hecho de que el videojuego perpetúa un esquema de dominación del hombre sobre la mujer, que aparece casi siempre como un personaje secundario y pasivo. La mujer es siempre la débil, la que necesita constantemente ser rescatada. No debemos olvidar, sin embargo, que esta acusación no es propia exclusivamente del videojuego: se encuentra presente en la literatura clásica, el cine, los cómics y las series de televisión.

Existe un sinnúmero de videojuegos en que el sexo del protagonista puede ser escogido (como ocurre en los juegos de rol y muchos juegos de aventura), otros en que el personaje es asexuado o su sexo es irrelevante —como en *Pac-Man* (Namco, 1980), *Worms* (Team17, 1995), *Lemmings* (DMA Design, 1991) o la mayoría de los simuladores— y otros en que simplemente no hay protagonista (como en los juegos de estrategia).

Un planteamiento interesante es preguntarse si los videojuegos se constituyen en elementos que mantienen estereotipos e ideologías o, por el contrario, se limitan a reflejar una situación *de facto*. Una investigación de Jeffrey Goldstein concluye que las imágenes de un videojuego no deben ser consideradas como causa de estereotipos o prejuicios, aunque estas imágenes pueden contribuir a su reforzamiento si el jugador se encuentra en un ambiente dominado por estos estereotipos. Es decir, un niño no sentirá menosprecio por las mujeres a causa de las imágenes mostradas en un videojuego, a menos de que su entorno familiar se halle saturado de ideas sexistas. El mismo estudio plantea también el escaso eco que tienen los elementos sexistas y racistas en la valoración que realizan los niños sobre los videojuegos, por lo que Goldstein concluye que bien podrían ser eliminados sin reducir el interés del juego. Esto mismo redundaría en un aumento de la motivación por los videojuegos de parte del sexo femenino.

Así lo demuestra el popular juego *The Sims* que, como mencionábamos con anterioridad, es el videojuego para PCs más vendido de la historia. La serie *The Sims* elimina el componente sexista (al menos en apariencia) al buscar recrear la vida en una comunidad

común. El jugador debe controlar una familia de *sims* (criaturas de aspecto y comportamiento humano) y guiarlas por el proceso de construir su casa, forjar una familia, estudiar, conseguir trabajo y todas las obligaciones que implica la vida real. *The Sims* es el primer videojuego que ha atraído a igual número de mujeres que hombres.

2.8 El nexos con la realidad

Dos jugadores chinos, apodados “Snowly” (una chica) y “Nan Ren Gu Shi” (un muchacho) en la red, murieron de agotamiento y deshidratación luego de pasar días frente a la pantalla en el *World of Warcraft (WoW)*. Según cuenta la prensa, “Nan Ren Gu Shi” murió poco después de que se realizara un funeral virtual de la jugadora, en octubre de 2005.

Por otra parte, en Japón se está desarrollando un fenómeno muy particular: el de los hikikomori, término que significa “arranarse en sí mismo”. Los hikikomori son adolescentes que se encierran en su dormitorio por meses e incluso años. Para este efecto, acondicionan su habitación oscureciéndola, equipándola con computador y acceso a Internet, su televisor, su cama y poco más. Se niegan a ir al colegio, y se la pasan todo el día jugando videojuegos, navegando por Internet y viendo televisión, lo que constituye toda su comunicación social.

Este fenómeno, que afecta a un millón de adolescentes japoneses, se ha llegado a considerar una patología. Es considerada un tipo de crisis adolescente más una patología socialmente invalidante. Es una forma de retiro social, un fenómeno exclusivamente nipón y muy reciente. En el mismo Japón se habla poco al respecto porque es motivo de vergüenza el tener un hikikomori en la familia.

Los hikikomori son muchachos que no han podido cumplir con el elevado nivel de exigencia de la sociedad japonesa, se sienten incapaces de vivir en sociedad y por lo tanto se encierran entre cuatro murallas rechazando el contacto con el mundo externo. Es un no querer responder al mundo exterior, cuya exigencia se ha tornado excesiva para ellos. Las ventanas están rigurosamente cerradas, y no se permite el acceso de otras personas al dormitorio, sólo la madre para llevarle comida. Los llaman los ermitaños modernos.

Duermen de día, se mantienen despiertos de noche: ven televisión, navegan por Internet, escuchan música, juegan *Playstation*. Eventualmente desarrollan agorafobia (miedo a los espacios abiertos). En Japón se ha llegado incluso a hablar de epidemia a causa de su crecimiento.

Por supuesto, tanto el caso de “Snowly” como el de los hikikomori constituyen ejemplos extremos de pérdida del nexo con la realidad. “La condición del adolescente que rechaza las dinámicas de la sociedad de los adultos siempre ha existido, sólo que ahora existe la tecnología como una variante al antiguo ermitaño”, explica Ferralis. “Se trata de una crisis adolescente que adopta esta forma gracias a los medios, pero si no existieran los medios, la crisis se manifestaría de todas formas. De una manera distinta, sí, pero existiría igual. La tecnología es un medio, pero no es la razón”.

Ferralis sostiene que no es casual que tales fenómenos ocurran en Japón, ya que en él el mundo virtual tiene la misma dignidad que el mundo real. La diferencia radica en que Japón es una sociedad hipertecnologizada, en la cual todos tienen acceso a la tecnología como Internet y los videojuegos. Esto, por supuesto, no ocurre en la mayoría de las sociedades, en las que el acceso a la tecnología se reduce a una élite.

La pregunta es si ellos saben que se están aislando en otra realidad. “Sí, lo saben”, responde Ferralis, “pero la cambian por la realidad virtual. Se abusa de estos instrumentos tecnológicos, que ocupan el lugar de los elementos reales, la virtualidad ocupa el espacio de la realidad. Entonces se trata de un factor de riesgo para el desarrollo normal de los procesos de adquisición de la identidad. Cuando se empieza a trastocar el mundo real con el mundo virtual, se puede producir un trastorno en el desarrollo de la identidad”.

Estos casos extremos son incomparables con un niño que pasa dos, tres o incluso cuatro horas al día conectado al computador. La gran mayoría de los videojugadores no se olvidan de descansar y beber agua, ni se convierten en ermitaños cibernéticos. Este prejuicio se basa en la idea de que los computadores impiden la percepción del mundo real, presentando una imagen distorsionada del entorno a sus usuarios. La teoría de la corrupción de los juegos de Caillois resulta esclarecedora sobre este punto.

Como explicábamos con anterioridad, hay muchos videojuegos cuyo principio rector es la *mimicry*, el ser distinto a lo que se es en este mundo. Caillois explica que la

corrupción de la *mimicry* ocurre cuando el que se disfraza (en este caso, entra a otro mundo) cree que la realidad es su máscara y el entorno ficticio. Entonces se produce un enajenamiento: el jugador pierde su propia identidad, convencido de que es el otro y que se encuentra en un mundo que no es.

Sin embargo, son los mismos videojuegos los que protegen de este peligro. Primero, no todos los videojuegos desarrollan el principio de la *mimicry*: como vimos en el capítulo anterior, esto se limita a las aventuras gráficas y los videojuegos de rol multijugador masivos en línea. Ciertamente es que estamos hablando de los videojuegos preferidos por la mayoría de los usuarios, pero los arcades y los juegos de estrategia también son juegos de alta demanda y en ellos la *mimicry* es casi inexistente (si es que se presenta).

Segundo, el rol del videojugador está claramente delimitado por el espacio de representación y por las necesidades físicas que, tarde o temprano, obligan al jugador a conectarse con la realidad. La acción del juego ocurre en un espacio limitado —una pantalla— y no puede prolongarse más allá. E incluso en el hipotético y no muy lejano caso de que se desarrollaran videojuegos de realidad virtual no limitados a una pantalla, capaces de transportarnos a un mundo virtual donde nuestros sentidos y nuestras percepciones se dejaran engañar por el realismo de la

simulación, nuestras necesidades biológicas mínimas nos obligarían a regresar al mundo real de tanto en tanto. No vale la pena hipotetizar sobre dicha situación hasta que se convierta en un fenómeno concreto y masivo.

En las primeras décadas del siglo XX, Huizinga había hecho importantes observaciones en torno a este tema al demostrar que el juego no es una actividad propiamente humana, ya que los animales también juegan y distinguen perfectamente una



La idea de que una realidad virtual se vuelva tan vívida al punto que podría confundirse o mezclarse con la realidad ha sido desarrollada en filmes como *El hombre del jardín* (1992), de Brett Leonard (basado en una novela de Stephen King), la trilogía *Matrix* (1999), de los hermanos Wachowski, o *eXistenZ* (1999), de David Cronenberg (en la foto).

Imagen: sitio web de la revista virtual *Animate!*, en www.animateonline.org

situación de juego de una situación real. Los seres humanos también poseemos dicha característica, que se presenta desde las primeras etapas del desarrollo.

Ferralis concuerda en este punto: “los niños ‘cachorrear’, se revuelcan por el suelo, se dan un par de manotazos suaves, pero uno se da cuenta de que llega un minuto en que la cosa cambia: ya no son manotazos, sino combos. La cosa ya no es juego y de eso se dan cuenta no sólo los que están participando, sino también los que están mirando. Un niño se permite en un juego hacer las cosas más espantosas porque tiene muy claro que eso no es real”.

3. La búsqueda de la felicidad

En su ensayo *La felicidad paradójica*, Gilles Lipovetsky explica cómo, a partir de los años 1980, el mundo occidental entró en una nueva etapa: la sociedad de hiperconsumo. La primera etapa —que abarca desde 1880 hasta fines de la Segunda Guerra Mundial— está determinada por la producción en serie y la aparición de las infraestructuras de transporte y comunicación de masas; la segunda, que se sitúa en las tres décadas posteriores al inicio de la Guerra Fría, se caracteriza por un crecimiento económico exacerbado, el aumento de la productividad laboral y la democratización de los bienes de lujo y placer.

La etapa del hiperconsumo, que se extiende hasta principios del siglo XXI, se encuentra marcada por un culto al hedonismo que ha permitido acentuar el espíritu de libertad de nuestra sociedad. Según Lipovetsky, “en una época en que el sufrimiento carece totalmente de sentido, en que se han agotado los grandes sistemas referenciales de la historia y la tradición, la cuestión de la felicidad interior vuelve a estar sobre el tapete, convirtiéndose en un segmento comercial, en un objeto de marketing que el hiperconsumidor quiere tener a mano, sin esfuerzo, enseguida y por todos los medios”. El consumidor busca su felicidad a través de los pequeños placeres que le ofrece el mercado: esto significa que el hiperconsumidor necesita reinventarse constantemente para rehacer su autoimagen y replantearse su destino.

De esta forma, el sujeto de comienzos del siglo XXI ya no es movido por grandes ideales políticos —que, a fin de cuentas, son los causantes de la decepción y el desencanto por la política—, sino evadirse de sus problemas a través de un consumo especializado. La producción de bienes se centra en las personas (el teléfono celular, el *notebook*), las culturas de clase se erosionan y la pertenencia a un determinado grupo social ya no determina los modos de consumo. Todo esto se conjuga con un consumidor desconfiado e infiel: el hiperconsumidor no sigue una sola marca, sino que entra a Internet y compara, analiza la oferta, lee y escucha las recomendaciones de otros hiperconsumidores y orienta su deseo a lo que le resulta más gratificante.

El hiperconsumidor anhela armonía, sensación de plenitud, felicidad y sabiduría; busca satisfacer sus necesidades emocionales, afectivas, estéticas y corporales a través del consumo. De hecho, la misma publicidad ha hecho eco de esta necesidad y se ha orientado a resaltar estas virtudes en los bienes y servicios. Así, la sociedad de hiperconsumo se caracteriza por acentuar una cultura hedonista, lúdica y juvenil, donde las compras se realizan para obtener experiencias individuales satisfactorias; aquí, la evasión no significa específicamente alienación, sino que se refiere al legítimo derecho de cada persona para dejar de pensar, olvidarse de sí mismo y desembarazarse de su carga histórica.

Desde este punto de vista, el videojuego es uno de los tantos productos culturales altamente consumidos para obtener momentos de placer y evasión. El principio de la *mimicry*, muy presente en la mayoría de estos juegos, les convierte en elementos idóneos para escapar de las preocupaciones mundanas. Según Lipovetsky, el espíritu de consumo se ha infiltrado incluso en las relaciones con la familia y la religión, con la cultura y el tiempo disponible. Es decir, el tiempo dedicado a las relaciones interpersonales se ha reducido y, siguiendo con la lógica de la eficiencia, busca ser optimizado. En ese sentido, el desarrollo de Internet y los videojuegos en línea ha prestado un enorme servicio a los videojugadores de la sociedad de hiperconsumo, puesto que les permite evadirse en conjunto, compartir la experiencia y desarrollar así otro de los principios rectores del videojuego: el *agon*.

En una sociedad individualizada, con sujetos en permanente reinención, la posibilidad de competir con otros sujetos en un entorno virtual evasivo aparece como una alternativa muy atractiva. Tanto más porque, al ser un entorno interactivo y, por lo general,

de final abierto y perennidad en el tiempo, brinda mayores satisfacciones que otras formas de evasión clásicas, como el cine o la literatura.

En el capítulo siguiente, haremos una exploración más detallada de los videojuegos en línea, descubriendo sus características, el perfil de sus usuarios y la motivación que tienen éstos para sumergirse en este mundo.

Nivel IV:

**VIDEOJUEGOS E
INTERNET: EL
ESPEJO BINARIO**

Ya en 1990, Estallo pudo darse cuenta de que el videojuego evolucionaría hasta alcanzar ámbitos insospechados: “los avances de las comunicaciones informáticas permitirán el juego en equipo, independientemente de que los integrantes se hallen en la misma habitación o en diferentes continentes. También es probable que los videojuegos dejen de existir como una realidad física, es decir, puede desaparecer el cartucho o el conjunto de disquetes para dar lugar a una conexión con una central de distribución similar a las emisiones de televisión por cable. Parece claro que no nos hallamos ante un fenómeno pasajero, sino que asistimos a la eclosión de una nueva concepción del ocio, integrada dentro de las pautas al uso respecto al tiempo libre y que cuenta con una andadura de veinte años, demasiado tiempo para ser una moda”.

Las predicciones de Estallo son excepcionalmente acertadas: hoy no sólo se puede jugar con dos o más computadores conectados en una red próxima, en una misma habitación o un mismo edificio, sino que además Internet permite que decenas e incluso



Nicholas Yee es uno de los pocos investigadores que ha estudiado en detalle la psicología de los videojuegos de rol multijugador en línea, complejos entornos gráficos que constituyen una verdadera “segunda vida” para sus usuarios. En su sitio web *Daedalus Project* (www.nickyee.com/daedalus/), Yee publica regularmente los resultados de sus investigaciones. Imagen: una escena del MMORPG Ragnarok Online, extraída del sitio web del juego en <http://iro.ragnarokonline.com>

miles de computadores situados en cualquier parte del mundo se interconecten simultáneamente para participar de un mismo juego. Más aún: los videojuegos físicos han sido progresivamente desplazados por programas ejecutables que pueden ser descargados de la red e instalados en el equipo. Dependiendo de los intereses del fabricante, estos juegos descargables pueden ser gratuitos, pagados o gratuitos a nivel básico pero con beneficios adicionales para los miembros que

paguen. Algunos juegos ni siquiera necesitan ser descargados, sino que funcionan directamente a través del navegador de Internet utilizando algún complemento o *plug-in*, como el *Flash* o el *Java*.

La realidad de Internet ha complejizado enormemente el ya bastante confuso panorama de los videojuegos. La posibilidad de jugar simultáneamente con centenares o miles de personas de todo el mundo transforma los videojuegos en línea en un verdadero mundo aparte, una segunda vida con sus propias normas de comportamiento, convenciones sociales e instancias de socialización.

Este es un campo de enorme riqueza y con una infinidad de temas de estudio. Sin embargo, la investigación en este ámbito es muy poca: mientras las ciencias sociales se enfocan más en estudiar las interacciones de las comunidades virtuales, casi ignorando los videojuegos masivos en línea, la psicología se ha quedado estancada en la discusión de si los videojuegos pueden causar agresión en la vida real. Nicholas Yee, psicólogo y doctor en comunicaciones de la Universidad de Stanford es uno de los pocos investigadores de esta área: “si consideramos que nuevas formas de identidad e interacción social están emergiendo en estos entornos virtuales, ¿es acaso el miedo a la supuesta agresión lo único que merece la atención de los investigadores?”

En los numerosos estudios que ha realizado desde el año 2000, Yee ha examinado a decenas de miles de usuarios de MMORPGs. Esto le ha permitido determinar quiénes juega estos videojuegos, qué los motiva a ingresar a estas comunidades lúdicas, así como la prominencia y el impacto de las experiencias que se viven en estos ambientes.

A comienzos del siglo XXI, se asume que prácticamente todo videojuego que sale al mercado tiene la opción de ser jugado en línea. En muchos casos, el videojuegos *sólo* puede ser jugado en línea, como ocurre con la serie *Lineage* o *World of Warcraft (WoW)*. En otros casos, aunque el juego puede ser jugado en solitario, el potencial de juego se desarrolla en su máxima expresión cuando se interactúa con otros jugadores, ya sea a través de una conexión a la red o a través de una conexión local. Ésta última se conoce popularmente como “tarreo” y consiste en conectar varios computadores en una misma casa o sala para que los usuarios interactúen entre sí a través del mismo juego. Aquí entran videojuegos de arcade de

tipo *shooter* como *Counter-Strike* y *Battlefield 1942*, o juegos de estrategia como el *Command & Conquer* y el ya mencionado *Age of Empires*.

1. MUDs: los primeros videojuegos en línea

El pensar en insertar las aventuras gráficas, particularmente los videojuegos de rol, al entorno multijugador resulta algo mucho menos natural que para los arcades y juegos de estrategia. Como veíamos con anterioridad, las aventuras gráficas implican el involucrarse en un argumento y un personaje —desarrollando el principio de la *mimicry*—, transformando al jugador en el protagonista de una historia muchas veces compleja y llena de enrevesados misterios y puzzles. Transponer estos elementos a un entorno multijugador crea una contradicción esencial: ¿cómo puede un jugador ser el protagonista de la historia si al mismo tiempo hay una docena, sino un centenar de jugadores queriendo serlo también?

Estos juegos generan otra serie de problemas: si un jugador ha resuelto un desafío, eliminado a un villano o simplemente abierto una puerta, estas opciones de juego no estarán disponibles para un segundo jugador. Es decir, el programa de reforzamientos de una aventura gráfica está diseñado para un solo protagonista —o como mucho para un pequeño grupo de protagonistas— y, como explicábamos con anterioridad, no considera la posibilidad de reempezar el juego. Simplemente porque, una vez superados los obstáculos, resuelto los puzzles, hilada la trama y salvado el día, el juego pierde todo su sentido: sería como releer una novela justo después de terminarla. Sin embargo, los videojuegos de rol —originalmente llamados MUDs— fueron los primeros videojuegos en línea de la historia.

Un MUD (*Multi User Dungeon*, literalmente, “calabozo multiusuario”) es un tipo de juego de aventura conversacional en un mundo persistente, que permite a múltiples usuarios participar de él al mismo tiempo. El primer MUD fue creado en 1979 por Roy Trubshaw y Richard Bartle. Aunque la creencia popular afirma que los MUDs descienden de los juegos de rol de mesa (como *Dungeons & Dragons*), los dos tipos de juego emergieron más o menos simultáneamente y coevolucionaron a partir de los años 1970, hasta que se volvieron muy

populares en la década de 1980. En ese entonces, las redes computacionales no estaban masificadas y solían limitarse a los entornos universitarios, por lo cual los usuarios de estos juegos solían ser ingenieros informáticos y un puñado de expertos que manejaba el entonces críptico lenguaje computacional.

