



TESIS DOCTORAL
VIDEOJUEGOS, EDUCACIÓN Y DESARROLLO

Autor

Zhuxuan Zhao

Codirectores:

José Luis Linaza Iglesias

Marta Linaza Iglesias

FACULTAD DE FORMACIÓN DE PROFESORADO
Y EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID

Junio 2017

VIDEOJUEGOS, EDUCACIÓN Y DESARROLLO

Agradecimiento

Es como un sueño, ahora estoy pensando en estos 5 años maravillosos. Este trabajo empezó por una curiosidad en la defensa de una tesis doctoral en la Universidad de Alcalá.

“¿se puede hacer una tesis sobre videojuegos?” “¿Claro que sí, quieres hacer una?” Ésta es la pregunta mía y la respuesta de mi tutor y amigo José Luis Linaza, que era el inicio de todo. En ese momento, no imaginaba que el camino hacia delante estaría lleno de aventuras.

Ahora llega el final de este camino, quería agradecer a todas las personas que hacen este trabajo posible. Sus consejos y sus compañías son imprescindibles.

Josetxu, gracias por ser el mejor tutor y amigo que me apoyaba durante las horas difíciles, me daba oportunidades de mirar el mundo con ojos diferentes y me guiaba en la manera más abierta de pensar. Tu energía y tu pasión es un modelo perfecto para mí.

A mis amigos en videojuegos, sois los protagonistas verdaderos de este trabajo. Un grupo de jugadores simpáticos y apasionados. Gracias, “Drec” Arne Rainhard Erland, “Ainlala” Christine Karlsson Borgan, “Qaelim” Jonas Karnebjør, “LordShenlong” James Muckleston, “Mustufar” John Worley, “Yvek” Ivo Jadronja, “Riganna” Anna Deussing, “Genomadriil” Alessi, y todos los demás de “Legion Effect” y “Apostles of the Force”. Sois los mejores compañeros que uno podría tener en el mundo de videojuegos. Luchábamos juntos, nos reíamos juntos, compartimos nuestras historias, alegrías y tristezas. Esta amistad durará hasta siempre.

A los profesores de la facultad de profesorado, gracias por sus consejos y apoyos, a Antonio Maldonado, Javier

González Patiño, vuestras ideas estupendas me abrían muchas puertas.

A Jerome Bruner, aunque sólo nos reunimos dos veces, pero tu vida legendaria y tu mente ilustrada me van a inspirar por toda mi vida.

A Martín Plascencia, Nilsa Rain, Facundo Corvalán, Jorge Seco y todos los alumnos de Josetxu. Los trabajos que hicimos juntos me han enseñado mucho.

A Shi Shi, Zhuang Wei, Liu Siyu, gracias por apoyarme desde nuestro tiempo en secundaria.

Y claro a mis padres quien me apoyan a pesar de todo, aunque no van a entender ni una palabra de este trabajo. Y me hacen sentir en casa, aunque tenemos una distancia de dos continentes.

Resumen

El objetivo final de este trabajo ha sido contribuir a un mejor conocimiento de los videojuegos, describiendo sus contenidos reales, explorando y evaluando su influencia en la educación y el desarrollo humano.

Para ello partimos de analizar su función como un nuevo medio de comunicación social.

A un primer capítulo, en el que introducimos la problemática y establecemos los diferentes objetivos y metodologías de cada uno de los estudios realizados, le sigue otro en el que examinamos la vigencia actual de los prejuicios sobre los videojuegos en futuros maestros y algunas de las posibles causas de las preocupaciones, tan frecuentes en la población general, sobre la influencia negativa de estas nuevas formas lúdicas.

En el capítulo 3 hemos propuesto unos mojones históricos para entender la evolución y la historia de los propios videojuegos. Parte de este estudio se basa en nuestra propia experiencia vital como videojugador desde edad muy temprana. Los cambios más significativos los hemos vinculado con el desarrollo tecnológico que subyace a los cambios experimentados en los videojuegos. Aunque algunos autores utilizan otros criterios diferentes, como el creciente número de videojugadores, nosotros hemos considerado que, incluso una variable como esta del aumento del número de videojugadores, está también profundamente vinculada a los cambios estructurales.