Tanto un juego de rol de mesa como un MUD permiten a los usuarios crearse personajes basados en atributos numéricos (como fuerza, destreza o inteligencia) y roles arquetípicos (guerrero, clérigo, mago y druida entre otros) que tienen distintas fortalezas y debilidades. El juego se estructura típicamente en una combinación de historia interactiva y optimizaciones logísticas destinadas a eliminar monstruos y alcanzar niveles de poder y habilidades superiores. En un juego de rol de mesa, un director de juego controla los resultados de los acontecimientos basándose en tiradas de dados y referencias a tablas. En un MUD, esto es controlado por el servidor.

```
Taurus y Dédalo Arcanus llegan desde adentro
Descubres a Moira Eleth tras una cortina
Moira Eleth comienza a preparar un conjuro. Taurus busca algo en la
habitación
sajar
x0,x1,x2,x3,x4,x5,x6,x7,x8,x9,x10,x11,x12,x13,x14,x15,x16,x17,x18,x19,x20,
Kizzo-Lua
repetir
x0,x1,x2,x3,x4,x5,x6,x7,x8,x9,x10,x11,x12,x13,x14,x15,x16,x17,x18,x19,x20,
Kizzo-Lua
Huyes de la habitación. Tu corazón late rápido.
¡Te han descubierto!
¡Sajas a Taurus con una serie de golpes relámpago!
```

Arriba aparece un ejemplo de MUD tipo fantasía épica. Aunque la interfaz de juego poco tiene que ver con los modernos videojuegos de rol multijugador masivos en línea, con asombrosos gráficos en 3D, los MUDs de texto aún existen y son jugados frecuentemente.

Estos primeros videojuegos en red no contaban con una interfaz gráfica: toda la acción ocurría en un entorno de texto. Los jugadores interactuaban con una pantalla que entregaba descripción de ambientes, presentaba enemigos y personajes secundarios, en una forma muy parecida a como funcionan los juegos de rol de mesa. A medida que aumentaban las capacidades gráficas y de procesamiento de los computadores y el acceso a Internet se volvía más amplio, se hizo posible que en la década de 1990 se crearan MUDs con algunos elementos gráficos. La diferencia definitiva fue marcada por *Ultima Online* (Origin Systems), lanzado en 1997: el juego (que hasta el año 2008 aún tenía numerosos

usuarios) presentaba un ambiente en línea persistente, gráfico, que permitía a miles de personas participar de él al mismo tiempo. Es este punto lo que le distingue de los MUDs gráficos existentes hasta ese momento, y es por ello que se le considera el primer videojuego de rol de multijugador masivo en línea (MMORPG para los iniciados) de la historia.

El segundo MMORPG, *EverQuest* (Sony Online Entertainment), lanzado en 1999, rápidamente alcanzó unos 400 mil usuarios persistentes. La serie de los *EverQuest* fue el MMORPG más popular en Estados Unidos hasta el 2004, aunque en ese entonces ya había al menos diez competidores. El panorama cambió con la salida al mercado del *World of Warcraft*, que rápidamente superó a todos los MMORPGs existentes.

2. Características de los MMORPGs

La sigla MMORPGs (*Massive Multiplayer Online Role Playing Games*) se utiliza para designar los juegos de rol en línea que pueden ser jugados por una masa de usuarios (cientos de miles simultáneamente). Una vez adquirido o descargado el juego, el usuario debe construir un personaje que le representará en el entorno de juego. Este personaje, llamado “avatar” desde el momento en que posee una representación gráfica, puede adquirir diferentes características que el jugador debe personalizar al comienzo del juego: desde su ocupación, su fuerza y su habilidad con las armas, hasta la ropa con la que viste, su color de piel e incluso la raza a la que pertenece (humano, elfo, enano o vulcaniano, dependiendo del trasfondo del MMORPG). Las posibilidades presentadas están en consonancia con el entorno de juego: si el mundo virtual es de tipo medieval fantástico, habrá enanos, magos, caballeros y dragones. Si es de tipo ciencia ficción, podrá haber pilotos de naves espaciales, robots y extraterrestres. En el MMORPG *Star Wars Galaxies*, los usuarios pueden escoger además su edad, altura, peso, masa muscular, la prominencia de los pómulos, mandíbula y frente; la forma de la nariz, el color de los ojos, el estilo de peinado, la forma de la boca y la presencia de marcas y cicatrices en el cuerpo. La presentación gráfica del personaje se ciñe

rigurosamente a los patrones estéticos del ambiente de juego, aumentando así la sensación de formar parte del mundo virtual.

Uno de los puntos más importantes en la creación del personaje consiste en elegir la ocupación del yo virtual. El usuario debe escoger entre el conjunto de profesiones o arquetipos que presenta el juego: cada rol tiene variadas fortalezas y debilidades, y la mayoría de los MMORPGs son diseñados de forma tal que los usuarios deban colaborar frecuentemente para alcanzar metas comunes y personales en el entorno de juego. De esta forma, las debilidades de un arquetipo son suplidas por la fortaleza de otro y viceversa.

Los primeros MMORPGs y la mayoría de los que están hoy en el mercado están basados en un entorno medieval fantástico y ofrecen sólo arquetipos orientados al combate (como brujos, caballeros y curanderos). No obstante, algunos MMORPGs recientes ofrecen diversas profesiones alternativas; por ejemplo, en el *Star Wars Galaxies*, el personaje puede ser un músico talentoso, un chef, un peluquero, un fabricante de productos farmacéuticos o un político.

Una vez creado el personaje, el jugador tiene prácticamente total libertad para explorar el mundo de juego y vivir sus primeras aventuras. Los usuarios observan el mundo en gráficos 3D (aunque hay algunos MMORPGs más primitivos que utilizan gráfica en dos dimensiones o en vista isométrica) presentadas en tiempo real. Para realizar las distintas acciones del juego se utiliza una combinación de interfaces controladas por *mouse* y comandos de tecla. La comunicación entre usuarios



En un MMORPG el jugador puede crear un personaje totalmente personalizable (también llamado avatar), que se convertirá en su medio de interacción con el complejo ambiente virtual que da vida al juego.

Imagen: diario en Internet de un jugador de WoW, en vampirefreaks.com

se realiza a través de *chats* escritos, más gestos y expresiones animadas del avatar. Éste puede, a petición del usuario, reír, mostrarse molesto, indicar con el dedo, bailar o cualquier otra acción programada por el juego.

Los mundos virtuales de los MMORPGs son vastos y se presentan a través de gráficos ricos y detallados (ver imágenes anexas nº3 y 5, en las páginas 172 y 174). Un usuario podría pasar varias horas haciendo que su avatar cruce todo el mundo de juego a pie. Es por ello que, habitualmente, los MMORPGs disponen de diversos medios de transporte (barcos, caballos o teleportadores) para que los jugadores reduzcan el tiempo de desplazamiento de sus personajes.

Otra característica de los MMORPGs es que poseen un complejo sistema económico, basado en el trueque y la compra/venta a través de la moneda de cambio virtual. Dependiendo del juego, el estándar pueden ser monedas de oro, dólares virtuales, créditos o lo que sea que se determine como moneda en un MMORPG específico.

Los MMORPGs también suelen poseer una serie de normas de convivencia que deben ser respetadas por los jugadores, por ejemplo en lo que respecta al trueque fraudulento, los insultos o la persecución contra un jugador en particular. Para evitar estas situaciones, la mayoría de los MMORPGs cuentan con moderadores de juego conocidos como GMs (*Game Masters*, literalmente, “amos del juego”). Se trata muchas veces de usuarios que, además de vigilar el mundo de juego, participan de él y, en ocasiones, reciben retribución por su tarea.

Demasiados protagonistas para una sola historia

Uno de los problemas esenciales de los MMORPGs es que plantean una dinámica similar a las aventuras gráficas y los juegos de rol. Es decir, en el mundo hay misiones que se deben cumplir, ciertos enemigos a los que hay que enfrentar y tramas argumentales que seguir. Como habíamos planteado hace poco, el hecho de que estos juegos sean multijugadores y masivos provoca un conflicto de coherencia: ¿cómo pueden ser miles de personajes heroicos los encargados de rescatar a la única princesa del reino, encontrar la

espada única y matar al único dragón que asola los campos? La respuesta a esta interrogante es un simple concepto: suspensión de la incredulidad.

En efecto, cada personaje puede salvar a la princesa, encontrar la espada única y matar al dragón que asola al reino. Una vez que lo hace, el juego considera que su misión está cumplida y ésta se resetea (es decir, todo vuelve a su estado original) para el próximo personaje que busca cumplirla. Así, poco después de que el jugador elimina al villano, éste reaparece en el entorno de juego para enfrentar al próximo jugador que busca derrotarle. El nuevo villano, claro está, no “existe” en el entorno de juego del avatar que lo venció (aunque sea visible para el jugador) y por lo tanto se ignoran mutuamente.

Por supuesto, esta mecánica requiere de una gran dosis de suspensión de la incredulidad por parte del jugador para que no considere la situación como absurda: las puertas se cierran tras él sin que nadie las toque, los puzzles vuelven a su forma original, los monstruos que vence resucitan, los tesoros que obtiene reaparecen... Esto para que todos los jugadores del MMORPG puedan vivir su propia aventura y obtener las recompensas que de ella derivan.

Los MMORPGs tienen, además, otra característica que les hacen especialmente atractivos: se trata de la posibilidad de interactuar con otros usuarios, con lo cual se pueden generar climas de colaboración o conflicto entre dos y más jugadores. Este rasgo es de tal trascendencia, que las misiones y tramas argumentales desarrolladas por el juego pasan a tener un carácter marginal para los usuarios. Más adelante volveremos sobre este punto.

“Levántate y anda...”

Otra razón por la cual los jugadores deben suspender la incredulidad se refiere a la inexistencia del *game over* en los MMORPGs. En estos juegos, cuando el personaje muere, el juego no termina, sino que el avatar reaparece en un punto de reinicio del juego (habitualmente un lugar neutro) y se le permite continuar jugando. Habitualmente, el que un personaje muera no significa una gran pérdida para el jugador. Quizás desaparezca una parte de su equipo, o sufra una penalización temporal en sus acciones, o deba recorrer una gran

distancia para regresar al lugar donde cayó. El cómo lidia el juego con el deceso del personaje varía mucho de un juego a otro, pero en todos los MMORPGs existe una continuidad de juego poco influida por la muerte: esto permite que el jugador pueda mantener su personaje durante meses o incluso años, llevándolo a la cúspide de los niveles de poder que permite el juego.

Desafíos y recompensas

Uno de los objetivos de juego básico de los MMORPGs suele estar asociado a una progresión controlada de las habilidades y nivel de poder del personaje. A medida que éste derrota enemigos y cumple misiones (*quests* en inglés), su personaje gana puntos de experiencia que le permiten aumentar su nivel de personaje y/o mejorar sus atributos de juego (como las habilidades de combate, acrobáticas o furtivas). Otro objetivo suele ser la adquisición de riquezas (asociadas a la moneda de cambio en el mundo virtual), equipo (armas, armaduras, pociones mágicas) u objetos de gran valor y rareza en el juego (por ejemplo, una poderosa espada mágica, una nave espacial o incluso una simple capa con una forma y color característicos).

En un entorno de juego finito, el jugador puede aburrirse rápidamente una vez que haya cumplido todas las misiones y visitado todos los rincones del mundo virtual. Es por ello que el juego está controlado por administrador y programadores —por lo general los creadores del juego— que cambian y expanden el mundo de juego de tanto en tanto, introduciendo mejoras y solucionando errores de programación (llamados *bugs*) para evitar el aburrimiento de los jugadores.

Las metas y recompensas en los MMORPGs generalmente utilizan un programa de reforzamientos basado en el condicionamiento operante. Los logros más tempranos son rápidos, casi instantáneos. Los que les siguen toman gradualmente más tiempo y esfuerzo, hasta que se alcanza un punto en el cual el progreso se vuelve casi imperceptible. Numerosas formas de progreso en los MMORPGs requieren un incremento en la

cooperación entre jugadores, o la dependencia de otros usuarios, lo que, la mayoría de las veces, resulta beneficioso para ambas partes.

Por ejemplo, en *RuneScape* (Jagex Ltda., 2001), un MMORPG de ambiente medieval fantástico, algunos jugadores pueden dedicarse a extraer piedras rúnicas, que son elementos esenciales para crear runas mágicas, la base de la magia en el entorno. Un mago que necesite crear runas mágicas debería dirigirse a un extractor de piedras rúnicas para comprarle la materia prima y transformarla en poderosas runas mágicas (productos elaborados). A su vez, quien crea runas mágicas puede venderlas a otros magos que no desean perder el tiempo en procesos productivos y sólo quieren usar sus conjuros. El receptor final puede necesitarlas para proveer de runas mágicas a un grupo de magos amigo que desea cumplir una misión especialmente peligrosa que sólo puede ser resuelta con las artes arcanas...

Es interesante destacar que en estos ambientes virtuales supuestamente “medievales fantásticos” el sistema económico imperante no es el feudalismo (el tipo de organización social, política y económica de los feudos medievales) o el gremialismo (que dominaba en las ciudades europeas más importantes del medioevo tardío), sino un capitalismo basado en la producción masiva. Esta paradoja es, sin embargo, habitualmente ignorada por los usuarios de MMORPGs cuando comentan su juego favorito: seguramente, el hecho de que se reproduzca un sistema económico más familiar facilita la integración al entorno, aunque esto claramente le quita credibilidad al mundo virtual.

Otro de los atractivos de los MMORPGs consiste en la posibilidad que brindan muchos de ellos de combatir contra otros jugadores. Esto permite medir fuerzas y muchas veces obtener beneficios materiales en los triunfos (por ejemplo, el ganador se queda con las pertenencias del perdedor). Es decir, además del principio de la *mimicry*, en estos juegos se desarrolla el *agon*, la competencia con el otro. Este es otro gran incentivo para conectarse al juego por largas horas y aumentar el nivel de poder del personaje, o para abastecerse con numerosas armas, municiones y energía a través de los pequeños empresarios del juego.

Finalmente, depende del usuario la forma de progreso que seguirá su personaje. Cada usuario está motivado por una combinación distinta de posibles recompensas: la riqueza y la complejidad del entorno muchas veces elimina la necesidad de metas extraordinarias o una línea argumental. El resultado es que son los mismos jugadores los

que crean aventuras, historias y, más importante aún, interacción y relaciones interpersonales significativas entre ellos. La estructura del juego y el entorno facilita estas redes sociales: se pueden organizar grupos de cooperación temporales, clanes o alianzas ideológicas (acuerdos entre clanes o grupos “raciales” dentro del juego: unión de todos los elfos contra los enanos, por ejemplo). Más adelante profundizaremos sobre la motivación y las redes sociales en los MMORPGs.

Jugando con y contra los otros

Una de las peculiaridades propias de los MMORPGs que los ha llevado a ser punteros en la industria, es la comunidad de juego, que interactúa constantemente, generando relaciones de amistad en red, grupos de conocidos e incluso grandes agrupaciones conocidas como clanes (en inglés *guilds*). La mensajería instantánea del MMORPG se utiliza para comunicarse con otros usuarios, aunque este sistema suele estar limitado por la distancia del avatar con respecto a los demás avatares. Es decir, para que un jugador reciba un mensaje, su avatar debe estar físicamente cerca del emisor. Sin embargo, los MMORPGs incluyen típicamente un sistema de mensajería entre usuarios conocidos (amigos de juego): este *chat* es directo, privado (a diferencia de la mensajería por cercanía, que es captada por todos los jugadores en el área) y no toma en cuenta la distancia en el mundo virtual.

Tanto como es posible el combate entre jugadores, los MMORPGs también poseen la modalidad de juego cooperativo: dos o más jugadores pueden trabajar juntos para realizar una misión o simplemente vagar por el mundo luchando contra monstruos y otros jugadores (ver imágenes anexas nº1 y 2 en las páginas 170 y 171). Esto puede derivar a guerras entre clanes de juego, que, al igual que en la era feudal, combaten por el dominio de un territorio, el control de una fortaleza o simplemente para saquear y quedarse con el botín del otro. Esta coordinación de combates en masa se conoce como *razias* o *raids* en inglés.

Aunque es posible que un clan esté integrado por jugadores de una misma zona geográfica (por ejemplo, usuarios que comparten nacionalidad), es muy común que los

miembros de un clan nunca se conozcan en el mundo real y toda su interacción se realice a través del mundo de juego. Por supuesto, el idioma universal en estos juegos de alcance mundial es el inglés, aunque también existen entornos virtuales donde sólo se habla un idioma específico (como castellano, mandarín o japonés).

3. Perfil de un usuario de MMORPGs

El estereotipo de que sólo los adolescentes toman parte de estos entornos virtuales desalienta un mayor interés en el estudio de los MMORPGs. Según afirma Yee, el *Journal of Adolescence* de febrero de 2004 dedicaba un especial completo al tópico de la violencia en los videojuegos. En el artículo se perpetuaba el estereotipo de que los adultos no se involucran en este tipo de actividades o que, de alguna forma, los adolescentes interactúan con videojuegos de una forma totalmente distinta a cómo lo hacen los adultos.

De acuerdo a la información recabada por Yee y a un estudio de M. Griffith (citado por Yee), la edad promedio de los usuarios de MMORPGs es de 26,57 años. La media se sitúa en los 25, con un rango que fluctúa entre los 11 y los 68 años. El cuartil inferior y superior se enmarca entre los 11 a 19 y los 32 a 68 respectivamente. Es decir, sólo un 25% de los usuarios de MMORPGs son adolescentes.

Numerosos usuarios de este tipo de entornos tienen carreras estables o han establecido familia. Un 50% de los encuestados por Yee trabaja a tiempo completo, 36% está casado y un 22% tiene hijos. Los datos muestran que este heterogéneo grupo está compuesto por adolescentes, universitarios, profesionales jóvenes y hombres de familia de mediana edad, así como algunos jubilados. De hecho, estos en apariencia dispares grupos muchas veces colaboran y trabajan en conjunto en pequeñas bandas o clanes para alcanzar las mismas metas, similares a las que describíamos con anterioridad. Este descubrimiento es especialmente interesante, dado que estos grupos de tan variado nivel etario y educativo rara vez colaboran en situaciones de la vida real.

Inversión de tiempo

Según Yee, los usuarios invierten un promedio de 22,72 horas por semana en su MMORPG favorito. Los límites del cuartil inferior y del cuartil superior son 11 y 30 horas respectivamente. La distribución muestra que alrededor del 8% de los usuarios ocupan 40 horas por semana o más en estos entornos: el equivalente a una semana de trabajo. Además, un 60,9% de los encuestados reconoce haber pasado por lo menos 10 horas continuas jugando un MMORPG. No existe una diferencia notable en las horas invertidas por semana dependiendo del grupo etario; es decir, la atracción que ejercen estos juegos es similar para estudiantes de secundaria, profesionales de mediana edad y jubilados.

Compromiso emocional

Según Yee, los usuarios de estos videojuegos se involucran emocionalmente en el entorno a través de su avatar. Una de las preguntas a los encuestados consistía en que le dijeran dónde había ocurrido su experiencia más positiva en los últimos 7 o los últimos 30 días: en un MMORPG o en la vida real. Un 27% de los encuestados señaló que su experiencia más satisfactoria en la última semana ocurrió en el juego, mientras un 18% respondió lo mismo cuando el enunciado se cambió a “los últimos 30 días”. Con respecto al evento más negativo, un 33% respondió que su peor experiencia de la última semana ocurrió en el juego y un 23% respondió lo mismo respecto al período de 30 días.

Yee también pedía que les describieran ejemplos de estas experiencias (positivas o negativas): en su gran mayoría, las descripciones hacían referencia a experiencias de interacción con otros usuarios. Una experiencia positiva típica involucraba una acción inesperadamente altruista o valiente por parte de otro usuario. Como lo testimonia un hombre de 32 años:

“Mostró un raro coraje al quedarse hasta que todos se retiraran, yo incluido, sabiendo que probablemente no saldría de esa vivo. Eso fue la cosa más abnegada que he visto en todo el tiempo que llevo jugando. Se quedó, sabiendo que tendría que recuperar el

cadáver después, sabiendo de todos los puntos de experiencia que perdería, y de la pérdida de tiempo que sufriría a causa de ello. Podría haber corrido y vivido, pero no lo hizo por nosotros. Cuando haces sacrificios por la gente ellos lo recuerdan, y los mejores grupos son los que se construyen sobre la lealtad, el sacrificio de sí mismo y el coraje”.



Al tratarse de videojuegos que estimulan la interacción con otros jugadores, los MMORPGs permiten conocer a personas que pueden estar físicamente situadas en otro país, o incluso otro continente. El problema es que, como se trata con otros seres humanos, es fácil que se produzcan roces y experiencias negativas. Después de todo, los usuarios de un MMORPG conviven en un escenario limitado, luchando por objetivos muchas veces superpuestos.

Imagen: revista virtual de videojuegos GameSpot.com, en www.gamespot.com

Por el contrario, las experiencias negativas típicas involucraban las acciones egoístas de otros usuarios, acciones o comportamientos que constituían una afrenta a la competencia limpia o al valor de una persona. Así lo relata una mujer de 36 años:

“Estaba jugando con mi hechicera en ese entonces y se unió al grupo otro hechicero, de nivel superior al mío. Yo estaba

protegiendo al grupo con mis conjuros cuando el nuevo hechicero empezó a lanzar todos los conjuros que yo acababa de lanzar, rehaciendo todo lo que había hecho, diciéndole al grupo qué debía hacer. Todo esto mientras comentaba que resultaba obvio que no les acompañaba un hechicero que supiera cuidar al grupo, y que tenían suerte de que él estuviera allí, y que se iba a asegurar de que no se metieran en DEMASIADOS problemas. Yo entonces deserté y me alejé, llorando de frustración. Haber sido humillada, dejada de lado y menospreciada fue insoportable”.

Lo que resulta claro es que estos ambientes alientan el compromiso en tiempo y el compromiso emocional de los usuarios, y que los usuarios obtienen experiencias emocionales significativas de estos entornos virtuales.

4. Los motivadores de un MMORPG

¿Qué motiva a los usuarios a dedicarle tanto tiempo y energías a estos entornos virtuales? Yee intenta responder a esta pregunta rescatando los testimonios de algunos jugadores.

“Después de muchas semanas de mirar, me di cuenta de que me interesaban las interacciones entre la gente en el juego, ¡era algo totalmente absorbente! El hecho de que podía sumergirme en el juego y relacionarme con otras personas o sólo escuchar el ‘chateo’ era muy atractivo” (mujer de 34 años).

“Juego MMORPGs con mi marido como forma de entretenimiento. Después de todo, puede ser una forma de diversión más barata donde puedes invertir un buen tiempo con alguien significativo para ti. Para poder jugar bien debes acabar desarrollando nuevas formas de comunicación” (mujer, 31 años).

“Me gusta la cosa del progreso, del desarrollo... gradualmente volverse mejor y mejor como jugador, ser capaz de hacerse cargo de situaciones que anteriormente no podría haber enfrentado” (hombre, 48 años).

“Nadie se queja del trabajo u otras nimiedades. Es un gran reductor de estrés. Me gusta poder ser otra persona por un par de horas” (mujer, 28 años).

“Actualmente, estoy tratando de establecer una corporación de trabajo en los límites económicos del mundo virtual. Principalmente, para aprender más acerca de cómo las teorías sociales del mundo real se aplican en la economía virtual” (hombre, 30 años).

En su artículo “Motivaciones para jugar videojuegos en línea”, Yee presenta un estudio realizado con tres mil videojugadores de MMORPGs que responden a lo que les motiva a integrarse a estos juegos. Los reforzadores para participar de esta actividad deben ser poderosos, puesto que jugar a juegos como el *Dungeons & Dragons Online* o el *WoW* requiere la compra del juego y el pago de una mensualidad nada despreciable (alrededor de 20 dólares el 2007).

Las motivaciones de juego analizadas por Yee fueron clasificadas en tres componentes básicos: *logros*, *social* e *inmersión*. Cada componente posee ciertos subcomponentes de interés para los jugadores, que detallaremos a continuación.

Un punto importante a destacar es que los componentes de motivación para jugar un MMORPG no son únicos, sino que pueden convivir perfectamente entre ellos. Es decir, un mismo jugador puede tener más de una motivación (e incluso todas) para participar de esta actividad.

El componente de *logros*

Se refiere a los reforzadores clásicos de los videojuegos: triunfar en el juego, hacer avanzar en poder al personaje y demostrar su habilidad al competir con otros, ya sea indirectamente (a través de desafíos propios del juego) o directamente (a través de un duelo con otro jugador). El componente de logros se divide en tres subcomponentes.

El **progreso** es definido por Yee como el deseo de ganar poder, avanzar con rapidez y acumular símbolos de riqueza y estatus al interior del juego.

La **mecánica** se refiere al interés de analizar las reglas implícitas de juego con el fin de optimizar la actuación del personaje virtual en el juego.

Por último, la **competición** se define como el interés por desafiar y competir con otros.

El componente *social*

Aunque ciertamente el hecho de jugar acompañado es algo inherente a los videojuegos, incluso en sus primeras décadas de existencia, el *socializar* a través del videojuego es algo muy reciente. Digamos que si antes lo habitual era conocer a alguien y luego invitarlo a jugar, la tendencia a fines del siglo XX y comienzos del XXI es a conocer

gente a través de un juego en línea, tal como se conoce gente a través de los foros y los *chats*. El componente de socialización es muy importante en los MMORPGs, puesto que permite que un aficionado a esta actividad juegue acompañado incluso si no puede tener un compañero físicamente a su lado (ver imagen anexa n°4 en la página 173).

El componente *social* se divide en tres subcomponentes.

La **socialización** propiamente tal, que Yee define como el interés por ayudar a otros jugadores y conversar (*chatear*) con ellos.

El **establecer relaciones** con otros es, específicamente, el deseo por crear relaciones más profundas a largo plazo con otros jugadores. Éstas pueden ser llamadas “amistades” o, en algunos casos, “noviazgos” virtuales.

El **trabajo en equipo** se relaciona mucho con la creación de cofradías de jugadores. Este subcomponente se refiere a obtener satisfacción personal por formar parte de un grupo y trabajar con él en pos de un objetivo común.

El componente de *inmersión*

Por último, la *inmersión* se refiere al reforzador que significa desligarse del mundo real para integrarse a un mundo paralelo con obligaciones, responsabilidades y derechos radicalmente distintos. La *inmersión* no tiene por qué ser vista como algo malo en sí mismo: este componente puede encontrarse también como un elemento de satisfacción propio a otras actividades, como ver películas, leer una novela o jugar juegos de mesa.

Este componente puede dividirse en cuatro subcomponentes.

El **descubrimiento** es definido como la posibilidad de descubrir y conocer cosas que la mayoría de los demás jugadores no saben.

El **juego de roles** es visto como el crear un personaje con un trasfondo propio y único —por lo general distinto al del mismo jugador—, e interactuar con los demás jugadores a través de él para improvisar una historia. Como veremos más adelante, este motivador no es desarrollado por muchos jugadores, ya que la mayoría de ellos simplemente juega a ser sí mismo.

La **personalización** se refiere al interés por crear un personaje original, con una apariencia única en el mundo de juego.

Por último, el **escapismo** se trata de utilizar el entorno virtual para eludir los problemas y obligaciones de la vida real. Más adelante nos percataremos de que los MMORPG también crean nuevos compromisos, a veces tan demandantes como los de la realidad.

La combinación de los componentes

Los resultados de las investigaciones de Yee confirman muchos de los estereotipos en torno a los géneros y por qué juegan videojuegos. Mientras los hombres tienen una inclinación mayoritaria por el componente de *logros*, las mujeres se inclinan con mayor fuerza por el componente *social* de los MMORPGs. Sin embargo, esto no significa que los hombres socialicen menos que las mujeres: ambos géneros socializan en similar número. La diferencia radica qué es lo que busca cada género con la socialización: los hombres tienden a socializar en forma instrumental —por ejemplo, crear un grupo para conseguir un objetivo y cuando el objetivo ha sido cumplido, disolverlo—; por su parte, las mujeres tienden a socializar para establecer relaciones personales significativas y perdurables en el entorno de juego.

Otro punto a destacar es que, aunque esto parece responder a los clásicos arquetipos de género, Yee descubrió que la variable edad es mucho más importante que la variable género para determinar el nivel de socialización. Es decir, a mayor edad de los usuarios, mayor nivel de socialización, tanto en hombres como en mujeres.

Es importante resaltar que un mismo videojuego puede tener distintos significados y distintos focos de interés dependiendo de cada jugador. Es un enorme error creer que todos los videojuegos son iguales o que un videojuego tiene sólo un reforzador de interés para los jugadores. Como hemos visto, los MMORPGs tienen un amplio abanico de motivadores que les permiten atraer a usuarios de extracción etaria, de género y cultural muy heterogéneas. Por su parte, un jugador puede estar tan interesado en aumentar los poderes

de su avatar como en formar parte de un clan para ejercer esos poderes y compartir con un grupo de pares.

5. Una segunda vida

El entramado social que se construye en torno a los juegos en línea difiere radicalmente dependiendo de si se trata de un juego de arcade, de estrategia o de aventura gráfica. En los dos primeros, la fuerte presencia del *agon* limita claramente la interacción de juego al resultado de cada partida. Si bien es cierto que se crean comunidades y grupos de juego, la estructura del programa por lo general no permite que haya una continuidad en las consecuencias del juego: lo único que se tiene son los resultados de cada partida y en base a ello se pueden determinar tablas de puntaje, comparar el número de triunfos de un clan y otro, o el de un jugador y otro. Pero cada vez que se inicia una partida, la situación vuelve a su punto de origen, sin posibilidad de mantener las ventajas obtenidas en una partida anterior.

Sin embargo, en los MMORPGs existe continuidad en cada sesión, puesto que una parte fundamental del proceso de juego consiste en la creación y desarrollo de un personaje propio, un alter ego claramente identificable, que evoluciona cada vez que se juega. Como explicábamos anteriormente, el personaje aumenta su nivel de experiencia, sus habilidades, puede acumular riquezas y armas, todo lo cual le permite mejorar su nivel de desempeño en escenarios y situaciones de dificultad creciente. La posibilidad que entregan estos juegos de mantener siempre el mismo personaje a través del sistema de resurrección alimenta la *mimicry* del juego: el jugador se siente identificado con su personaje virtual y a través de él vive en el mundo paralelo donde se desarrolla la aventura gráfica.

Según afirma Nicholas Yee, cada día millones de jugadores se conecta a su MMORPG favorito. La dinámica de juego de los MMORPGs es compleja y de final abierto. Aunque el jugador siempre puede llevar a cabo un juego en solitario sin interactuar

en forma continua con los demás, gran parte del atractivo de este tipo de juegos radica en que los jugadores formen agrupaciones o clanes que tengan objetivos comunes.

¿Sólo un juego?

El que los MMORPGs lleven la etiqueta de “juego de rol” no quiere decir que los usuarios, efectivamente, “jueguen” a ser otra persona. Yee sostiene que los usuarios se involucran emocionalmente con estos entornos y que, de hecho, se toman estos juegos muy en serio. Analizando sus datos y los obtenidos por otros estudios, Yee afirma que la mayoría de los usuarios indican que la forma en que se comportan e interactúan con otros en estos entornos no difiere mucho de cómo se comportan e interactúan con otros en el mundo real. Es decir, en lugar de experimentar con nuevas identidades o personalidades, la mayoría de los usuarios simplemente juega a ser sí mismo.

Si bien se puede asumir que nada serio o importante puede ocurrir o derivarse de estos entornos —porque son sólo juegos sofisticados—, lo cierto es que los datos y testimonios recopilados por Yee demuestran que varios tipos distintos de fenómenos sociales serios ocurren en estos mundos virtuales.

5.1 Colaboración en los MMORPGs

Yee sostiene que la colaboración orientada al combate funciona en forma muy compleja en los MMORPGs: requiere de una planificación estratégica que se inicia en el mismo momento en que se escogen los integrantes del grupo.

Un típico grupo de combate está integrado por cuatro a ocho personajes que deben enfrentarse a múltiples agentes enemigos cuyos movimientos son controlados por una bien sofisticada inteligencia artificial. Este grupo de combate debe componerse de arquetipos que compensen entre ellos sus debilidades. Así, un grupo clásico está compuesto de un

guerrero (débil en magia, poderoso en combate con armas), un mago (poderoso en magia, débil en combate con armas), un sanador (el encargado de curar las heridas de combate, con habilidades de combate y magia a nivel medio) y probablemente un arquero u otro guerrero para apoyar. Los miembros del grupo deben comunicarse entre ellos a través del *chat* para establecer estrategias y coordinar sus acciones.

Consideremos una típica situación de crisis: un grupo de agentes enemigos gravemente herido huye del combate para buscar la ayuda de agentes aliados. En un escenario tipo *dungeon* (entorno de juego cerrado), estos agentes enemigos corren usualmente a sectores más profundos y peligrosos. Si el agente tiene éxito, regresará con refuerzos poderosos. Pero que uno de los usuarios persiga al agente mientras



Aunque podrían ser catalogados como aventuras gráficas y, según Del Villar, ser considerados videojuegos de complejidad media, la planificación estratégica y la coordinación entre varios miembros de un grupo de jugadores elevan considerablemente el nivel de dificultad de un MMORPG. El jugador no sólo debe preocuparse por lo que hace su personaje, sino que también debe estar atento a lo que ocurre simultáneamente a su alrededor, mientras organiza sus acciones con sus compañeros a través del *chat*.

Imagen: sitio web de GameSpy, revista virtual de videojuegos multijugador, en www.gamespy.com

el resto decide no hacerlo, también constituye un peligro para el grupo.

No debemos olvidar que los jugadores tienen diferentes personalidades (propensión a tomar riesgos, asertividad), distintas motivaciones para participar del entorno de juego y distintos niveles de lealtad hacia el grupo o hacia los demás jugadores. Este tipo de situaciones debe resolverse en unos pocos segundos, a través del *chat* escrito, tomando en cuenta el riesgo asociado, las opciones disponibles, las opiniones del grupo a nivel individual y grupal. Muchas veces, de una buena o una mala decisión depende el éxito o el fracaso de

la misión, y el fracaso puede significar que todo el grupo muera. Este tipo de crisis también puede apreciarse a una escala mayor y con menos presión del tiempo, por ejemplo, cuando existe una lucha de liderazgos al interior de un clan, la polarización de un grupo o un choque de personalidades fuertes.

Algunos MMORPGs como *Star Wars Galaxies* han creado escenarios colaborativos de naturaleza totalmente empresarial. Todos los bienes no básicos del entorno (ropa, alojamiento y productos farmacéuticos entre otros) son producidos por los usuarios. A diferencia de otros MMORPGs, en *Star Wars Galaxies* los usuarios no pueden vender bienes al servidor. Esto significa que todas las transacciones, y por lo tanto el abastecimiento, la demanda y el precio de bienes específicos son manejados por los usuarios.

El entorno posee mecanismos que permiten a los usuarios buscar recursos, recolectarlos, investigar sobre métodos para procesarlos y transformarlos en subcomponentes, construir empresas que produzcan en masa los bienes manufacturados y luego lanzar esos productos al mercado. El proceso es extremadamente complejo, requiere muchísimo tiempo y además un gran número de habilidades. Es por ello que, por lo general, los usuarios se especializan, convirtiéndose en buscadores de recursos, extractores, productores o vendedores. Así se forman entidades casi empresariales con otros usuarios para facilitar el proceso. Estas entidades deben comunicarse entre ellas en forma efectiva, desarrollar una estrategia de producción coherente, entrar a competir al mercado y asegurarse de que la cadena de producción corra en forma constante.

5.2 Relaciones interpersonales

En su investigación, Yee pidió a sus encuestados que compararan la calidad de las amistades al interior de su MMORPG favorito con la calidad de las amistades del mundo real. Según los resultados, un 39,4% de los hombres y un 53,3% de las mujeres sentían que sus amigos de MMORPG eran comparables o mejores que sus amigos del mundo real. Además, un 15,7% de los hombres y un 5,1% de las mujeres reconocen haber realizado una

cita real con alguien que conocieron a través de un MMORPG. Otras encuestas realizadas por Yee nos demuestran que las amistades y los romances originados a partir de personas que se conocieron a través del juego no sólo son comunes, sino además intensos.

¿Cuáles son las características de este canal de comunicación que permite la concreción de relaciones interpersonales profundas? Partamos descubriendo algunas características obvias del medio, situándonos desde la perspectiva del modelo de comunicación de Shannon y Weaver.

Primero, el canal de comunicación permite al emisor optimizar su forma de relacionarse, ya que no existe la presión de la respuesta del mundo real. En las relaciones cara a cara existe la obligación implícita de responder a la brevedad y mantener un ritmo fluido en la comunicación. En un sistema de mensajería instantánea, esta presión es menor, puesto que el *chat* no es el único elemento que demanda la atención del usuario. Además, al tratarse de un mensaje redactado, el emisor puede tomarse un tiempo mayor para elaborar un mensaje y adecuarlo a lo que desea transmitir.

Segundo, el receptor se forma una impresión del emisor llenando los vacíos entre unas pocas piezas de información optimizadas por el emisor.

Tercero, los participantes pueden reacondicionar los recursos cognitivos usados típicamente para interpretar la comunicación no verbal (gestos, silencios e inflexiones de voz) y debe enfocarse en el contenido mismo del mensaje, que se muestra más personal y articulado; aunque el *chat* tiene códigos propios de comunicación no verbal, en él predomina el mensaje verbal (que es procesado a través de la conciencia). Esto es exactamente lo contrario de la comunicación cara a cara, el mensaje no verbal es tan fuerte que puede tornar inválido el mensaje verbal.

Finalmente, los participantes responden los mensajes personales con mensajes igual de íntimos y personales: esto hace que la interacción se intensifique a través de la reciprocidad y las impresiones idealizadas del otro. El efecto acumulativo resultante es que la interacción se torna más íntima y significativa.

Por supuesto, estas características no son exclusivas de los MMORPGs: los *chats* y los sitios de conversación también permiten desarrollar las características previamente mencionadas. Sin embargo, Yee sostiene que estos juegos poseen factores únicos a estas

simulaciones virtuales que facilitan la formación de relaciones interpersonales. Por ejemplo, el escenario tipo crisis —donde el estrés es elevado— se da con mucha frecuencia en estos juegos. Considerando el elevado nivel de compromiso emocional que tienen los jugadores, el inicio de muchas relaciones interpersonales son de hecho gatilladas por estos escenarios, en forma similar a lo que ocurre en un campamento de *scouts* o las “iniciaciones” a las que se ven sometidos los alumnos recién ingresados a la universidad.