En el capítulo 4 hemos tratado de responder a la compleja pregunta de *¿qué es un videojuego?*. La descripción y el análisis de sus características nos han permitido acercarnos a algunas de las relaciones entre los videojuegos y la creatividad, tanto de los propios diseñadores como de los potenciales jugadores. También hemos abordado en él algunas de las cuestiones sobre los contenidos *violentos, sexuales, peligrosos, etc.* de los

videojuegos. Hemos concluido que estos análisis no pueden olvidar nunca que se trata de juegos, no de situaciones reales, es decir, no son situaciones reales y en la ficción a los jugadores les está permitido actuar, interaccionar y ser protagonistas de las historias que desarrollan.

En los capítulos 5 y 6 están la mayor parte de los datos empíricos obtenidos para esta tesis. El Capítulo 5 es un experimento que hicimos con niños de educación primaria para observar sus interacciones durante unas sesiones para jugar videojuegos juntos. Este experimento nos revela el proceso de los niños para aprender a jugar un juego nuevo, su intento de cooperación y sus maneras para resolver conflictos. También aborda algunos de los prejuicios sobre las diferencias entre edad y género en cuanto a jugar videojuegos y los contrasta con los datos observados en el experimento.

El Capítulo 6 es una observación participante de los diferentes tipos de socialización entre los videojugadores. Con este estudio hemos querido abordar la acusación frecuente de que los videojuegos causan aislamiento social. Por ello dedicamos la mayor parte del trabajo a analizar los procesos de socialización y los conflictos que se producen mientras se juega. Son muy análogos a los que se producen en otros ámbitos sociales pero tienen sus particularidades respecto a los mecanismos y estrategias utilizados para resolverlos.

Finalmente en el capítulo 7 se resumen las conclusiones de todo el trabajo.

1.INTRODUCCIÓN Y METODOLOGÍA

1.1.Introducción

Durante la historia de la humanidad y la del desarrollo de la tecnología, han aparecido muchas invenciones que cambiaron la vida cotidiana de manera rápida, casi “agresiva”. Estas invenciones normalmente causaban pánico entre el público, como, por ejemplo:

Los coches eran peligrosos carros sin un animal (caballo o buey) que pudiera percibir el abismo y evitarlo deteniéndose. Eran carros diabólicos, autopropulsados.

La invención de cámara facilitó la gente pudiera capturar momentos de su vida. En principio, e incluso hasta ahora, hubo personas que creyeron que las cámaras roban el alma de la gente.

La invención del teléfono facilitó la comunicación de larga distancia, y hubo gente que creía que era un demonio que se encontraba en los cables y que pasaba las palabras.

La invención de la televisión provocó una serie de teorías sobre la posibilidad de que te quemara el cerebro si estabas delante de ella mucho tiempo.

Y ahora el foco se centra en los videojuegos. Podemos ver muy frecuentemente en todos los medios artículos como *Los videojuegos producen comportamientos violentos; Los videojuegos limitan la inteligencia de los niños, Los videojuegos aíslan socialmente a las personas, etc.*

Hay incluso casos extremos que creen que los videojuegos

son herramientas de satán para corromper a los humanos. Les pongo como ejemplo un link de un reportaje sarcástico de la famosa Kotaku, una página web de noticias de videojuegos, sobre uno de estos casos:

<http://kotaku.com/5423918/pokemon-teaches-your-children-to-worship-satan>

En China el caso más famoso del pánico hacia los videojuegos sería el Centro de Rehabilitación de Videojugadores de Yang Yongxin, un auto-declarado experto en “curar” las adicciones a los videojuegos y al internet. Desde el año 1999, este “experto” usaba electroshock para “curar” a los jóvenes de su “enfermedad” de videojugador. Hasta el año 2009, muchos medios sociales tradicionales han realizado reportajes de este señor y le admiraban como un salvador del mundo. La provincia Shandong de China incluso le dio un premio como el ciudadano excelente por su “contribución” hacia la lucha contra videojuegos.