En estos entornos virtuales, los usuarios ya han sido previamente “preseleccionados” para mejorar sus chances de compatibilidad: un 36% de los encuestados que trabaja se desempeña en la industria de las tecnologías de la información y un 68% de todos los encuestados tiene experiencia con juegos de rol de mesa. Según Yee, quienes trabajan en la industria de las tecnologías de la información son típicamente analíticos y racionales, mientras los asiduos a los juegos de rol de mesa tienden a ser imaginativos e idiosincráticos; ambos suelen ser poco conformistas. Y, teniendo en cuenta que los MMORPGs son una forma de diversión muy específica, lo habitual es que los usuarios de estos juegos sean más similares y compatibles entre ellos de lo esperable. Es decir, la posibilidad de establecer relaciones interpersonales con alguien compatible se ven drásticamente incrementadas en relación a lo que ocurre en el mundo real.

También ocurre que las metáforas fantásticas utilizadas en estos entornos potencian idealizaciones derivadas de la mitología romántica: caballeros en brillante armadura, clérigos de aura destellante, poderosos hechiceros... Estas metáforas potencian la sensación de compatibilidad debido a las relaciones hiperpersonales: los jugadores no interactúan con una persona, una fotografía o un texto que representa al otro, sino con arquetipos icónicos de nuestra cultura. Desde este punto de vista, los MMORPGs serían entornos virtuales en los que los usuarios se enamoran de nobles y valientes caballeros. Así lo atestigua una reflexión recogida por Yee a una de sus encuestadas.

“Las relaciones interpersonales en el MMORPG son inexplicablemente más románticas, más épicas, más dramáticas...” (mujer, 16 años).

5.3 Parejas y familiares: compañeros de aventuras

Numerosos usuarios de MMORPGs participan en estos entornos con personas cercanas: un 15,8% de los hombres encuestados por Yee y un 59,8% de las mujeres juegan junto a su pareja; un 25,5% de los hombres y un 39,5% de las mujeres lo hace junto a un familiar (un hermano, un padre o un hijo). En las respuestas abiertas, los encuestados afirman que esta relación en línea modela e influye su relación en el mundo real y les permite explorar nuevas formas de comunicación real.

Para muchos usuarios que juegan con su pareja, los MMORPGs reflejan y acentúan las diferencias de personalidad y visión de mundo. Así lo reflejan algunos testimonios rescatados por Yee.

“Nuestros estilos son totalmente diferentes. Por ejemplo, yo prefiero jugar en un grupo sólo por la compañía, incluso si la ganancia de puntos de experiencia es mínima, mientras mi pareja tiende a literalmente evitar otros jugadores. Habitualmente soy una jugadora de rol que se toma muy en serio eso de interpretar su papel, así es que fuerzo a los demás a hacer lo mismo o los mando a volar. No me asusta iniciar una discusión. Pero parece que esto pone muy incómodo a mi pareja. Es por esto que nos cuesta mucho trabajar unidos cuando jugamos juntos. Yo insisto en tener un personaje independiente que juego a mi manera, ya que encuentro muy restrictiva su forma de jugar” (mujer, 23 años, comprometida).

“Yo diría que en vez de haber aprendido algo nuevo de él, es más como si el juego enfatizara diferencias conocidas. Él es muy paciente, yo soy muy impulsiva, etc. Y estas diferencias son mucho más evidentes en la situación de juego” (mujer, 27 años, sale con un hombre).

“Así como los niños juegan a las muñecas para explorar situaciones sociales y diferentes perspectivas, *EverQuest* nos permite observar cuestiones de dependencia/independencia y percepciones de género. Esto ha incrementado la ecuanimidad entre nosotros y nos ha acercado a través de ejercicios de confianza que trascienden los términos del juego, clase, nivel y género. Discutimos sobre los escenarios de

juego y aprendemos de la perspectiva del otro (por ejemplo, cuándo huir). Después de tres años jugando juntos somos una máquina bien aceiteada y podemos liderar un grupo, seguir uno, hacer un dúo o jugar en solitario” (mujer, 34 años, casada).

“Nuestra relación definitivamente ha mejorado. Ahora trabajamos mejor cuando perseguimos un objetivo común. Y ambos en verdad disfrutamos el crecer, aprender y aventurarnos juntos. Es emocionante involucrarse en los triunfos de cada uno” (mujer, 29 años, casada).

Relación filial en el entorno virtual

Otra perspectiva interesante la brindan los padres que juegan junto a sus hijos. Muchos padres encuestados por Yee hablaron sobre cómo el entorno virtual les permitió observar a sus hijos en interacciones sociales a las que usualmente no tendrían acceso en el mundo real.

“Aprendí que mi hijo es un estratega muy bueno. Tenía una idea vaga al respecto anteriormente, pero se me abrieron los ojos cuando lo vi liderando un grupo. No sabía que tenía esas habilidades” (mujer, 49 años).

“Pude comprender con mayor profundidad y claridad muchas características que sabía que ellos tenían, pero que debía observar en un ambiente distinto. Como estoy muy apartada de su círculo de amigos y no puedo observarlos en el colegio, *EverQuest* me provee de una ventana a sus comportamientos fuera del hogar” (mujer, 37 años).

“Descubrí que mi hijo se comporta de forma muy madura (tiene 13 años). También me han dicho varios otros jugadores que saben de nuestra relación cuán cortés y educado es” (hombre, 49 años).

Otros padres afirman que el MMORPG les permitió trascender la relación estrictamente ceñida a los roles padre-hijo de una forma muy beneficiosa.

“Creo que ha mejorado nuestra relación. Ahora nos tratamos más como pares y compañeros en nuestra vida privada. Es mucho más fácil conversar con ella ahora y la he visto conversándome mucho más acerca de su vida y sus ideas” (mujer, 40 años).

“Sí, jugar *EverQuest* con mi hija ha sido muy divertido, y además he aprendido más acerca de la personalidad de mi hija, ya que me trata como una amiga en el juego y no como una madre” (mujer, 40 años)

De esta forma, los MMORPGs no sólo son espacios donde se crean nuevas relaciones interpersonales: también son ventanas a relaciones ya existentes y catalizadores que permiten reestructurar los roles en dichas relaciones.

5.4 Exploración de roles y transferencia de aprendizajes

Los juegos de rol, los MUDs y los MMORPGs comparten una característica común que los diferencia de otros juegos: le permiten a los jugadores explorar nuevos roles e identidades. Aunque es cierto que la mayor parte de los usuarios suelen jugar a ser ellos mismos en estos entornos, Yee estudió el tema de la exploración de roles a través de las encuestas de preguntas abiertas. A continuación se transcriben algunas de esas respuestas.

“En realidad soy un oficial del ejército, muy asertivo y agresivo. En los MMORPGs soy más como me gustaría ser, tranquilo, introspectivo y sensible a los sentimientos de los demás. Tomar distintos roles también me ha enseñado a ‘caminar un kilómetro’ en los zapatos del otro antes de juzgarlo. Quizás no se trate de algo muy útil para un oficial militar, pero es muy necesario para convertirse en un ser humano de calidad” (hombre, 42 años).

“Cuando juego personajes masculinos, los demás hombres del grupo me escuchan más, me toman más en serio. En mi forma masculina puedo dar órdenes y me toman en cuenta, mientras que como mujer, mis personajes no son siempre considerados con seriedad. Es cierto también que, mientras son de nivel bajo, mis personajes masculinos no reciben regalos de algún jugador desconocido, como sí le ocurre a mis personajes femeninos, pero la verdad no me importa para nada. Disfruto el mayor respeto que se tiene por mis habilidades, que parece venir por el hecho de jugar en un cuerpo masculino” (mujer, 22 años).

Ciertamente, los MMORPGs pueden moldear la identidad de los individuos, pero también nos permiten explorar si es posible transferir al mundo real ciertas valiosas habilidades aprendidas en un MMORPG. Teniendo en cuenta que los MMORPGs se estructuran generalmente en torno a la colaboración entre grupos de usuarios para alcanzar objetivos comunes, resulta evidente que una de estas habilidades útiles que podrían adquirirse o desarrollarse en el juego serían las habilidades de liderazgo.



¿Pueden los videojuegos enseñar habilidades útiles en la vida real, como el liderazgo o la mediación de conflictos? La compleja red de interacciones sociales que existe en un MMORPG hace sospechar que sí; sin embargo, el hecho de que las interacciones en un MMORPG estén limitadas a la comunicación escrita y, como mucho, la comunicación oral, es posible que estas habilidades no se desarrollen de la forma adecuada. Recordemos que en estos entornos no existe presencia física ni contacto visual entre sus participantes, lo que reduce drásticamente la comunicación no verbal.

Imagen: sitio web oficial de PlayStation en Estados Unidos, en www.us.playstation.com

En un MMORPG, los líderes deben trabajar con tareas administrativas así como con estrategias de nivel superior. Muchas de estas tareas surgen y deben ser enfrentadas en forma espontánea. Las tareas administrativas incluyen asignar roles, delegar responsabilidades, manejo de crisis, planificación logística y cómo repartir las recompensas entre los miembros del grupo. En las estrategias de nivel superior se incluye motivar a los miembros del grupo, enfrentarse a actitudes negativas, lidiar con conflictos de grupo así como

fomentar la lealtad y cohesión del grupo. Todos estos asuntos se vuelven aún más significativos en grupos sociales de mayor estabilidad, como son los clanes, donde existe membresía formal y asignación de rango. Es decir, los MMORPGs ofrecen numerosas oportunidades para experiencias de liderazgo de corto y largo aliento. Así lo demuestran algunos testimonios recogidos por Yee.

“En la vida real, nunca he sido alguien que se sienta particularmente cómoda con el liderazgo. En el juego, unos amigos y yo dejamos otro clan que no nos acomodaba por varias razones y formamos uno nosotros. Varios de estos amigos se acercaron a mí para sugerirme que asumiera el liderazgo del clan y acepté, aunque no estaba segura de que yo

fuese la más idónea. Con el tiempo me he acostumbrado a las distintas tareas que implican dirigir un clan y proveer una visión y liderazgo a los miembros. El guiar a los demás y ser asertiva es algo que se me ha hecho más natural, incluso en el mundo real. Ha sido una experiencia gratificante y una oportunidad maravillosa para ir más allá de mis propias limitaciones” (mujer, 46 años).

En el estudio de Yee, el 10% de los usuarios sentía que había aprendido muchísimo sobre mediación en conflictos de grupos, motivar a los compañeros, persuadir a los demás y convertirse, en general, en un mejor líder. Un 40% de los usuarios sentía que había aprendido un poco de las habilidades mencionadas. Esta revelación es asombrosa, teniendo en cuenta que estos entornos virtuales no están estructurados pedagógicamente para enseñar liderazgo: la adquisición de habilidades de liderazgo en estos entornos es, de hecho, un fenómeno emergente.

Si bien es cierto que los testimonios personales no son una prueba suficiente para afirmar que estos juegos mejoran las habilidades de liderazgo, al menos estos descubrimientos podrían ser usados para cimentar estudios más controlados sobre la adquisición de habilidades sociales complejas en entornos virtuales.

5.5 Jugar con otros en solitario

En una investigación realizada el año 2006 en conjunto por el Centro de Investigación de Palo Alto y la Universidad de Stanford, Nicolas Ducheneaut y otros investigadores estudiaron el comportamiento de los jugadores del *WoW* al interior del mundo virtual y dieron con interesantes claves que permiten comprender mejor la conducta de los asiduos a este tipo de juegos.

Se suele afirmar que el enorme éxito de los MMORPGs se debe al “factor social”. Como dice un videojugador, “es la gente la adictiva, no el juego”. Gran parte de los componentes atractivos de un juego multijugador masivo en línea ya estaban presentes en los juegos de un solo jugador; lo que, aparentemente, marca la diferencia, es compartir la

experiencia de juego en un entorno virtual, la naturaleza colaborativa de muchas actividades y, más importante aún, la recompensa de socializar en una comunidad y adquirir reputación en ella.

Cuando el *WoW* fue lanzado al mercado, se argumentaba que su mecánica de juego favorecía mucho al jugador casual al recompensar el juego esporádico. El estudio de Ducheneaut confirma en parte este dato: si bien los jugadores de *WoW* tienden a estar conectados menos que los asiduos a otros MMORPGs, este videojuego aún consume una cantidad considerable de tiempo de sus suscriptores, con alrededor de 20 horas semanales de juego.

Los diseñadores de MMORPGs afirman que estos juegos son *comunidades*, no juegos. A esta afirmación se oponen tres importantes observaciones del estudio de Ducheneaut:

Primero, aunque efectivamente existe trabajo colaborativo en el juego y la mayoría de los jugadores en un momento u otro se integra a un grupo de jugadores o un clan, esta cooperación tiende a ser esporádica y de corta duración, lo que manifiesta una marcada tendencia al juego en solitario.

Segundo, el *WoW* posee un programa de reforzamiento cuidadosamente planeado y absorbente en extremo: las recompensas y la dificultad se incrementan en forma gradual y se refuerzan los logros del jugador a lo largo del camino. Los personajes están siempre al filo de desarrollar una nueva habilidad, o descubrir un nuevo contenido del juego. De esta forma, el *WoW* es un interesante experimento en la psicología de la motivación y los fundamentos de la diversión.

Por último, a medida que el mercado de los MMORPGs se expande y diversifica, los usuarios tienden a favorecer los buenos diseños de juego por sobre la riqueza del ambiente social. Así lo demuestra un trabajo comparativo del *WoW* con el *Star Wars Galaxies*: aunque el segundo está diseñado con un énfasis específico en los aspectos sociales, no tiene ni por asomo los millones de usuarios que sí alcanza el primero. Debido a estas razones, los investigadores concluyen que los MMORPGs son tanto juegos como comunidades.

Esto no significa que la dimensión social de estos juegos sea irrelevante: la cantidad de jugadores que trabaja en forma cooperativa tiende a aumentar a medida que sus

personajes aumentan de nivel en el juego; y los jugadores que más tiempo dedican al *WoW* son, en efecto, los que participan activamente de su clan. Y en cuanto a la mayoría de los jugadores, que participa ocasionalmente de la vida en comunidad, el elemento social podría manifestarse en una forma diferente a la imaginada.

Incluso para un jugador solitario, la presencia de otros jugadores tiene un rol importante más allá de brindar ayuda o camaradería: los otros constituyen una *audiencia*, proveen de un sentido de presencia social y de estar inmersos en un espectáculo.

Debe entenderse que, por esencia, los MMORPGs son juegos de reputación: controlar un avatar que lleva encima objetos poderosos y difíciles de conseguir resulta esencial en el proceso de construcción de identidad del jugador. El nivel de experiencia del personaje (siempre visible en este tipo de juegos), así como su indumentaria y los objetos a la vista determinan un estatus al interior de la comunidad de juego. Quienes se encuentran en los estratos superiores son recompensados con un sentimiento de éxito: si no existiera una audiencia capaz de admirar los logros del jugador, el juego tendría poco sentido. Así, no es que la gente sea adictiva, sino la imagen de sí mismo que se genera ante otras personas. De esta forma, podríamos afirmar que el *agon* se manifiesta en este tipo de juegos no necesariamente a través de la competencia directa (aunque ésta sí existe y es moneda común en el juego), sino a través de la exhibición de los logros alcanzados en el entorno.

Estos dos elementos sociales, la cooperación y la reputación al interior del juego, son factores determinantes de la *mimicry* presente en los MMORPGs. A través de estos elementos el jugador experimenta el ser de una forma distinta, en un mundo virtual, donde ni su apariencia, ni su nacionalidad, ni su estrato social son determinantes para alcanzar un estatus elevado. Se trata de un mundo donde el reconocimiento social se consigue exclusivamente por los logros personales, la tenacidad, la constancia y no por las ventajas iniciales. Esto convierte estos juegos-comunidades un entorno ideal para reforzar la autoestima de los jugadores.

5.6 La ruptura del anonimato en los MMORPGs

Irenäus Eibl-Eibesfeldt, uno de los máximos exponentes de la etología comparada, afirma que, al vivir en comunidad, el ser humano adopta comportamientos que se orientan a establecer contacto con los demás, así como comportamientos que buscan evitar los mismos contactos, todo esto en forma simultánea. En este proceso, la interacción y el conocimiento mutuo atenúan el temor provocado por la percepción de caracteres extraños de otros individuos. Sin embargo, en las grandes ciudades, lo que predomina es el contacto con “extraños”, lo que provoca un poderoso desencadenamiento de señales de aversión entre los individuos, algo que ocurre con mucha más fuerza que al interior de un grupo restringido. Es así como el comportamiento humano de la sociedad urbana se deja llevar principalmente por la desconfianza. Esto se pone en evidencia al observar el comportamiento de la gente que habita las grandes metrópolis. En ellas, nuestros semejantes se convierten en factores de estrés.



En el mismo entorno de juego de un MMORPG se congregan cientos, sino miles de jugadores simultáneamente. Las interacciones entre ellos generan una serie de mundos paralelos al del juego: un mundo de intercambios comerciales; de relaciones interpersonales más o menos profundas; de conflicto; de amistad e incluso de relaciones románticas virtuales. Se trata de una masa en apariencia heterogénea, pero que comparte muchos más rasgos en común de lo que podría imaginarse a primera vista.

Imagen: extraída directamente de la pantalla de juego de RuneScape, en www.runescape.com

Aunque los MMORPGs son “masivos” (puesto que congregan a un gran número de jugadores, en sus entornos virtuales se atenúan las señales de aversión entre los individuos, puesto que no existe un contacto directo entre ellos y las únicas formas de interacción

posibles son el diálogo (a través del sistema de *chat*) y el ataque (en caso de que el juego permita las peleas entre los jugadores). De esta forma, la presencia de centenares, sino miles de otros jugadores no genera el estrés propio de las grandes urbes, ni siquiera en las ciudades virtuales más sobrepobladas. Recordemos también que los integrantes del entorno virtual de un MMORPG tienen objetivos e intereses comunes, o por lo menos entrecruzados. Esto significa que la sensación predominante es la de pertenecer a una comunidad lúdica en la que ingresan y se retiran miembros en forma constante, donde no todos se hablan, pero, finalmente, todos comparten una experiencia común, a diferencia de lo que ocurre en la vida real.

Otro factor a considerar consiste en la ruptura del anonimato que existe en las grandes ciudades: en los MMORPGs, el jugador siempre puede ver el nombre (*nickname* o *nick*, “sobrenombre” o nombre del alter ego) y el nivel de experiencia de todos los avatares que le rodean. Dependiendo del juego, es posible averiguar otras características de los avatares visibles: su ocupación (guerrero, mago u otro), su raza (humano, enano, elfo o wookie) y a veces incluso la cantidad de energía vital que le resta. Aunque es cierto que estas pocas características no pueden describir a alguien, sí generan una sensación de apertura entre los jugadores, puesto que disponen de numerosos elementos para formarse una imagen del otro. Una imagen que, a diferencia de la vida real, se basa mucho más en los logros personales que en prejuicios derivados de su aspecto.

El ambiente distendido que prevalece en los MMORPGs fue observado ampliamente por Ducheneaut. Los demás jugadores, incluso totales extraños, se convierten constantemente en una fuente de diversión. Ducheneaut relata que, en sus recorridos por el mundo virtual del *WoW* pudo ver grupos de avatares realizando extravagantes danzas coordinadas mientras esperaban un barco; un gnomo que portaba una escafandra en la ciudad y guerreros aporreando a sus enemigos con un pez-gato de diez kilos.

Esto pone en evidencia otra de las razones de la importancia de lo social, pero particularmente de lo masivo en los MMORPGs: los demás jugadores son importantes porque constituyen un *espectáculo*.

En el caso específico del *WoW* existe otro elemento que eleva el atractivo social del juego. Si bien es cierto que en el *WoW* son raras las instancias de interacción intensa a

pequeña escala, el juego no se siente como un ambiente asocial. Ducheneaut sostiene que esto puede deberse al diseño del sistema de comunicación del juego: a diferencia de otros MMORPGs, donde el sistema de comunicación por *chat* se ve limitado por la distancia que existe entre el avatar propio y los avatares circundantes, en el *WoW* los sistemas de conversación no tienen dicha restricción. Cada zona del mundo tiene un canal de comunicación general que, si es utilizado, envía el mensaje a todos los jugadores situados al interior de esa zona, sin importar si su avatar se encuentra en una caverna, en medio de un bosque o en la cima de una montaña. En forma similar, también existe un sistema de *chat* exclusivo para los miembros de un clan, que transmite mensajes a todas partes del mundo virtual. Así, quienes pertenecen a un clan pueden estar constantemente atentos a las conversaciones de sus compañeros.

Aunque sean pocos los jugadores que utilicen estos canales, el hecho de que estén recibiendo mensajes de una fracción importante de la población del juego hace más sencillo el construir una masa de interacción crítica. De esta forma, mientras se juega al *WoW*, el usuario está permanentemente rodeado de conversaciones en segundo plano. Esto genera la poderosa impresión de estar en un mundo habitado por otras personas, incluso si éstas no son visibles en lo inmediato. Así, los jugadores pueden socializar cada vez que tengan interés en hacerlo, no sólo cuando su avatar viaja en compañía de otros.

6. Utilización problemática

Como mencionábamos anteriormente, un 8% de los usuarios invierte 40 horas o más en estos entornos, y un 70% ha estado al menos 10 horas jugando continuamente un MMORPG. Es decir, un pequeño, pero significativo número de personas sufre síntomas de dependencia y aislamiento. A continuación un testimonio recogido por Yee:

“Soy adicto a *EverQuest* y me odio por eso. Juego por un mínimo de 12 horas de una sola vez, e inevitablemente me siento culpable por ello, pensando que hay muchas cosas que debería estar haciendo, como leer, mejorar mi educación o seguir mi carrera. Pero parece

que no puedo evitarlo, me absorbe siempre. He estado sin trabajo desde hace un mes y ahora me siento estresado y deprimido, y eso sólo se me pasa cuando juego *EQ*, porque allí es fácil olvidarse de los problemas del mundo real. Pero cuando regresas al mundo real, los problemas se han hecho más grandes, lo que es una espiral realmente mala. He tratado de dejarlo en numerosas ocasiones. Pero cuando lo hago sufro de ansiedad, la sensación de estar perdido y no saber bien qué debo hacer con mi vida” (hombre, 26 años).

Un 15% de los encuestados está de acuerdo o muy de acuerdo en que se vuelven irritables y se enojan si no pueden participar del juego. Un 30% está de acuerdo o muy de acuerdo en que continúan participando del entorno virtual incluso cuando se sienten frustrados con él y no están disfrutando la experiencia. Y un 18% de los usuarios está de acuerdo o muy de acuerdo en que el tiempo dedicado al juego les ha causado problemas académicos, de salud, financieros o con sus relaciones interpersonales. Aún más: un 50% de los encuestados se considera adicto a un MMORPG en una pregunta cerrada con las alternativas “sí” o “no”.

Si bien resulta difícil trazar una línea para definir cuándo se pasa de un uso adecuado a un uso no recomendable del entorno virtual, está claro que un buen número de jugadores abusa de los MMORPGs a un nivel que les resulta problemático. Sería muy simplista echarle la culpa de esto al sistema de recompensas basado en los paradigmas del condicionamiento operante, ya que esta perspectiva no explica por qué sólo algunos usuarios tienen un comportamiento problemático con el juego. Tampoco podemos olvidar que cada usuario participa de estos entornos virtuales influido por distintas motivaciones, lo que significa que este problema no puede una razón única.

Una de las posibles aproximaciones para comprender el porqué de la utilización problemática debe entonces considerar estos entornos virtuales como un lugar donde numerosas ansiedades comunes pueden ser superadas. Así, los usuarios con baja autoestima pueden hacerse poderosos y competentes en el mundo de un MMORPG; los usuarios que se sienten subvalorados en el mundo real pueden volverse valiosos miembros de un grupo o un clan en el mundo virtual; los usuarios con un bajo nivel de influencia y de control de su vida real obtienen un mayor sentido de control y poder sobre el mundo virtual; los usuarios con problemas de estrés pueden utilizar estos entornos como una vía de escape... Es decir,

los MMORPGs son seductores para ciertos usuarios porque los empodera de una forma específica para superar sus ansiedades.

Como bien dice Estallo, resulta complejo hablar de “adicción”, ya que los psicólogos no han podido ponerse de acuerdo en que los videojuegos generen este comportamiento. Sí se podría hablar de obsesión, de comportamiento compulsivo y de manifestaciones superficiales de una depresión o una neurosis que no ha sido tratada en forma adecuada. Lo cierto es que cada caso merece una atención individual y requiere un acercamiento distinto: no se puede generalizar y dictaminar arbitrariamente cuál es el límite a partir del cual un jugador se convierte en un adicto a los MMORPGs.

7. Cuando la diversión se convierte en rutina

El concepto de videojuego suele conectarse casi automáticamente con ideas de ocio, diversión y relajo. Sin embargo, resulta asombroso analizar la cantidad de trabajo que requiere llevar un personaje al nivel de poder máximo permitido por un MMORPG, conseguir objetos raros y valiosos, matar a un dragón e incluso interactuar con otros jugadores.

Cada día, muchos jugadores de MMORPGs deben levantarse temprano para cumplir con sus labores: atender cajas, llevar la contabilidad, realizar el trabajo de oficina. Para ellos, la perspectiva de romper la rutina jugando puede parecer algo muy atractivo, al menos en un comienzo.

En el MMORPG gratuito *RuneScape*, el avatar de un jugador puede desarrollar, entre otros muchos oficios, el de forjador. El proceso para forjar es, en principio, bastante sencillo: se deben recolectar minerales de una de las distintas minas repartidas por el mundo de juego y almacenarlos en el banco. Estos minerales se llevan a una forja, donde son fundidos y convertidos en metal. Las barras de metal son llevadas a un yunque y, con un martillo, se moldea el metal hasta convertirlo en una espada o una armadura.

El proceso, sin embargo, resulta mucho más complejo en el mundo de *RuneScape*, ya que se debe recolectar una gran cantidad de mineral para poder mejorar el nivel de habilidad en forja, y las minas no suelen encontrarse cerca de un banco. Esto significa que uno debe recolectar mineral, llenar la mochila, llevar el material al banco, almacenarlo, regresar a la mina y repetir el proceso. Y esto miles de veces si se quiere acumular una cantidad decente de mineral.

Luego viene el fundido del mineral: no todos los bancos tienen cerca una forja. Y, para poder fabricar la mayoría de los metales (bronce, acero, mithril y varios otros), se necesita combinar distintos minerales (estaño y cobre, hierro y carbón, mithril y carbón...) para que el mineral se convierta efectivamente en una barra de metal. Por supuesto, mientras más poderoso es el metal, se necesita más mineral para convertirlo en una barra. Si el acero se fabrica con un trozo de hierro y dos de carbón, el mithril necesita un trozo de mithril y cuatro de carbón (y existen dos metales más poderosos y aún más difíciles de fundir).

Finalmente viene el proceso de trabajar el metal. Como el juego parece tener por



Los procesos productivos en los MMORPGs son extremadamente tediosos, al punto que se convierten en un verdadero trabajo de rutina. En *RuneScape* se necesitan meses conectándose unas 20 a 22 horas semanales para poder aumentar una sola habilidad (como la forja de armas) hasta un nivel en que se vuelva útil. Pese a ello, existen numerosos jugadores veteranos que alcanzan estos niveles y que se dedican a producir y vender objetos útiles a los demás jugadores, generando así un sistema de libre mercado al interior del juego.

Imagen: extraída directamente de la pantalla de juego de RuneScape, en www.runescape.com

intención el hacernos la vida más difícil, ni los yunques, ni las forjas, ni las minas se encuentran jamás en la misma zona. Es decir, nunca se pueden hacer los tres procesos en forma seguida.

Para rematar el todo, no se puede llegar a trabajar los metales realmente útiles (del acero en adelante) a menos de que se forjen objetos con los metales más simples (partiendo con el bronce). Es decir, el jugador

debe crear miles de objetos inútiles (que tienen un valor ridículamente bajo en el mercado) para poder empezar a trabajar los objetos levemente cotizados.

En resumen, un jugador de *RuneScape* puede pasar meses, sino años, desarrollando la habilidad de forja de su avatar para abrir una microempresa virtual de objetos de metal. Todo esto por “diversión”. El caso de otros MMORPGs más conocidos, como el ya mencionado *Star Wars Galaxies* es similar: en él, los personajes pueden administrar una industria farmacológica, una oficina de ingenieros y arquitectos o de diseño de vestuario para los avatares.

Estos ejemplos son extremos, pero dan una idea de cómo operan estos juegos. En el *WoW*, el trabajo necesario para matar un dragón es igual de complejo y es, de hecho, más estresante debido a la presión del tiempo, las frecuentes crisis y problemas de gestión relacionados con la necesidad de coordinar a 20 ó 30 jugadores a través de un *chat* en tiempo real.

Según Yee, muchos jugadores denominan el juego como un segundo trabajo. Así lo demuestra el testimonio de un jugador de veinte años recogido por el investigador: “el juego se convirtió en un deber. Me convertí en el líder *de facto* de un clan y fue demasiado. ¡Buscaba evadirme de la vida real y resulta que la política y la etiqueta social me siguió hasta el juego!”. Una mujer de 27 años dice: “dejé de jugar porque simplemente no quería seguir siendo esclava del tiempo loco que me ocupaban las razias (seis horas o más durante la madrugada)”.

Todo esto parece una gran ironía si consideramos que los MMORPGs se publicitan como una vía de escape al estrés de la vida diaria. Para algunos jugadores, su pasatiempo puede ser más estresante y exigir mayores obligaciones que sus trabajos reales.

Por supuesto, estas observaciones no son nuevas: ya Caillois afirmaba que el juego es una actividad muy demandante y que puede exigir mayor dedicación que las obligaciones reales. La clave está, según Yee, en que el juego exija trabajo sin que se haga evidente su verdadera naturaleza. De hecho, el propósito de todo videojuego es acostumbrar al jugador a trabajar mucho y con constancia para lograr su objetivo, pero haciendo que lo disfrute. Para cumplir este objetivo, la mayoría de los videojuegos (y por supuesto los MMORPGs) se sustentan en elaboradas estructuras que derivan directamente de los principios del

conductismo de B. F. Skinner. La correcta coordinación entre el mecanismo de trabajo y reforzamiento en un videojuego condiciona a los jugadores a desarrollar placer por el trabajo que realizan: así, los videojuegos son una forma de entrenamiento para trabajar más duro, más rápido y en forma más eficiente. En los testimonios rescatados por Yee se vuelve evidente esta situación: “el problema es que pasa de ser algo divertido a convertirse sólo en trabajo en forma tan gradual que, a menos que te alejes por un rato y evalúes la situación, ni siquiera te das cuenta de que estás trabajando”, dice un jugador de veintiún años. Así, la rutina se encuentra oculta en forma muy astuta y bajo una apariencia muy seductora, lo que explica el asombroso éxito de los MMORPGs.

No resultaría difícil pensar que los MMORPGs son, en esencia, plataformas de trabajo que nos enseñan a ser mejores trabajadores: nos exigen coordinar numerosas variables, aplicar la técnica de ensayo y error, buscar y desarrollar estrategias adecuadas para resolver los problemas y mejorar nuestra eficiencia para ocupar el tiempo de juego en forma efectiva. La idea es, al igual que en una empresa, minimizar el tiempo necesario para desarrollar una labor y ejecutar ésta de la mejor forma posible. Y la similitud con las empresas reales no se queda en la mecánica: incluso las labores que debemos realizar en el juego son extremadamente similares a las que se realizan en el trabajo real.

Este trabajo incluso puede generar ganancias reales, puesto que los bienes virtuales tienen valor en nuestro mercado. No resulta difícil descubrir a cuánto se cotizan los objetos virtuales más raros de un juego de multijugador masivo (a veces se ofrecen en sitios de remate electrónico, como eBay). Existen empresas como IGE (www.ige.com) que se dedican a transar en el mercado real el dinero virtual de numerosos MMORPGs. En un simple paseo por la página corporativa de IGE podemos percatarnos de que vende dinero virtual de más de quince populares juegos, entre ellos *WoW*, *Dungeons & Dragons Online*, *EverQuest*, *Final Fantasy XI* y *Lord of the Rings Online*.

Cuando otros hacen el trabajo por uno

Pese a los esfuerzos de los programadores por mantener un amplio número de actividades que rompan la monotonía, un importantísimo porcentaje de las tareas que debe realizar un usuario para aumentar su nivel de experiencia son extremadamente rutinarias: entrar varias veces a un *dungeon* para matar una y otra vez a todos sus habitantes; practicar la misma tarea —cortar leña, forjar un arma— cientos si no miles de veces para que aumente lentamente nuestro nivel en habilidades complementarias; viajar de ida y vuelta entre lugares remotos del mundo para recolectar materias primas raras y de gran valor...

Tanto es así, que resulta común la existencia de *bots*, programas específicos que permiten a un jugador designar una pauta de comportamiento para su avatar y dejarlo que repita una y otra vez la misma y rutinaria tarea para que aumente su nivel, mientras el jugador se dedica a otra cosa. Por supuesto, el uso de estos programas es severamente castigado por los diseñadores de MMORPGs: las sanciones van desde la suspensión temporal de la cuenta en el juego, hasta el borrado del personaje —perdiendo así el nivel de experiencia y todas las posesiones del avatar—.

Ya que el uso de *bots* resulta riesgoso para el usuario, no resulta extraño que hayan aparecido empresas como TopGameSeller que ofrecen servicios para aumentar de nivel del personaje. En la página corporativa de esta empresa afirman que trabajan con más de 400 empleados y que asignan dos o tres jugadores expertos al personaje para aumentar su nivel lo más rápido posible. Esta situación, aunque puede parecer insólita, es del todo esperable: llevar a un personaje a nivel 60 en el *WoW* es un trabajo extenuante y de largo aliento, para el cual pocas personas tienen tiempo. Y, tanto en el mundo real como el mundo virtual, el dinero lo compra todo, incluso la experiencia.

Resulta irónico que los videojuegos nos exijan trabajar para ellos, siendo que los computadores fueron creados precisamente para hacer nuestro trabajo más fácil. Esto puede explicarse a través de una de las características del juego identificada por Roger Caillois: el juego debe ser de resultado incierto, dando a entender a través de esto que el éxito en un juego nunca debe darse en forma segura o fácil, porque, de ser así, el juego perdería su atractivo. El placer del juego es inseparable del riesgo de perder. Este principio

genera, en apariencia, un conflicto en la mecánica de los MMORPGs. En estos juegos, la posibilidad de perder simplemente no existe, porque nuestro avatar tiene la facultad de “resucitar” una y otra vez sin que sufra pérdidas significativas. En cada partida no se comienza de cero, sino que se tiene todo el poder acumulado por nuestro personaje (y, habitualmente, casi todo su equipo y riquezas). Esto obliga a los diseñadores de MMORPGs a buscar una mecánica distinta que plantee un desafío al jugador. La respuesta es trabajo, muchísimas horas de trabajo. Es esto lo que, finalmente, produce un reconocimiento social entre los jugadores de los MMORPGs: todos saben que para alcanzar los niveles de desarrollo más altos de un personaje, el jugador ha tenido que pasar semanas, si no meses jugando varias horas al día.

Para Yee, estos videojuegos están difuminando las fronteras entre juego y trabajo en forma muy rápida. Según él, es posible que los videojuegos estén cambiando la naturaleza del trabajo y el juego y que pronto no pueda establecerse una clara diferencia entre ellos. La cita de una jugadora de treinta años que juega *EverQuest* con su marido nos hace reflexionar al respecto: “pasamos horas, HORAS, todos y CADA UNO de los días de la semana jugando este maldito juego. El dolor de mis dedos me despierta a mitad de la noche. Tengo jaquecas a causa de las incontables horas que paso frente a la pantalla. Odio este juego, pero no puedo dejar de jugarlo. Dejar el cigarrillo no es nada en comparación a esto”.

Nivel V:

THE GAME

IS NEVER OVER

El hombre moderno sabe que sus semejantes, y hasta él mismo, son elementos que pueden reemplazarse. La sociedad contemporánea, que cuenta con un hombre por cada dos o tres docenas de esclavos técnicos, se ha organizado y funciona según leyes técnicas. Es una sociedad creada según las necesidades mecánicas y no humanas. Y ahí es donde comienza el drama.

Los seres humanos están obligados a vivir y comportarse según leyes técnicas, extrañas a las leyes humanas. Y quienes no respetan las leyes de una máquina, elevadas al rango de leyes sociales, son verdaderamente castigados. El ser humano vive en una minoría, que con el tiempo se convierte en minoría proletaria. Se ve excluido de las sociedades a las que pertenece, pero en las cuales no puede integrarse jamás sin renunciar a su condición humana. El deseo de imitar a la máquina termina siendo un sentimiento de inferioridad que le obliga a abandonar sus caracteres específicamente humanos y mantenerse alejado de los centros de la vida social.

Esta lenta desintegración transforma al ser humano, haciéndole renunciar a sus sentimientos y a sus relaciones sociales hasta reducirlas a algo categórico, preciso y automático: a igual relación que la que une a unas piezas de una máquina entre sí. El ritmo y el lenguaje del esclavo técnico se imita en las actividades sociales, en la danza. Los seres humanos se convierten en loros de los esclavos técnicos. Pero no es más que el principio del drama.

Constantin Virgil Gheorghiu, *La hora veinticinco*

Aunque este no ha sido más que una investigación exploratoria del fenómeno de los videojuegos, nuestro recorrido por autores como Juan Alberto Estallo y Rafael del Villar nos ha ayudado a descartar numerosos prejuicios que existen en torno a esta forma de juego. Así, no sólo podemos cuestionar la supuesta causalidad entre videojuegos violentos y agresividad infantil, sino también destacar las ventajas que presentan en el aprendizaje de la informática y en el desarrollo intelectual. De hecho, del Villar postula que los trabajos del futuro exigirán una capacidad de interrelacionar más y más espacios paralelos, algo que también exigen los videojuegos más complejos, como los de estrategia. Es decir, quienes están más capacitados para realizar trabajos complejos son precisamente aquellas personas que tienen preferencia por los videojuegos de estrategia.

Aunque del Villar ha vislumbrado una correlación entre el desarrollo intelectual y la preferencia por videojuegos de estrategia, resulta aventurado teorizar sobre una relación causal. Sí podríamos hablar, como propone del Villar, de una potencialidad presente en ciertos sujetos; potencialidad que puede desarrollarse a través de estímulos adecuados, como los videojuegos complejos.