En 2009, el periódico *中国青年报* (El Periódico de la Juventud) hizo una investigación sobre este centro de rehabilitación y reveló su maltrato hacia los “enfermos”. Trataba a estos jóvenes, quienes eran mayoritariamente menores de edad en ese momento, como criminales. Les pedía que se arrodillaran delante del señor Yang Yongxin, que besaran su pie para mostrarle “agradecimiento” por “salvar sus vidas”. Les aplicaron electroshock a los que no

admitían que estaban enfermos hasta que se rindieron. Este periódico presentó toda esta investigación en un artículo titulado *一个网戒中心的生态系统(La condición de vida en un centro de rehabilitación para adición de internet)*
http://www.cyol.net/zqb/content/2009-05/07/content_2655346.htm

Sin embargo, lo que es más preocupante que este “experto”, es la actitud de los padres. Durante una entrevista, una madre, quien mandó a su hijo a este centro, gritó fanáticamente: “Estoy totalmente de acuerdo con el profesor Yang! ¡Dale electroshock, si no se rinde, mátales con el electroshock! Está poseído!” Esta madre cree que su hijo tiene una enfermedad mental, porque las noticias en las televisiones dicen que los videojuegos causan problemas mentales. Como el mismo periódico escribió en otro artículo, siguiendo esta investigación, titulado *中青报 : 不称职的家长比电击治网瘾的杨永信更可怕 (Los padres irresponsables son más horrorosos que Yang Yongxin y su electroshock)*

<http://opinion.people.com.cn/n1/2016/0817/c1003-28642114.html>

Efectivamente, un “experto” como Yang Yongxin puede tener tantos apoyos de estos padres porque no querían conocer por sí mismo a sus hijos, escuchaban las noticias, y las creían sin pensar. Sin embargo, ¿tal vez estas

noticias también tienen alguna culpa en guiar a la gente hacia actitudes fanáticas? ¿Cuántas noticias negativas sobre videojugadores son el resultado de una investigación seria? ¿O tal vez, prejuzgamos sin razonamiento, rindiéndonos a nuestro miedo ante fenómenos nuevos?

Yo mismo he sido un videojugador desde que tenía 3 años. Mi padre es una persona que tiene mucho interés en las cosas nuevas. En el año 1989, China continental todavía estaba en el proceso de la apertura al exterior, y todavía no había muchas cosas de alta tecnología en el mercado. Por su trabajo, electroshock i padre viajó mucho y me compró en Hong Kong la consola *Fairchild Channel F*, que pertenece a las primeras consolas de la 2ª generación. Y allí se iniciaron mis 29 años de vida como un videojugador. Mis padres apoyaban mucho mi hobby, aunque el consenso social sobre videojuegos siempre era negativo. “No veo por qué está mal, si le controlo el tiempo y el contenido que juega. Y a mí me encanta jugar con él, si tengo tiempo” Ésta era siempre la respuesta de mi madre frente muchas preguntas que le hicieron otros padres y los profesores. Efectivamente, mis padres siempre jugaban conmigo cuando tenían tiempo, y no sólo para acompañarme, también me hacían preguntas sobre lo que ellos no entendían en los juegos.

Este esfuerzo de mis padres para entender los videojuegos, me influyó mucho. Primero, siempre sentí que me entendían, porque sabían qué estaba hablando de mi hobby. Y segundo, me sentí útil porque podía enseñar a mis padres cosas que no entendían ellos. Esta interacción familiar con los videojuegos dura hasta hoy en día. Mi madre es una super fan de *Los Sims*, siempre me cuenta

historias de sus sims y me pregunta cosas que no sabe en el juego. Mi padre me dijo bromeando: “tu madre ya no me cocina, sólo cocina en el juego para sus sims”. Cuando leía noticias sobre que los videojuegos eran negativos para los niños y los adultos, siempre dijo: “¡Qué exagerado! mi hijo ha jugado los videojuegos toda su vida, no me parece que vaya a ser un psicópata.”