Según Estallo, los videojuegos pueden tener también otras propiedades interesantes, por ejemplo, al contribuir al desarrollo de la autoestima. El videojuego proporciona un sentido de dominio, control y cumplimiento de un deber del que pudiera carecer la vida de ciertos jugadores; este aumento en el sentido de control y dominio contribuye en la construcción de una imagen de sí mismo positiva. Además, el hecho de que los videojugadores compartan entre sí a través de comunidades especializadas —comunidades que se expanden cada vez más gracias a Internet y al envejecimiento de los primeros videojugadores— contribuyen a enriquecer la vida social de los jugadores, aumentando su sentido de pertenencia. Así, en contra de los mitos populares, los videojuegos no propician el aislamiento social, sino todo lo contrario.

Algunos postulados de Estallo merecen también mayor estudio. Por ejemplo, el psicólogo afirma que la elevada frecuencia en el uso de videojuegos puede llevar a reducir la intensidad de otras conductas problemáticas habituales en los adolescentes: alcohol, vandalismo... ¿Qué tan efectivo puede llegar a ser el uso de videojuegos para canalizar la agresividad y las conductas obsesivas? ¿No será posible que, en lugar de enfrentar el problema de fondo, simplemente se le esté cubriendo bajo otro velo menos nocivo para la sociedad?

Lo que sí está claramente demostrado es que los videojuegos pueden promover y desarrollar la coordinación mano-ojo, enseñar habilidades específicas en visualización espacial y matemáticas. También permiten la adquisición de estrategias más amplias para “aprender a aprender” y aplicar estas estrategias en nuevas materias y campos de estudio. Esto quiere decir que, con los estímulos adecuados, el campo de la enseñanza podría acercarse a los videojugadores con estrategias basadas en el aprendizaje significativo y, probablemente, conseguir mejores resultados que con los estudiantes no iniciados en el juego informático.

En el ámbito de la pedagogía, los videojuegos proporcionan un sinnúmero de claves, herramientas y mecánicas que podrían utilizarse para mejorar las estrategias de enseñanza. Conocidos son los intentos por crear videojuegos educativos —es decir, videojuegos contruidos específicamente como herramientas de enseñanza—; sin embargo, estos videojuegos no tienen ni por asomo la cantidad de usuarios con los que sí cuentan los que no son “educativos”. ¿Será porque son más aburridos que sus contrapartes violentas? ¿O será que, como observaba Roger Caillois, siendo, por esencia, el juego una actividad no productiva, el videojugador rehúye un juego calificado como “educativo”? Esta última alternativa parece bastante probable. Tengamos en cuenta las observaciones de Nicholas Yee sobre cómo los MMORPGs nos enseñan a ser mejores trabajadores: el secreto está en que el videojuego enseñe cosas pero sin que el jugador se percate de ello.

Por último, los videojuegos constituyen una plataforma de entrada al campo de la informática. A comienzos del siglo XXI, casi no se puede pensar en algún oficio o profesión que no haya sido intervenido, aunque sea tangencialmente, por la informática. Desde los informes de contabilidad hasta la más vulgar de las cartas, pasando por la construcción de modelos y planos, en todo trabajo se exige un mínimo (y a veces un gran máximo) de manejo informático. El uso regular de videojuegos y la mantención de un computador casero como plataforma de juegos permite a los jóvenes acercarse a la informática desde una edad muy temprana y conocer los fundamentos básicos de estos aparatos. El saber la diferencia entre procesadores, tarjetas de video, tarjetas de sonido y conocer la capacidad potencial de un ordenador son un piso mínimo necesario para trabajar profesionalmente con esta herramienta. Desde este punto de vista, no da lo mismo jugar videojuegos en un ordenador o en una consola: el primero exige una competencia informática mucho mayor y, por lo tanto, desarrolla más estas habilidades que la segunda. A fin de cuentas, para utilizar una consola sólo se necesita conectarla a un televisor e insertarle un disco.

Juego y guerra

En *Homo ludens*, Johan Huizinga devela el trasfondo lúdico que se esconde en las actitudes de una civilización, incluso en las más serias como la guerra y los duelos. “Cualquier lucha vinculada a reglas limitadoras porta ya, por este ordenamiento regulado, los rasgos esenciales del juego, y se muestra como una forma de juego especialmente intensa, enérgica y muy clara”, dice el historiador. Así, el torneo medieval era un combate paródico y los antiguos duelos estaban ampliamente regulados: el lugar del duelo es un campo de juego; se utilizan armas idénticas; se comienza y se pone término con una señal; el número de disparos o tiempo está prescrito...

Existe, según Huizinga, una costumbre que procede de la concepción de la guerra como un noble juego de honor y que se mantiene, a veces, hasta en la guerra moderna: se trata del intercambio de cortesías con el enemigo. A veces, tampoco falta cierto elemento de sátira, que manifiesta todavía mejor el carácter lúdico de la costumbre: en la guerra feudal china se enviaba al enemigo una jarra de vino, que se bebía en honor del pasado pacífico.

La guerra puede ser considerada una función cultural mientras se mueva dentro de un círculo en el que cada miembro particular es reconocido como par del otro. En este sentido, si dos comunidades en guerra reconocen a su oponente como personas con derecho a ser tratadas con humanidad, se separa claramente y de manera expresa — mediante una declaración— la guerra de la paz, por un lado, de la violencia criminal, por otro. La teoría de la guerra total ha renunciado al último resto de lo lúdico en la guerra y, con ello, a la cultura, al derecho y a la humanidad en general.

En un ejemplo más reciente, la “guerra contra el terrorismo” se libra contra un oponente fantasma, despojado de humanidad. El terrorista no es un ser humano, es una construcción ficticia vestida con el arquetipo del asesino fanático que puede ser calzado en casi cualquier persona: desde un hombre joven y fornido hasta un niño hambriento. Esto hace que la “guerra contra el terrorismo” no se libere contra seres humanos, sino contra un enemigo huidizo y oscuro, imposible de delimitar y, por lo tanto, imposible de ceñir a las reglas de lo lúdico. Si el enemigo no puede identificarse con claridad, ¿cómo se le puede pedir acepte las reglas de la guerra justa? Así, el componente lúdico se borra para ser

reemplazado por la brutalidad de una fuerza legitimada (la fuerza estatal) que justifica su accionar invocando el bienestar público, algo tan vago y de límites tan difusos como el terrorismo.

En su artículo sobre los videojuegos después del 11 de septiembre de 2001, Tony Fortin, jefe de redacción de *Planetjens.net*, realiza una descripción de los conceptos políticos y la visión de las relaciones internacionales que se hacen patentes en ciertos videojuegos. Según palabras de Fortin, “hasta fines de los años 1990, los videojuegos estuvieron imbuidos de una concepción bipolar de las relaciones geopolíticas, con la oposición entre Estados Unidos y China, Irán o Rusia —*Balance of Power* (Chris Crawford, 1985) y *Red Alert* (Irem, 1981) entre otros—. De ahí en más, se constata la aparición de un tercer bando: el “terrorismo islámico”, que otorga respetabilidad a los ex enemigos”.

Así, en el juego de estrategia *Command and Conquer: Generals* (Electronic Arts Pacific, Aspyr Media, 2003), Estados Unidos y China son naciones “amigas” que luchan contra una organización vinculada a Al-Qaeda: esta organización no vacila en saquear y exterminar civiles. En *Act of War: Direct Action* (Eugen Systems, 2005), los malvados —son malvados porque se oponen a Estados Unidos y han tomado por asalto las reservas de petróleo— son los “terroristas islámicos”. Para combatirlos, Estados Unidos cuenta con el apoyo de un comando paramilitar, la “Task Force Talon”, creada para llevar a cabo las operaciones ocultas. Así, si en juegos previos al 2001 los paramilitares se consideraban obstáculos para el establecimiento de relaciones internacionales basadas en el derecho, ahora estas fuerzas son propulsadas por el bando del “bien”.

Claro, también existen videojuegos más progresistas en los que esta tercera fuerza representa la “mala conciencia” del mundo occidental, el enemigo interno o el descarrío de la ciencia y la política. Esta “mala conciencia” adopta la forma de una criatura mutante, una máquina inteligente y sin control, “productos inicuos de un complejo militar-industrial degenerado”, dice Fortin. Ejemplo de esta visión es *Half-life 2* (Valve Corporation, 2004), donde el protagonista se sitúa en medio de un caos provocado por la fuga de criaturas genéticamente modificadas que el gobierno pretendía utilizar como armas. Este juego, además, se aleja de la estructura lineal que hace de la mayoría de los juegos un relato interactivo: en *Half-life 2* los acontecimientos no están totalmente previstos por los

diseñadores, sino que son en parte aleatorios, lo que significa que el enramado del juego es más un sistema y menos un relato. El jugador y su alter ego pasan entonces a ser un elemento más entre otras fuerzas impulsadas por intereses divergentes, rompiendo así la lógica de la polarización: los “buenos” contra los “malos”.

De esta forma, aunque en muchos videojuegos persiste la polarización —lo que significa que esta forma de ver el mundo tiene aún muchos adherentes—, sorprende un reducido pero creciente número de juegos que rompen con esta lógica para presentarnos un mundo más cínico, en el que los bandos velan sólo por sus intereses burlándose del derecho, el honor y la lealtad. Es decir, juegos que denuncian la pérdida de lo lúdico en el mundo post Guerra Fría.

Juego y sociedad

De acuerdo a Caillois, los juegos son estables a lo largo del tiempo. Los imperios y las instituciones desaparecen, pero los juegos persisten, con las mismas reglas y a veces con los mismos accesorios. Esto ocurre, antes que nada, porque no son importantes y poseen la permanencia de lo insignificante.

Los juegos no gozan de identidad hereditaria: son innumerables y cambiantes. Adoptan mil formas distribuidas desigualmente y se adaptan con una rapidez y facilidad desconcertantes. Existen pocos juegos que hayan sido durante mucho tiempo propiedad exclusiva de un área de difusión determinada. Si en ocasiones se ha podido localizar el origen de un juego, se ha tenido que desistir de limitar su expansión. Lo mismo ocurre con los videojuegos y sus múltiples variantes: aunque teóricamente nacieron en Estados Unidos, lo cierto es que fueron los japoneses quienes les insuflaron el dinamismo y la creatividad necesaria para transformarlos en los juegos favoritos del mundo de fines del siglo XX y comienzos del XXI.

Si en cada civilización se prioriza, en un determinado momento de su historia, algún tipo específico de juego, y los juegos son factores e imágenes de cultura, es conveniente preguntarse si los principios de los juegos (*agon*, *alea*, *mimicry*, e *ilinx*), tomados fuera de esos

mismos juegos, no están distribuidos también de manera bastante desigual entre las diversas sociedades.

Como bien explicábamos en el primer capítulo, los juegos preferidos por una determinada cultura son una manifestación de la visión de mundo, la forma de razonar, la moral y las costumbres de dicha cultura. El juego entrena y educa a los jugadores en esos valores, crea hábitos, provoca reflejos. El juego refleja el tipo de actitud que se espera de un miembro de la sociedad y nos enseña a despreciar a quienes ostentan los valores opuestos.

Así, sostiene Caillois, el destino de Esparta tal vez era legible en el rigor militar de los juegos de la palestra; el de Atenas en las aporías de los sofistas; la caída de Roma en los combates de los gladiadores; y la decadencia de Bizancio en las disputas del hipódromo. Cabría preguntarse qué nos dice el apogeo de los videojuegos altamente violentos en Estados Unidos, aunque resulta mucho más revelador reflexionar sobre los principios rectores de los videojuegos, más que sobre su superficie. Es en la estructura y el diseño de juego donde se encuentran los valores implícitos de la sociedad que creó el videojuego.

Poniendo un ejemplo cultural, Caillois cita a los chinos, que ponen la música, la caligrafía, la pintura y el juego de go a la altura de las cuatro prácticas en que debe ejercitarse un letrado. Los chinos consideran que ese juego habitúa el espíritu a aficionarse a las múltiples respuestas, combinaciones y sorpresas que nacen a cada instante de situaciones siempre nuevas. En este juego, la agresividad es ofuscada por “la serenidad, la armonía y la alegría de contemplar las posibilidades”.

En la sociedad de hiperconsumo descrita por Lipovetsky, el MMORPG tiene un papel fundamental al entregar todo lo que el sujeto contemporáneo desea: evasión lúdica; personalización de su alter ego; optimización del tiempo al armonizar diversión con socialización (incluso a nivel global); desarrollo del sentido de dominio; creación de una autoimagen; sentido de pertenencia desprovisto de principios políticos o morales... Los principios de la *mimicry* y el *agon* se presentan en estos juegos para satisfacer los deseos del hiperconsumidor: evadirse del mundo en forma individual, pero integrándose a una comunidad virtual de hedonistas que le permiten redefinirse, reconstruir su yo y satisfacer una parte de sus necesidades emocionales y afectivas.

A través de la *mimicry*, el jugador de MMORPGs se reinventa en un mundo virtual y evade sus problemas reales —marcados por la falta de sentido que presenta la vida en la sociedad de hiperconsumo—. Y, a través del *agon*, el usuario afirma su sensación de dominio sobre el mundo; recupera, aunque sea en un entorno limitado, la sensación de que es dueño de su destino y que puede conseguir los objetivos que se propone. Ya que, como explicábamos con anterioridad, en los MMORPGs los factores externos sólo influyen marginalmente en el éxito. Lo que sí determina la obtención de nuestras metas en este entorno de límites bien definidos es la perseverancia rutinaria y el trabajo personal.

Los videojuegos como campo de entrenamiento

Desde el punto de vista específico de los MMORPGs, y como bien lo demostró Nicholas Yee, el principio rector de estos juegos es la perseverancia, la dedicación y la eficiencia, todos valores altamente respetados en la sociedad capitalista urbana occidental. Al interior mismo del juego, quienes llevan personajes de nivel bajo son constantemente menospreciados, pisoteados, y son objeto de burla por quienes llevan personajes de nivel superior. El término común para referirse a estos jugadores al interior de las comunidades lúdicas es *noob*, un concepto que significa “principiante”, pero que tiene la connotación despectiva de “bobo” o “torpe”. Se usa para designar a jugadores que no han sido capaces de asimilar la mecánica de juego o que, incluso habiendo progresado en el juego y alcanzado niveles respetables, tienden a mantener una actitud de rechazo hacia el elevado nivel de trabajo que exige el juego para continuar progresando.

Si bien Yee postula que los MMORPGs están volviendo borrosos los límites entre juego y trabajo, nos parece que esta visión es algo exagerada. Tomando como punto de referencia las observaciones de Huizinga y Caillois, los MMORPGs estarían simplemente reflejando las exigencias de la sociedad actual: el trabajo rutinario, circular, poco creativo pero altamente exigente, tanto en lo intelectual como en lo emocional. Un trabajo cuyas recompensas son abstractas, pero permiten ganar reconocimiento social. En la sociedad actual, el ser un adicto al trabajo es algo altamente valorado por los jefes y los pares. Por ello

mismo no resulta raro que en los MMORPGs se admire tanto a quienes alcanzan los niveles superiores. Nicolas Ducheneaut sostiene que mientras exploraba el mundo del *WoW* no resultaba raro encontrarse en las ciudades más sobrepobladas con avatares de nivel 60 portando las armas y armaduras más poderosas del juego que simplemente se quedaban de pie, en la plaza del pueblo, a la vista de cualquiera, para que todos le admiraran.

Una investigación de Granet (citada por Huizinga) sobre los juegos en la sociedad rural china, verificó una estructuración jerarquizada de la sociedad: el proceso de feudalización parte del prestigio alcanzado por los guerreros en las competiciones. “El espíritu de rivalidad —dice Granet— que animaba a las sociedades de varones y que las enfrentaba en época invernal en torneos de danza es lo que se halla al comienzo del progreso que lleva a la elaboración de formas estatales”.

Este es un ejemplo extremo: resulta difícil creer que los mejores jugadores de MMORPGs se convertirán en líderes u hombres de estado en la sociedad real. Pero lo que sí resulta cierto es que quienes invierten más tiempo en estos juegos, demuestran un mayor compromiso y han alcanzado los niveles superiores de desarrollo de personaje, suelen ser también quienes fundan o lideran clanes, quienes dirigen grupos de usuarios y los que elaboran estrategias de sobrevivencia y desarrollo para estas comunidades. El MMORPG ha hecho realidad una creencia implícita en la sociedad de consumo: que el trabajo constante y la perseverancia permiten ganar dinero, prestigio y estatus... Al menos dentro del entorno cerrado y protegido del mundo virtual.

Con su propio sistema económico, su estructura y jerarquía social, sus métodos de escalamiento y una compleja red de interacción social, el MMORPG es un reflejo distorsionado de la sociedad neoliberal globalizada. Una versión utópica (o quizás distópica), romántica, arquetípica del mundo occidental: un lugar regido por el principio del *self made man*, el hombre que se construye a sí mismo, uno de los valores rectores de la sociedad estadounidense; un lugar donde la apariencia física y el lugar de origen no constituyen un factor de discriminación; un lugar donde el fracaso es sólo el paso para un nuevo comienzo y no el fin. Porque el sistema de juego permite aprender de los errores cometidos, levantarse y rehacer lo andado una y otra vez, hasta que, después de un abrumador tiempo repitiendo una y otra vez las mismas rutinas, sentimos que, lentamente,

nos convertimos en alguien importante, alguien admirado y respetado. A diferencia de lo que ocurre en nuestro mundo, en los MMORPGs la tenacidad sí es recompensada.

Un mundo deshumanizante

Muchos filósofos y teólogos podrían argumentar que el refuerzo a la autoestima generado por el escalamiento social en un MMORPG no se basa en un crecimiento personal, sino simplemente en la obtención de logros limitados a un ambiente cerrado. Sin embargo, los logros laborales e incluso los materiales (como el aumento de sueldo), ¿no son también beneficios restringidos que rara vez nos hacen crecer como seres humanos? El entorno virtual de un MMORPG reproduce incluso este aspecto de la sociedad: no importa si el jugador lee un libro al mes, se interesa por las artes y la filosofía, se siente feliz en su vida de pareja y orgulloso de haber forjado una familia. Lo que se recompensa socialmente es que su avatar sea poderoso y tenga objetos raros y costosos.

Por supuesto, esto no es lo único que se valora en el entorno virtual: como vimos en el capítulo anterior, la existencia de relaciones interpersonales íntimas (y por lo tanto la valoración del otro como persona) también forma parte del mundo de juego. También las capacidades de organización, trabajo en equipo y liderazgo necesarias para formar parte de un clan son altamente valoradas por los demás jugadores. Sin embargo, esto es algo que tejen los mismos usuarios, no el juego en sí. Es decir, si el MMORPG resulta más humano es porque está habitado por humanos, no porque la mecánica del mundo sea humana.

Como veíamos anteriormente, el sistema de progresión en el juego requiere de una dedicación enfermiza por parte de los usuarios: optimización del tiempo, eficiencia, y un promedio de 20 horas semanales. Por supuesto, esta dificultad puede ser superada utilizando *bots* o contratando un servicio de mejora de personaje. Claro que la utilización de estas alternativas viola el espíritu del juego: lo que los diseñadores buscan es que sus MMORPGs sean lo más absorbentes posibles e incluso la comunidad de juego les apoya en esta tarea. Sería muy mal visto entre los demás usuarios admitir que el nivel de experiencia de su avatar no es fruto del trabajo personal.