Desde hace años estaba convencido de que los comentarios negativos sobre los videojuegos eran injustos, pero nunca se me ocurrió poder hacer una tesis doctoral sobre este tema. Hasta que un día en 2010, acudí a una lectura de tesis en la Universidad de Alcalá sobre videojuegos y creatividad de los niños. Pregunté sorprendido: “¿se puede hacer una tesis sobre videojuegos?” Allí arranca este trabajo que hoy presento como tesis doctoral.

1.2. Objetivo y estructura

El objetivo final de este trabajo es contribuir a un mejor conocimiento de los videojuegos, describiendo sus contenidos reales, explorar y valorar su influencia en la educación y el desarrollo humano y analizar su función como un nuevo medio de comunicación social.

Para ello hemos organizado la tesis doctoral empezando por este capítulo 1 de Introducción y de comentarios sobre los diferentes objetivos y metodologías de cada uno de los estudios realizados.

En el capítulo 2, presentamos dos encuestas piloto que hicimos como contexto del estudio. En la primera preguntamos a futuros maestros sobre los videojuegos. En la segunda preguntamos a los propios niños. El resultado de la primera nos permite comprobar los prejuicios actuales sobre ellos y con el segundo valoramos los gustos infantiles y algunas de las bases sobre las que se construyen las preocupaciones sobre los videojuegos.

En el capítulo 3 se aborda la historia y evolución de los videojuegos para proporcionar al lector un contexto general sobre este nuevo medio de comunicación social. Nos servimos de dos perspectivas para ello. La primera es nuestra experiencia personal como jugador de videojuegos desde la infancia. La segunda se refiere a los cambios tecnológicos producidos en la evolución de los videojuegos. Algunos autores utilizan otros criterios diferentes, como el creciente número de videojugadores. Sin embargo, consideramos que incluso una variable como esta del aumento del número de videojugadores está también muy vinculada a los cambios estructurales que provocan los avances tecnológicos y sobre los que volveremos más tarde.

El Capítulo 4 se dedica a contestar la pregunta *¿Qué es un videojuego?*. Analizamos los contenidos de los videojuegos para demostrar que, bajo la apariencia de las nuevas tecnologías, son fundamentalmente un medio para intercambiar ideas, expresar emociones y reflejar conflictos en la sociedad actual, etc., igual que los libros, las películas o la música. Aborda los prejuicios sobre los contenidos de los videojuegos, como violencia, sexo, etc. Pero no

debemos olvidar que los videojuegos son juegos, es decir, no son situaciones reales y en la ficción permiten actuar, interaccionar, ser protagonistas de las historias que desarrollan.

El Capítulo 5 es un experimento que hicimos con niños de educación primaria para observar sus interacciones durante unas sesiones para jugar videojuegos juntos. Este experimento nos revela el proceso de los niños para aprender a jugar un juego nuevo, su intento de cooperación y sus maneras para resolver conflictos. También aborda algunos de los prejuicios sobre las diferencias entre edad y género en cuanto a jugar videojuegos.

El Capítulo 6 es una observación participante de los diferentes tipos de socialización entre los videojugadores. Con este estudio se pretende abordar la acusación frecuente de que los videojuegos causan aislamiento social.

En el Capítulo 7 afrontamos las conclusiones finales de todo el trabajo.

1.3. Metodología

En cada uno de los estudios, expuestos en los diferentes capítulos, hemos utilizado metodologías diferentes:

- a. En el capítulo 2 exponemos dos estudios, Para el primero hemos utilizado como metodología una pregunta abierta sobre los videojuegos a estudiantes universitarios, futuros profesores de

educación infantil de la UAM.

b. Para el segundo utilizamos un cuestionario sobre preferencias lúdicas en videojuegos y en la selección del videojuego preferido por cada niño. Se aplicó a niños y niñas madrileños de 2º, 4º y 6º de educación primaria. Se les pedía “Escribe los videojuegos que juegas” y “Escribe tu videojuego favorito”. Luego se transcribían y analizaban todos los resultados en una hoja Excel.

c. El estudio expuesto en el capítulo 4 es un experimento diseñado y realizado durante 11 semanas en el colegio de Príncipe de Asturias en la Universidad Autónoma de Madrid. Elegimos niños y niñas de 7 a 11 años, y les agrupamos en grupos de 4, conformados cada uno por 2 niños y 2 niñas. Tomamos notas y grabamos videos durante estas sesiones para observar y analizar lo que pasaba entre ellos.

d. El estudio del capítulo 5 es una observación participante del autor sobre las actividades sociales en los videojuegos. Hay dos partes, En la primera me baso en mi propia memoria para la reconstrucción de mi propia experiencia como jugador durante años. La otra parte es la observación participante, mientras formaba parte de los jugadores de un videojuego, sobre las actividades sociales que tenían lugar en los propios juegos mientras estábamos jugando. Los datos empíricos, los ejemplos utilizados en este capítulo, son transcritos literalmente a partir de las conversaciones entre los jugadores.

2. PREJUICIOS Y PREOCUPACIONES

Los videojuegos forman parte de la cultura lúdica infantil y juvenil, pero, al mismo tiempo, son una manifestación de las nuevas tecnologías que caracterizan a nuestra sociedad y cuyas transformaciones son consideradas por muchos autores como más profundas y con mayor impacto en nuestras vidas cotidianas de las que tuvieron lugar con la Revolución Industrial.

Simultáneamente, los videojuegos se han convertido en una creciente y próspera industria que añade un nuevo capítulo a la de otras industrias del ocio como el cine, los libros o la música. La resistencia que algunos de estos fenómenos encontraron en las sociedades de su tiempo (recordemos la crítica a los libros de caballería del propio Cervantes en el momento de inventar la novela contemporánea) encuentran también eco en los prejuicios y temores que desencadenan las nuevas tecnologías y, muy especialmente, los videojuegos en nuestros días.

Nuestro trabajo pretende contrastar los prejuicios sobre la influencia negativa de los videojuegos en el desarrollo y la educación de los seres humanos con unos datos empíricos sobre esas relaciones.

Por eso nos pareció importante constatar que tales prejuicios existen hoy en día y los comprobamos con un grupo de universitarios españoles.

El segundo aspecto de este capítulo tiene que ver con la presencia de los videojuegos en la población infantil actual y, para comprobarlo, preguntamos a un colectivo de

estudiantes madrileños de educación primaria. Con ello queremos comprobar si alguna de las preocupaciones que aparecen con frecuencia en los medios de comunicación, respecto a los videojuegos, tiene algún fundamento empírico.

Ninguno de los dos estudios pretende otra cosa que ratificar que siguen presentes en adultos madrileños los prejuicios sobre la influencia negativa de los videojuegos y que éstos siguen siendo una atractiva actividad lúdica de niños y niñas que están cursando hoy la educación primaria.

Vamos a exponer brevemente los resultados más importantes de ambos estudios.

2.1. Opiniones de los futuros maestros sobre los videojuegos

Como señalamos antes, se trata de una pequeña encuesta realizada a 29 alumnos de la titulación de Educación Infantil de la Facultad de Formación del Profesorado y Educación de la Universidad Autónoma de Madrid, realizada durante el primer cuatrimestre del curso 2016-2017.

Una de las preguntas abierta era:

“¿Qué piensas sobre los videojuegos?”

Pretendíamos con ella acceder a lo que piensan los futuros profesores sobre este nuevo tipo de juego.

Sus respuestas son reflexiones muy interesantes sobre los problemas que intentamos analizar en este trabajo.

Los datos más relevantes fueron:

- a. Entre los 29 alumnos, 73% (21) consideran que los videojuegos pueden tener beneficios si se cumplen algunas condiciones.
- b. El 55% (16) de los alumnos creen que las personas pueden aprender y desarrollarse cuando juegan a los videojuegos.
- c. Otro 55% de los alumnos expresan que no se debe abusar de los videojuegos. Y piensan que los padres deben vigilar y controlar el tiempo y el contenido de los videojuegos que juegan los niños.
- d. El 52% (15) de los alumnos señalan las influencias malas de videojuegos.
- e. El 41% (12) de los alumnos creen que la gente que juega videojuegos no se socializa bien y son apáticos.
- f. El 38% (11) de los alumnos expresan que los videojuegos también permiten la socialización entre las personas.
- g. El 26,7% (8) de los alumnos consideran que los videojuegos son malos, sin ninguna duda, para los niños y/o los adultos.
- h. El 17% (5) de ellos creen que la mayoría de los videojuegos son violentos.
- i. Otro 17% creen que los videojuegos no son tan buenos para los niños como los juegos tradicionales.