Esto significa, en resumidas cuentas, que el juego nos exige adoptar un comportamiento de máquina, realizando una serie de tareas rutinarias, fácilmente programables, para progresar en nivel de experiencia y, por lo tanto, en estatus dentro del juego. Sólo después de haber pasado meses (sino un año, o incluso más) realizando estas labores, se ingresa a ese selecto grupo de jugadores con personajes de nivel aceptable (en el *WoW*, sobre nivel 40) y se pueden dedicar a objetivos más gratificantes, como luchar contra otros personajes, integrarse a un clan y participar de las guerras entre facciones.

Es decir, la computadora, una herramienta creada para facilitarnos el trabajo y solucionar por sí misma las tareas rutinarias, nos exige que “por diversión” realicemos la misma tarea que podría resolver ella. Esta larguísima etapa podría ser considerada como una especie de iniciación, o una fase de práctica, en la que el jugador va descubriendo las rutinas del mundo, su mecánica, se familiariza con su entorno y con sus habitantes (los demás jugadores), hasta que finalmente le aceptan como uno de ellos: la mecánica de trabajo en el mundo ha sido asimilada hasta hacerse automática.

Juego y construcción de mundos

Difícilmente alguien podría argumentar a estas alturas que el juego es una actividad útil; sin embargo, tampoco se puede decir que sea una actividad que puede ser desechada del comportamiento humano. Como ya lo observaban Huizinga y Caillois, la cultura misma tiene bases lúdicas. Algo tan serio como el ideal de justicia tiene su origen en el ideal de honor y nobleza, y ambos derivan de una actividad lúdica convertida en un asunto serio — la guerra, el ajuste de cuentas, el determinar a la persona más apta para un cargo...

Según Huizinga, el ideal de justicia se adhiere al primitivo ideal de honor y nobleza para convertirse en la norma anhelada y reconocida de una comunidad humana que, entretanto, se ha ensanchado desde la pura coexistencia de los clanes y las tribus a una convivencia de grandes pueblos y Estados.

“El derecho de gentes surge en la esfera agonal como una conciencia de lo que es contrario al honor, a las reglas. Una vez que se impone un sistema de obligaciones

internacionales, moralmente fundado, ya queda poco espacio para el elemento agonal en las relaciones entre los Estados. Trata de sublimar el instinto de la competición política en un sentimiento jurídico”, dice Huizinga.

Esto no significa que se haya perdido el carácter lúdico de la comunidad. Así, las reglas de igualdad jurídica recíproca, sus formas diplomáticas, la obligación recíproca de mantener los tratados y de declarar la guerra solemnemente se equiparan formalmente a una regla de juego en la medida en que es reconocido el juego mismo. Es decir, el carácter lúdico del que se ve revestida nuestra sociedad y nuestra cultura responde a la humana necesidad de ordenar nuestra convivencia.

“En cuanto uno o varios miembros de una comunidad de Estados niegan la obligatoriedad del derecho de gentes y proclaman como única norma de conducta estatal el interés y el poderío del propio grupo —ya sea un pueblo, un partido, una clase, la Iglesia o el Estado— desaparece, con el último resto formal de la actitud lúdica, toda cultura, y la comunidad se hunde más abajo que el nivel de la cultura primitiva”. De esta forma, Huizinga concluye que no es posible la cultura sin una cierta afirmación de la actitud lúdica.

Como entornos virtuales y comunidades lúdicas globales, los MMORPGs nos permiten reflexionar sobre la mecánica y las limitaciones funcionales de un mundo y cómo esta mecánica y limitaciones podrían utilizarse para construir relaciones interpersonales. El programa de reforzamiento, la mecánica de la muerte y un sinnúmero de otras estructuras juegan un papel fundamental en alentar o desalentar las relaciones interpersonales; es decir, los MMORPGs nos permiten hacernos preguntas sobre cómo la mecánica de un mundo influye en la formación de comunidades, sus reglas explícitas e implícitas, las visiones de mundo y los ideales de honor, nobleza y, finalmente, justicia.

Es decir, lo que hace tan interesantes a los MMORPGs no es sólo que sean juegos que integran visiones de mundo y principios morales de la sociedad que les vio nacer, sino que sus propios usuarios están creando una comunidad aparte en la que construyen interacciones sociales a partir de sus experiencias y visiones de mundo individuales. ¿Cómo funcionarían estas comunidades si se crearan MMORPGs con reglas más similares a las de nuestro mundo? ¿Qué pasaría en un MMORPG donde los avatares no pudieran resucitar, o donde los recursos del mundo virtual no fuesen renovables, o donde no existieran normas

de convivencia impuestas por los diseñadores del juego? ¿Cómo se desarrollarían las relaciones interpersonales en un mundo virtual con personajes mortales? ¿Cómo protegerían los recursos del mundo para evitar su sobreexplotación? ¿Construirían los propios usuarios sistemas de gobierno y justicia para estos mundos? ¿Qué normas sociales se impondrían?

Preguntas para investigaciones futuras

A lo largo de este texto pudimos apreciar que muchos de los prejuicios en torno a los videojuegos si no son injustificados, al menos son exageraciones que nos impiden observar esta microcultura con más detenimiento. La gran mayoría de las investigaciones en torno a los videojuegos se centra en los posibles efectos que podrían tener sobre la conducta de los niños o los adolescentes, sin considerar que, según los estudios de Yee, un 75% de los usuarios de MMORPGs (por lejos los videojuegos más populares) son mayores de 19 años. Teniendo en cuenta que estos videojuegos están redefiniendo la identidad de sus usuarios y las formas de comunicarse en el mundo, el centrar la discusión en un problema que, según Rafael del Villar, no tiene solución es, cuando menos, una pérdida de tiempo.

La investigación en torno a los videojuegos en línea está recién en pañales, y los estudios de Yee, aunque bien enfocados y profundos, dejan más preguntas de las que consiguen responder. ¿Qué pasa con las comunidades virtuales creadas a partir de los usuarios de un MMORPG? Muchas veces, el juego no es más que el punto de partida, pues resulta común que los miembros de un clan se reúnan fuera del juego en foros de Internet, creen su propia página *web* e incluso se reúnan de verdad para intercambiar ideas sobre el juego, discutir estrategias o simplemente para socializar. ¿Cómo contribuye al desarrollo de la personalidad y el afianzamiento de la autoestima el hecho de pertenecer a una de estas comunidades? ¿Existe realmente adicción a los MMORPGs? Y, si es así, ¿a qué porcentaje de los usuarios afecta? ¿Se puede estudiar el desarrollo de las habilidades de liderazgo en los

usuarios de estos juegos? ¿Pueden los MMORPGs ser considerados un campo de entrenamiento para aprender eficiencia, perseverancia y cooperación?

Otro tema de interés es la exploración de roles y la perpetuación de visiones de mundo sexistas en las comunidades de juego. En uno de los testimonios recogidos por Yee, una jugadora afirmaba su preferencia por jugar con avatares masculinos, ya que así los demás usuarios demostraban más respeto por sus habilidades y le tomaban más en serio. ¿Qué tan representativo es este testimonio? No olvidemos que en un MMORPG la única diferencia entre un personaje femenino y uno masculino es la apariencia del avatar: las habilidades, poderes y potencialidades del personaje son las mismas, independiente del género. Es por ello que no resulta raro que usuarios masculinos interpreten personajes femeninos. ¿Vivirán estos usuarios experiencias de discriminación sexual?

Entremezclando investigaciones, podríamos hacernos también otras preguntas: ¿A qué microculturas pertenecen los usuarios de MMORPGs? ¿Cuántos espacios paralelos se trabajan en un MMORPG? Teniendo en cuenta las observaciones de del Villar, probablemente los MMORPGs se situarían a medio camino de complejidad entre las aventuras gráficas y los videojuegos de estrategia, puesto que exigen relacionar una multitud de elementos en tiempo real y a veces incluso coordinar las acciones propias con las de los demás jugadores. Sin embargo, es posible que la cantidad de espacios paralelos que se trabajan en un MMORPG dependa del estilo de juego del usuario. Así, un usuario que prefiera el juego en solitario trabajará menos espacios paralelos que el líder de un grupo de aventureros o el estratega de un clan. De esta forma es posible que el estilo de juego adoptado dependa del desarrollo intelectual del usuario. Pero esto no es más que una especulación: habrá que esperar nuevas investigaciones al respecto para obtener una respuesta satisfactoria.

Otras preguntas derivadas de los estudios revisados tienen que ver con la visión de mundo que desarrollan los jugadores. De acuerdo a Yee, nuestras experiencias e identidades virtuales no están separadas de nuestras experiencias e identidades en el mundo real: ambas coevolucionan y se moldean una a otra. Los MMORPGs no son tanto una nueva forma de juego como un nuevo medio de comunicación que permite la aparición de nuevas formas de identidad social e interacción.

Una de las principales características de los MMORPGs es su poderosa capacidad de seducción que, como vimos, no se reduce a los adolescentes. Se trata de entornos virtuales en línea donde conviven, interactúan y colaboran diariamente profesionales jóvenes, padres de familia y jubilados.

Cada día, más y más personas se internan en estos entornos virtuales en línea en lugar de ver televisión, lo que despierta interesantes preguntas, sobre todo, según afirma Yee, en referencia a la teoría del cultivo de Gerbner. Según este autor, los espectadores de televisión que pasan mucho tiempo frente a este aparato tienen una visión de mundo que sobreestima el nivel de violencia de la sociedad y el impacto de un alto número de fuerzas policiales en las calles, esto debido al énfasis que se le da a estos temas en el contenido televisivo. ¿Es posible que ciertas visiones de mundo nuevas sean cultivadas a causa de una participación prolongada de los entornos virtuales en línea? Teniendo en cuenta el elevado número de malas experiencias que viven los usuarios con jugadores abusivos o egoístas, ¿sería posible que los usuarios de MMORPGs desarrollaran una visión pesimista del ser humano?

Tampoco debemos olvidar que, al existir en una red global cuyo idioma por defecto es el inglés, los MMORPGs permiten la interacción entre usuarios de distintos lugares del mundo, rompiendo las barreras nacionales, culturales y de lengua. La sociología, sin duda, tendría mucho que decir de estos entornos virtuales, ya que responden perfectamente a la definición de “sociedad de masa” entendida por Herbert Blumer: “la masa puede ser percibida como constituida por individuos aislados y alienados [...]. Esto significa que el individuo en la masa, en lugar de estar desprovisto de atención, es en verdad agudamente autoconsciente. Él no actúa en respuesta a sugerencias o a los estímulos excitantes de aquellos con quienes se relaciona, actúa en respuesta al objeto que retiene su atención y sobre la base de impulsos que él mismo estimula”. Según esta corriente, la sociedad de masa es una ruptura de fronteras, una serie de estandarizaciones culturales que sobrepasan las tradiciones nacionales.

Es decir, los MMORPGs no sólo serían un producto cultural que responde a una necesidad de mercado, sino también un medio de comunicación masivo que reafirma el modelo de sociedad de masa. Como una maqueta estilizada del mundo occidental, donde se

imita el sistema económico, el sistema productivo, la mayoría de los valores y creencias, los medios de comunicación instantáneos e incluso las diferencias socioeconómicas —dado que un usuario con recursos puede comprarle niveles y objetos a su avatar usando moneda real.

Como puede verse, existen innumerables terrenos aún no explorados en el ámbito de los videojuegos. Interrogantes surgidas no de una reacción exagerada ante un bien cultural que apenas empezamos a descubrir, sino de estudios serios y desprejuiciados de una forma de juego que ha marcado ya varias generaciones y que promete continuar siendo la diversión favorita de los jóvenes y, en un futuro próximo, de gran parte de los adultos. Al menos mientras siga existiendo la globalización.

GLOSARIO

Agente: personificación virtual de una criatura con capacidad de acción en el mundo de un videojuego y que no es controlada por ningún usuario. Las acciones de un agente están determinadas por un patrón de conducta programado por el diseñador del juego. Este patrón de conducta, que puede ser muy sencillo (moverse de un lado a otro y atacar a cualquier jugador que se acerque) o muy complejo (controlar un ejército y defender un castillo) le indica cómo debe comportarse y reaccionar ante determinadas situaciones. Este patrón de conducta es conocido habitualmente como *inteligencia artificial* del agente. El ejemplo clásico de un agente serían las naves invasoras en el juego *Space Invaders*. Su inteligencia artificial es muy primitiva: simplemente deben aproximarse cada vez más al tanque que controla el jugador, aumentando la rapidez de desplazamiento y la cadencia de fuego a medida que sus congéneres son destruidos.

Animación japonesa: ver *animé*.

Animé: término utilizado para referirse en occidente a los dibujos animados japoneses. El *animé* es un tipo muy particular de animación, tanto por su estética como por sus temas y guiones. En Japón, el *animé* nunca fue exclusivamente para niños: de hecho, se produce *animé* para distintos rangos etarios, culturales e incluso sexuales. Es por ello que en su amplia producción abundan historias llenas de violencia, sexo, homosexualidad implícita o explícita, muchas veces entremezcladas con ciencia ficción o fantasía. Occidente se escandalizó originalmente con los temas del *animé*, pero esto ocurrió porque estos dibujos animados se importaron sin tomar en cuenta su contexto de producción y su público objetivo.

El *animé* ha influido poderosamente en toda la industria cultural occidental: desde los dibujos animados y el cómic, hasta el cine, los videojuegos e incluso el vestuario ha adoptado la estética y, a veces, la esencia del *animé*.

Arousal: actividad cerebral producida por la estimulación sensorial. El *arousal* representa el grado de conciencia desde un punto de vista psicológico y fisiológico; implica la activación de sistemas cerebrales y nerviosos específicos, lo que incrementa los latidos del corazón, la presión sanguínea, la oxigenación de la sangre y la condición de alerta sensorial, la movilidad y la facilidad de respuesta ante los estímulos. El *arousal* es fundamental en regular el nivel de conciencia, la atención y el procesamiento de información, así como para motivar la respuesta a situaciones estresantes, la búsqueda de alimentos y la actividad sexual. Según el psicólogo Hans Eysenck, las diferencias base de *arousal* entre los sujetos determina el que un sujeto sea introvertido o extrovertido.

Asertividad: se trata de una estrategia y estilo comunicativo que se sitúa en un punto intermedio (y por lo tanto óptimo) entre dos conductas polares: la agresividad y la pasividad. Los psicólogos suelen definirlo como un comportamiento social maduro, según el cual un sujeto expresa sus convicciones, defiende sus ideas y protege sus derechos sin mostrarse agresivo ni someterse a la voluntad de los demás.

Avatar: personificación gráfica de un jugador en un entorno multiusuario. La idea del avatar es que sea personalizable y, por lo tanto, único y representativo. Un avatar puede ser algo tan sencillo como una cara hasta un detallado personaje en tres dimensiones con un rostro bien definido, cuerpo, ropas, armas y armadura claramente visibles.

Bot o borg: los *bots* (diminutivo de “robot”) son programas capaces de realizar diversas acciones imitando las acciones de un humano. Los *bots* pueden realizar tareas muy diversas: desde aplicar rutinas de edición de texto hasta simular el comportamiento humano, por ejemplo, a través de un *chat*. En los MMORPGs (videojuegos de rol multijugador masivos

en línea), los *bots* pueden ser usados para que ejecuten una serie de tareas rutinarias para el personaje del usuario, permitiéndole así aumentar el nivel del personaje o sus riquezas sin necesidad de que el jugador intervenga en el juego. Los diseñadores de MMORPGs consideran el uso de *bots* una violación grave a las normas del juego: las sanciones pueden ir desde una suspensión temporal hasta una suspensión permanente de la cuenta del usuario.

Clan: un clan es un grupo de personas que se reúne en el entorno virtual de un videojuego en línea para compartir y ayudarse mutuamente. Los miembros de un clan suelen trabajar en pos de un objetivo común que puede ser algo tan simple como ayudarse entre ellos cuando lo necesiten, hasta defender una zona del mundo virtual contra las invasiones de clanes enemigos.

Condicionamiento operante o instrumental: es una forma de aprendizaje en el que una acción del sujeto provoca un tipo de consecuencia (también conocida como estímulo reforzador) contingente a la acción. El condicionamiento operante implica un aprendizaje que tiene que ver con el desarrollo de nuevas conductas, y no con una asociación entre estímulos y conductas reflejas, como ocurre con el condicionamiento clásico de Pavlov. Los principios del condicionamiento operante fueron desarrollados por B. F. Skinner; actualmente se utiliza más el término condicionamiento instrumental, por ser más descriptivo.

El condicionamiento operante funciona en base al aprendizaje de respuestas que se perpetúan en el tiempo gracias a la presencia de una consecuencia —llamada refuerzo— continua. Las consecuencias agradables tienden a fortalecer una conducta, mientras las desagradables la debilitan.

El principio del condicionamiento operante puede verse reflejado en el siguiente ejemplo: un niño es llamado por un grupo de adultos para que les cante una canción que aprendió en el colegio. Aunque en un comienzo atemorizado por la presencia de tantos adultos, el niño se decide a cantar frente a ellos. Si los adultos le aplauden y le felicitan por su interpretación, habrán reforzado positivamente su conducta y, por lo tanto, le habrán estimulado para que

lo haga de nuevo. El hecho de recibir aplausos y felicitaciones cada vez que canta se constituirá en un refuerzo que estimulará la perpetuación de la conducta cantar. En el caso de que los adultos se rieran y burlaran de su interpretación, se habrá producido una consecuencia negativa a la conducta, por lo cual se habrá debilitado el interés de repetirla a futuro.

El principio del condicionamiento operante se sitúa en la base del sistema penal, ya que considera que se puede reducir la frecuencia de las conductas delictivas a través de un castigo (refuerzo negativo).

Conductismo: corriente de la psicología que busca explicar el comportamiento humano en término de las relaciones entre entradas (estímulos) y salidas (respuestas). Con ello, el conductismo se aleja de explicar el comportamiento humano en base a estructuras internas o procesos mentales, ya que postula que las conductas son simplemente producto de estímulos externos. Desde este punto de vista, la conducta de un sujeto podría ser modificada entregando los estímulos apropiados; es decir, la conducta es un aprendizaje que puede ser guiado y encausado.

Dungeon: palabra en inglés que significa literalmente “calabozo”. En los juegos de rol y los MMORPG, el término *dungeon* se utiliza como un genérico para designar cualquier caverna, laberinto subterráneo, mazmorra, catacumba e incluso un castillo en el cual se sitúa la acción de juego. Un *dungeon* es, entonces, un entorno de juego cerrado, con opciones de desplazamiento limitadas, por lo general, a avanzar por pasillos, abrir puertas, subir y bajar escaleras. Los *dungeons* suelen estar infestados de agentes enemigos, como caballeros negros, monstruos y dragones, y el nivel de dificultad al que se enfrenta el jugador aumenta a medida que avanza en el *dungeon*.

Gore: término utilizado para referirse a la inclusión explícita y en exceso de sangre, fluidos corporales y carne humana, así como cuerpos humanos lacerados y/o descuartizados en algún producto cultural. El término se utiliza principalmente para referirse a un género

cinematográfico, el cine *gore*, el cual suele representar una multitud de criaturas deformes, cadáveres animados, sangre falsa vertida por litros y muertes exageradamente grotescas. Algunos videojuegos, como el *Mortal Kombat* (Midway, 1992), el *Doom* (id Software, 1993) o el *F.E.A.R. Extraction Point* (TimeGate Studios, 2006) incluyen *gore* como parte de su atractivo.