- j. Y otro 17% también afirman que recomendarían el uso de videojuegos con niños.
- k. El 14% (4) de los alumnos consideran que los videojuegos son malos para la salud por falta de ejercicio físico que suponen horas anta la pantalla.
- l. El 10% (3) de ellos creen que los videojuegos confunden a la gente para distinguir bien entre ficción y realidad.
- m. Otro 10% consideran que los niños sólo deben jugar con los videojuegos educativos.
- n. El 7% (2) creen que los videojuegos limitan a la creatividad por tanto la falta de creatividad de los diseñadores como la falta de oportunidad de imaginación de los jugadores.
- o. Otro 7% consideran que los videojuegos sólo son entretenimiento y que no tienen ningún valor educativo.
- p. Finalmente otro 7% creen que los niños no deben jugar videojuegos antes de los 10 años.

A partir de todos estos datos podemos afirmar que los prejuicios y las preocupaciones siguen formando parte del panorama de las creencias de la gente sobre los videojuegos. Resumiendo estos prejuicios y preocupaciones diríamos que, para esa opinión pública:

- a. Los videojuegos tienen una mala influencia educativa

- que limitan la creatividad y la imaginación (diseñadores y jugadores).
- b. Limitan el desarrollo humano.
 - c. Los videojuegos causan adicciones.
 - d. Los videojuegos son malos para la salud.
 - e. Los videojugadores no distinguen la realidad y la ficción, y ello es el origen de sus problemas con fenómenos como la violencia, etc.
 - f. Los videojuegos aíslan a las personas, y les niegan la posibilidad de socializarse.

2.2. Presencia de los videojuegos en alumnos de educación primaria en Madrid

Este estudio con estudiantes de educación primaria pretende detectar la presencia actual de los videojuegos en un pequeño grupo de estudiantes de educación primaria. Y, aunque se trata de un estudio modesto nos permite contextualizar los estudios presentados en los capítulos siguientes de la tesis.

En esta segunda encuesta, tenemos datos de 406 niños en total, incluidos 203 niños y 203 niñas de 6 a 15 años de edad. Entre todos ellos, han mencionado 209 videojuegos. Los datos fueron recogidos por una encuesta que diseñamos, preguntando los videojuegos a los que juegan y cuál de ellos es su preferido.

Antes de comenzar a escribir los resultados es conveniente

comentar primero el sistema ESRB (Entertainment Software Rating Board). Es un sistema global para evaluar los contenidos de un videojuego y sugerir una edad adecuada recomendable para jugarlo. Actualmente, ESRB tiene 7 catálogos de evaluación.

(Información de la página oficial de ESRB www.esrb.org):



EARLY CHILDHOOD (infancia temprana)

Content is intended for young children.

(El contenido es para los niños de primera infancia)



EVERYONE (Todas las personas)

Content is generally suitable for all ages.

May contain minimal cartoon, fantasy or mild violence and/or infrequent use of mild language.

(El contenido es generalmente adecuado para todas las edades.

Puede contener violencia suave con personajes de animación o fantasía y/o uso infrecuente de lenguaje violento suave)



EVERYONE 10+ (Todas las personas mayores de 10 años)

Content is generally suitable for ages 10 and up.

May contain more cartoon, fantasy or mild violence, mild language and/or minimal suggestive themes.

(El contenido es generalmente adecuado para los mayores de 10 años.)

Puede contener más violencia suave de animación y fantasía, lenguaje violento suave y/o temas sugestivos mínimos)



TEEN (Adolescentes)

Content is generally suitable for ages 13 and up.

May contain violence, suggestive themes, crude humor, minimal blood, simulated gambling and/or infrequent use of strong language.

(El contenido es generalmente adecuado para los mayores que 13 años.)

Puede contener violencia, temas sugestivos, bromas vulgares, sangre mínima, simulación de apuestas y/o uso infrecuente de lenguaje soez.)



MATURE (Joven de 17 o mayor)

Content is generally suitable for ages 17 and up.

May contain intense violence, blood and gore, sexual content and/or strong language.

(El contenido es generalmente adecuado para los mayores de 17 años.

Puede contener violencia intensa, hechos sangrientos, contenido sexual y/o lenguaje soez).



ADULTS ONLY (Sólo adultos)

Content suitable only for adults ages 18 and up.

May include prolonged scenes of intense violence, graphic sexual content and/or gambling with real currency.

(El contenido es adecuado sólo para los mayores de 18 años.

Puede incluir escenas prolongadas de violencia intensa, contenido gráfico sexual y/o apuestas con dinero verdadero)



RATING PENDING (Evaluación pendiente)

Not yet assigned a final ESRB rating.

Appears only in advertising, marketing and promotional materials related to a game that is expected to carry an ESRB rating, and should be replaced by a game's rating once it has been assigned.

(Todavía no tiene evaluación final de ESRB. Este catálogo solo aparece en publicidades, marketing y materiales promocionales vinculados con un videojuego que recibe una evaluación de ESRB en el futuro. Este catálogo debe ser reemplazado por una evaluación que se pegará encima cuando se reciba).

ESRB también ha dado una lista concreta de los contenidos que usan para evaluar un videojuego:

- **Alcohol Reference(Referencia de Alcohol) -** Reference to and/or images of alcoholic beverages (Referencia y/o imágenes de bebidas alcohólicas)
- **Animated Blood(sangre de animación) -** Discolored and/or unrealistic depictions of blood (sangre descolorida y/o descripciones irreales de sangre)
- **Blood(Sangre) -** Depictions of blood (Descripción de Sangre)

- **Blood and Gore(Hecho sangriento)** - Depictions of blood or the mutilation of body parts
(Descripciones de sangre o mutilación de partes del cuerpo)
- **Cartoon Violence(Violencia de animación)** - Violent actions involving cartoon-like situations and characters. May include violence where a character is unharmed after the action has been inflicted
(Acciones violentas en situaciones y caracteres de animación. Puede contener violencia donde el carácter es indemne después de ser víctima de una acción violenta)
- **Comic Mischief(Travesura cómica)** - Depictions or dialogue involving slapstick or suggestive humor
(Descripciones o diálogos con presencia de payasada o humor sugestivo)
- **Crude Humor(Humor vulgar)** - Depictions or dialogue involving vulgar antics, including “bathroom” humor
(Descripciones o diálogos con presencia de payasada vulgar, incluido chistes verdes)
- **Drug Reference (Referencias de drogas)=**- Reference to and/or images of illegal drugs
(Referencias y/o imágenes de drogas ilegales)
- **Fantasy Violence(Violencia de fantasía)** - Violent actions of a fantasy nature, involving human or non-human characters in situations easily distinguishable from real life
(Acciones violentas de naturaleza fantástica, con presencia de)
- **Intense Violence** - Graphic and realistic-looking depictions of physical conflict. May involve extreme

and/or realistic blood, gore, weapons and depictions of human injury and death

(Representación de conflictos físicos gráficos y realistas. Puede contener sangre, hecho sangriento, armas extremas y/o realistas, y representación de herida y muerte humana)

- **Language** - Mild to moderate use of profanity
(poco o normal uso del lenguaje profano)
- **Lyrics** - Mild references to profanity, sexuality, violence, alcohol or drug use in music
(poca referencias de lenguajes profanos, sexualidad, violencia, alcohol o uso de drogas en música)
- **Mature Humor** - Depictions or dialogue involving "adult" humor, including sexual references
(Representación o diálogo incluido chiste de adultos, contenidos sexuales)
- **Nudity** - Graphic or prolonged depictions of nudity
(representación gráfica o prolongada de desnudez)
- **Partial Nudity** - Brief and/or mild depictions of nudity
(poca y/o corta representación de desnudez)
- **Real Gambling** - Player can gamble, including betting or wagering real cash or currency
(Los jugadores pueden apostar con dineros verdaderos)
- **Sexual Content** - Non-explicit depictions of sexual behavior, possibly including partial nudity
(representación no-explicita de comportamientos sexuales, posiblemente incluido desnudez parcial)
- **Sexual Themes** - References to sex or sexuality
(Referencias de sexo o sexualidad)