MMORPG: en inglés, *Massively Multi-User Online Role-Playing Game*, videojuego de rol multijugador masivo en línea. Se refiere a un tipo de videojuegos que permiten a miles de usuarios participar simultáneamente de un mismo entorno virtual persistente, como un mundo aparte que se presenta a través de gráficos en la pantalla del ordenador. Los videojugadores de un MMORPG pueden interactuar con el entorno virtual e interactuar entre ellos, lo que genera ricas e interesantes formas de socialización en línea.

MUD: en inglés, *Multi-User Domain*, dominio multiusuario. Se refiere a un tipo de videojuego en línea que acepta a varios usuarios en forma simultánea y que participan de un mismo entorno virtual persistente. Los MUDs son los antecesores de los más modernos MMORPGs, y se diferencian de estos en dos aspectos esenciales: primero, el número de jugadores que acepta el MUD es radicalmente inferior al que puede participar de un MMORPG; segundo, la interacción en el MUD se realiza a través de comandos escritos y no suele existir una interfaz gráfica que represente el mundo de juego. Tanto los MUDs como los MMORPGs funcionan en base a la creación de personajes de juego que suelen adoptar roles arquetípicos (guerreros, hechiceros u otros) con distintas fortalezas y debilidades.

Nivel (de poder o de personaje): representa qué tan poderoso es un personaje en un MUD o un MMORPG. Habitualmente, cuando un usuario crea su personaje, éste empieza el juego en nivel 1. A medida que vence a agentes del mundo virtual, resuelve acertijos y cumple con misiones del juego aumenta su nivel y con ello sus poderes. Así, un caballero de nivel 1 tiene un nivel de poder radicalmente inferior a uno de nivel 10; a su vez,

el caballero de nivel 10 es un debilucho en comparación a uno de nivel 20, y así sucesivamente.

Los MMORPGs y los MUDs suelen imponer límites al nivel de los personajes. Por ejemplo, en el *World of Warcraft* el nivel máximo que puede alcanzar un personaje es 60, pero si compra una expansión del juego puede alcanzar el nivel 70.

Personaje: es el alter ego de un usuario en un MMORPG o un MUD. Un personaje suele crearse adoptando un rol arquetípico (dependiendo del entorno puede tratarse de un brujo, un asesino o un piloto espacial) que tiene una serie de atributos que definen qué tan fuerte e inteligente es, y si sabe pelear o crear objetos. El personaje puede ser personalizado a través de un avatar (la representación gráfica del personaje), se le puede dar nombre y tiene la posibilidad de interactuar con el entorno virtual así como con otros personajes presentes en el mundo de juego (y, por lo tanto, con otros jugadores).

Programa de reforzamiento: la fórmula que determina la frecuencia de aparición de un determinado refuerzo (ver “refuerzo” más adelante) ante una conducta específica. La frecuencia puede referirse a una dimensión temporal (cada cuánto tiempo se produce el refuerzo), al número de conductas emitidas para obtenerlo (cuántas veces se debe realizar la conducta para que se obtenga el refuerzo) o en una combinación de ambas. Para que un sujeto se mantenga prendado a un programa de reforzamiento éste debe tener una frecuencia adecuada al sujeto, lo justo para que cada refuerzo sea una verdadera recompensa pero que no sea una recompensa excesivamente difícil de conseguir.

Puntos de experiencia: una medida que determina cuántos logros ha obtenido un personaje en un videojuego de rol. Los puntos de experiencia se obtienen venciendo enemigos, cumpliendo misiones e incluso derrotando a otros jugadores en el entorno virtual de un MMORPG. Habitualmente, la acumulación de un determinado número de los puntos de experiencia aumenta en forma automática el nivel de poder de un personaje. A medida que el personaje aumenta su nivel, cuesta cada vez más puntos de experiencia pasar al nivel

siguiente: así, mientras los primeros niveles de poder son rápidos de aumentar, llega un punto del juego en que el progreso del personaje se vuelve casi imperceptible.

Refuerzo o reforzamiento: el estímulo que impulsa a un sujeto a realizar una actividad específica. Puede tratarse de un estímulo material —el dulce que obtiene el niño por portarse bien—, abstracto —la satisfacción que significa el ganar el primer lugar de una carrera— o una combinación de ambos. El refuerzo es particular a cada sujeto: lo que para algunos puede ser un estímulo (por ejemplo, la posibilidad de ganar dinero apostando a los caballos) para otros no lo será en lo más mínimo.

Vista isométrica: en ordenadores y videojuegos, la vista isométrica es la representación gráfica de un objeto de tres dimensiones a través de una proyección en dos dimensiones que no considera la reducción aparente del tamaño que percibe el ojo humano. La perspectiva, en cambio, es una representación gráfica en un plano que busca imitar la reducción aparente del tamaño de los objetos.

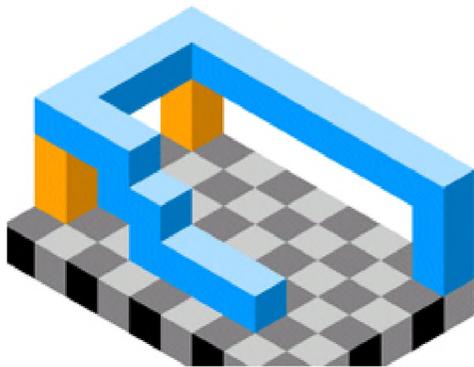


Figura 1: proyección isométrica

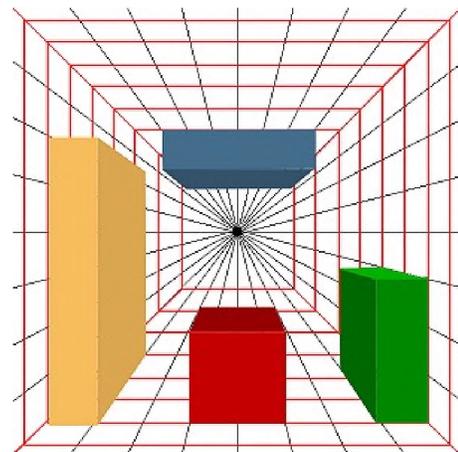


Figura 2. polígonos en perspectiva

Los videojuegos más antiguos —que disponían de recursos muy limitados en comparación a los de fines de la década del 2000— solían representar un escenario en tres dimensiones utilizando una vista isométrica, menos realista, pero con un acabado gráfico mas detallado

que las primitivas gráficas 3D en perspectiva. Gracias al acelerado desarrollo de los procesadores y la reducción de costos de esta tecnología, a partir de la década del 2000, todo videojuego que busque cierto nivel de éxito utiliza detalladas gráficas en 3D con perspectiva.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

Fuentes vivas

- Del Villar, Rafael: entrevista personal realizada el 4 de octubre de 2007
- Ferralis, Patricia: entrevista personal realizada el 15 de noviembre de 2007
- Entrevistas a once jugadores de videojuegos, realizadas entre el 2 de agosto de 2007 y el 3 de marzo de 2008

Libros y textos

- AMNISTÍA INTERNACIONAL (sin autor definido): *¿Sabes a qué juegan tus hijos? Videojuegos, racismo y violación de derechos humanos*, diciembre de 2002, publicado por la sección española de Amnistía Internacional, en <http://www.es.amnesty.org/temas/educacion-en-derechos-humanos/tp/documentos/>
- AMNISTÍA INTERNACIONAL (sin autor definido): *Con la violencia hacia las mujeres no se juega: videojuegos, discriminación y violencia contra las mujeres*, diciembre de 2004, publicado por la sección española de Amnistía Internacional, en <http://www.es.amnesty.org/paises/espana/documentos/tp/documentos/5/>
- BOURDIEU, Pierre: *Sobre la televisión*, editorial Anagrama, Barcelona (España), 1997
- CAILLOIS, Roger: *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, Fondo de Cultura Económica, México D.F. (México), 1986
- DUCHENEAUT, Nicolas et al: “Alone Together? Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Games”, en la conferencia de procedimientos sobre factores humanos en sistemas computacionales, CHI 2006, págs. 407-416, 22 al 27 de abril, Montreal, Canadá; publicado en el sitio web del Proyecto Dédalo: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001539.php>
- EIBL-EIBESFELDT, Irenäus: “Comunicación y sociedad de masas”, publicado en el sitio web de publicaciones La Editorial Virtual, en http://www.laeditorialvirtual.com.ar/Pages/Eibl_Eibesfeldt/ComunicacionYmasas.htm
- ESTALLO, Juan Alberto: *Los videojuegos: juicios y prejuicios*, editorial Planeta, Barcelona (España), 1995
- ESTALLO, Juan Alberto: “Psicopatología y videojuegos”, publicado en el sitio web del Instituto Psiquiátrico del Departamento de Psicología de la Universidad de Barcelona (España), junio de 1997, en <http://www.ub.es/personal/videoju.htm>
- HUIZINGA, Johan: *Homo ludens*, Alianza editorial, Madrid (España), 2004
- LIPOVETSKY, Gilles: *La felicidad paradójica: ensayo sobre la sociedad de hiperconsumo*, Anagrama, Barcelona (España), 2007

- MARQUÈS GRAELLS, Pere: *Los videojuegos y sus posibilidades educativas*, publicado en 2000 por el sitio web de la Universidad Autónoma de Barcelona, en <http://dewey.uab.es/pmarques/pravj.htm>
- ORTIZ, Renato: *El otro territorio*, editorial Secretaría Ejecutiva Convenio Andrés Bello, Bogotá (Colombia), 1999
- PAPALIA, Diane et al: *Desarrollo humano*, editorial McGraw Hill, cuarta edición, Santafé de Bogotá (1992)
- YEE, Nicholas: *The Psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage*, publicado en el sitio web de *The Daedalus Project*, proyecto de investigación de los MMORPGs, en <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001539.php>

Publicaciones periódicas

- ANDERSON, Craig: “Violent Video Games: Myths, Facts, and Unanswered Questions”, publicado en la *Psychological Science Agenda*, revista virtual de la Asociación Americana de Psicología, octubre de 2003, en <http://www.apa.org/science/psa/sb-anderson.html>
- CRIENGLISH.COM (sin autor definido): “Death of Net Game Addicts Alert Others”, publicado en el sitio de noticias *Crienglish.com*, en <http://english.cri.cn/974/2005/11/01/63@28068.htm>
- DEL VILLAR, Rafael: “Brecha digital, categorías perceptivas y cognitivas: el caso de los video-juegos”, en la *Revista Comunicación y Medios* n°17 (2006), en <http://www.icei.uchile.cl/archivos/brechadigitaldelvillar.pdf>
- DEL VILLAR, Rafael: “Nuevas tecnologías y construcción de identidades”, en revista *deSignis* n°5, abril de 2004
- DEL VILLAR, Rafael: “Nuevas tecnologías digitales, sistemas cognitivos y construcción de identidades”, en revista *deSignis* n°5, abril de 2004
- DI MARIA, Franco y FORMICA, Ivan: “Hikikomori: il male oscuro dei figli del Sol Levante”, en la revista *Psicologia Contemporanea*, n°179, septiembre-octubre de 2003
- ETXEBERRIA, Félix: “Videojuegos y educación”, publicada en la revista electrónica *Teoría de la educación*, volumen 2 (2001), publicada por Ediciones Universidad de Salamanca, en http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm
- FERRIS, Duke: “The Truth About Violent Youth and Video Games”, publicado el 19 de octubre de 2005 en la revista virtual *Game Revolution*, en http://www.gamerevolution.com/features/violence_and_videogames
- FORTIN, Tony: “Videojuegos después del 11 de septiembre”, en la edición chilena de *Le monde diplomatique*, año VII, número 76, julio de 2007
- THE ASSOCIATED PRESS (sin autor definido): “Couple accused of starving children while on the Internet”, 14 de julio de 2007, publicado en el diario virtual *USA Today*, en http://usatoday.com/news/nation/2007-07-14-internet-neglect_N.htm?imw=Y

- AGENCE FRANCE-PRESSE (sin autor definido): “Estudio: videojuegos fomentan violencia, los niños estudian menos y pelean más”, 22 de agosto de 2005, en el portal de noticias de *Univision.com*, en <http://www.univision.com/content/content.jhtml?cid=675755>
- YEE, Nicholas: “Motivations of Play in Online Games”, en *Journal of CyberPsychology and Behavior*; n°9, 2007, publicado en el sitio web de *The Daedalus Project*: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001539.php>
- YEE, Nicholas: “The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play”, en *Games and Culture*, volumen 1, número 1, enero de 2006, págs. 68 a 71, publicada en <http://gac.sagepub.com/>

Referencia de imágenes

- Página 6: sitio web *Old Games Collection*, en <http://www.gamegoldies.org/mortal-kombat-trilogy-by-gt-interactive/>
- Página 15: sitio web de la revista virtual *Xbox Vicio*, en http://www.xboxvicio.com/xbox360/noticias-xbox360-GTA_IV_Fecha_lanzamiento_nuevas_imagenes_y_detalles-162.html
- Página 18: galería de imágenes de Marcelo Tapia en Flickr ([www.flickr.com](http://www.flickr.com/photos/algquemostar/1440036882/)), en <http://www.flickr.com/photos/algquemostar/1440036882/>
- Página 28: sitio web de la revista virtual de videojuegos IGN.com en <http://xbox360media.ign.com/xbox360/image/article/829/829850/super-street-fighter-ii-turbo-hd-remix-20071024095635784.jpg>
- Página 35: sitio web de la revista virtual *MeriStation*, en http://www.meristation.com/v3/des_analisis.php?idj=cw43490a84d445f&pic=XBX&id=cw43498145c810e
- Página 39: biblioteca digital y archivo digital público *Ibiblio*, en <http://www.ibiblio.org/GameBytes/issue18/greviews/ijones/ijones.html>
- Página 41: sitio web de *Softpedia*, enciclopedia de descarga de *softwares* gratuitos <http://games.softpedia.com/progScreenshots/Starcraft-Precambrian-Map-Screenshot-18621.html>
- Página 47: sitio web de la revista de videojuegos *GamersHell.com*, en http://www.gamershell.com/pc/star_wars_galaxies/screenshots.html?id=113
- Página 53: galería virtual de imágenes de Hogbard en Flickr ([www.flickr.com](http://www.flickr.com/photos/hogbard/316622682/)), en <http://www.flickr.com/photos/hogbard/316622682/>
- Página 56: foro de animación japonesa *Animextremist* (www.anxworld.net), en <http://www.anxworld.net/lofiversion/index.php/t1174.html>
- Página 69: *Kids Aware*, página web informativa de la policía británica de Gloucestershire, en http://www.gloucestershire.police.uk/kids_aware/5b.html

- Página 77: *Le café pédagogique*, periódico de actualidad pedagógica en Internet, en http://www.cafepedagogique.net/lemensuel/lenseignant/languesvivantes/anglais/Pages/2007/86_VideoGameaddiction.aspx
- Página 82: sitio web de *GameSpy*, revista virtual de videojuegos multijugador (www.gamespy.com), en <http://xbox.gamespy.com/xbox/star-wars-battlefront-2/649842p1.html>
- Página 83: sitio web de descarga de videojuegos antiguos, *Abandonia* (www.abandonia.com), en <http://www.abandonia.com/en/games/858>
- Página 90: sitio web de la revista virtual *Animate!* (www.animateonline.org), en <http://www.animateonline.org/editorial/2006/11/animate-rogue-talents-3-at-riverside-studios-london>
- Página 95: sitio web del videojuego *Ragnarok Online* (<http://iro.ragnarokonline.com>), en <http://iro.ragnarokonline.com/game/ScreenList.asp?Page=6&>
- Página 100: diario en Internet de un jugador de *World of Warcraft*, en <http://vampirefreaks.com/journal.php?u=DmJapan>
- Página 108: revista virtual de videojuegos *GameSpot.com*, en <http://www.gamespot.com/pc/rpg/worldofwarcraft/images.html?page=3>
- Página 115: revista virtual de videojuegos multijugador *GameSpy*, en <http://pc.gamespy.com/pc/world-of-warcraft/617414p1.html>
- Página 122: sitio web oficial de PlayStation en Estados Unidos, en <http://www.us.playstation.com/News/Editorials/64>
- Página 126: imagen congelada del juego *RuneScape*, extraída directamente del juego, en el sitio <http://www.runescape.com>
- Página 131: imagen congelada del juego *RuneScape*, extraída directamente del juego, en el sitio <http://www.runescape.com>
- Página 159: *Figura 1*: www.educacionplastica.net, sitio web de enseñanza e interacción entre estudiantes y aficionados a las artes plásticas, en <http://www.educacionplastica.net/impoiso.htm>
Figura 2: Sitio web educativo *Vip Webquest II*, en <http://www.xtec.cat/~mvilla42/projecte/2Webquest/task.html>

IMÁGENES ANEXAS



1. Esta es una imagen congelada de la interfaz de juego del *World of Warcraft*, donde puede observarse un grupo de personajes pertenecientes al mismo clan cumpliendo una misión común. Como puede apreciarse, el jugador debe ser capaz de trabajar en numerosos espacios paralelos en tiempo real (incluyendo los espacios que no cubre su visión parcial del mundo) para desempeñarse en forma efectiva.

Imagen extraída de un enlace desde el foro de *World of Warcraft europeo* <http://forums.wow-europe.com/>. La imagen original se encuentra en <http://www.dchr.dk/wow/raid.jpg>



2. Otra imagen extraída de la interfaz de juego del *World of Warcraft*. Aquí se aprecia con mayor perspectiva una situación de combate entre dos clanes enemigos. Muchos MMORPGs permiten personalizar la interfaz de juego, aumentando o reduciendo los elementos de información visibles. Además, el uso de gráficos en 3D reales permite variar el ángulo y la distancia de visión.

Imagen extraída de Carl's Guides (www.carlsguides.com), sitio de Internet de ayuda para videojugadores, en <http://www.carlsguides.com/worldofwarcraft/memories2.htm>



3. Una imagen del mundo virtual en tres dimensiones con el que se interactúa en *Dungeons and Dragons Online: Stormreach*. Los entornos de juego desarrollados por los MMORPGs son enormes y requieren de muchas horas para ser recorridos por el avatar del usuario.

Imagen extraída del sitio web del juego Dungeons & Dragons Online: Stormreach, en http://www.ddo.com/index.php?&page_id=66&siid=25&page=3



4. Una imagen de la interfaz de juego de *Ragnarok Online*. Aquí se pueden apreciar numerosos jugadores interactuando a través de sus avatares y el sistema de *chat*. La posibilidad de interactuar con jugadores de distintas partes del mundo y de destacarse entre ellos a través de sus logros (muchas veces reflejados en el nivel del personaje y el aspecto de su avatar) es uno de los principales motivadores de los MMORPGs.

Imagen extraída de Argentina Anime, foro argentino de animé y videojuegos, en <http://forums.argentina-anime.com.ar/showthread.php?t=1642>



5. Una imagen del mundo virtual en proyección isométrica recreado por *Ragnarok Online*. Los mundos de juego de los MMORPGs suelen ser muy ricos en sus gráficos y audio, además de presentar construcciones visuales creativas que combinan libremente elementos culturales de distintas tradiciones. Este sincretismo es mucho más evidente en videojuegos orientales, como el mismo *Ragnarok*, donde pueden apreciarse templos orientales, castillos occidentales y vestimentas modernas.

Imagen extraída del sitio web de Ragnarok Online, en <http://iro.ragnarokonline.com/game/ScreenList.asp?Page=5&>