- **Sexual Violence** - Depictions of rape or other violent sexual acts (representación de violación sexual o de otros comportamientos violentos sexuales)
- **Simulated Gambling** - Player can gamble without betting or wagering real cash or currency (Los jugadores pueden apostar sin dineros verdaderos)
- **Strong Language** - Explicit and/or frequent use of profanity (Uso explícito y/o frecuente de lenguaje profano)
- **Strong Lyrics** - Explicit and/or frequent references to profanity, sex, violence, alcohol or drug use in music (representación frecuente y/o explícita de leguanjes profanos, sexo, violencia, alcohol o uso de drogas en música)
- **Strong Sexual Content** - Explicit and/or frequent depictions of sexual behavior, possibly including nudity (representación frecuente y/o explícita de comportamientos sexuales, posiblemente incluido desnudez)
- **Suggestive Themes** - Mild provocative references or materials (Referencias o materiales poco provocativos)
- **Tobacco Reference** - Reference to and/or images of tobacco products (Referencia y/o imagines de productos de tabacos)
- **Use of Alcohol** - The consumption of alcoholic beverages (El consume de bebidas alcohólicas)
- **Use of Drugs** - The consumption or use of illegal drugs (El consume o uso de drogas ilegales)
- **Use of Tobacco** - The consumption of tobacco products (El consume de productos de tabacos)
- **Violence** - Scenes involving aggressive conflict. May contain bloodless dismemberment

(Escenas que contienen conflictos agresivos. Puede contener desmembramientos sin sangre)

- **Violent References** - References to violent acts (referencias de actos violentos)

Datos generales

Los videojuegos más mencionados por el conjunto de niños y niñas son los siguientes (Hemos incorporado al lado de cada juego la información del sistema de ESRB descrito anteriormente, así como las edades para las que son recomendados cada uno de los videojuegos):

-Mario Bros(ESRB , Todas las personas) 28.6% (116 mencionados)

-FIFA(ESRB , Todas las personas) 18.2% (74 mencionados)

-Call of Duty (ESRB  , es una serie de juegos, por eso tiene 2 evaluaciones, pero la mayoría es para Joven (mature)),14.8%(60 mencionados)

-Wii sports (ESRB , todas las personas), 14%(57 mencionados)

-Wii play motion (ESRB , todas las personas mayores de 10 años),44 mencionados

-Wii party (ESRB , todas las personas), 10.8% (43 mencionados)

-Pokemon (, todas las personas), 10.6% (43 mencionados)

-PES, Professional Evolution Soccer (ESRB , todas las personas), 9.6%(39 mencionados)

Mario Kart (ESRB , todas las personas), 7.9%(32 mencionados)

-GTA, Grand Auto Theft (, para joven (mature)), 7.4%(30 mencionados)

Los videojuegos más mencionados por los niños con la edad recomendable del system de ESRB son los siguientes:

-FIFA(ESRB , Todas las personas) 38.4% (78 mencionados)

-Mario Bros (ESRB , Todas las personas) 31.5%(64 mencionados)

-Call of Duty (ESRB  , es una serie de juegos, por eso tiene 2 evaluaciones, pero la mayoría es para Joven (mature), 28.1%(57 mencionados)

-PES, Professional Evolution Soccer (ESRB , todas las personas), 16.7%(34 mencionados)

-Pokemon(, todas las personas), 14.8%(30 mencionados)

-GTA, Grand Theft Auto (, para joven (mature), 14.3%(29

mencionados)

Los videojuegos más mencionados por las niñas con la edad recomendable del system de ESRB son los siguientes:

-Mario Bros (ESRB , Todas las personas) 25.6%(52 mencionados)

-Wii sports (ESRB , todas las personas), 18.2%(37 mencionados)

-Wii play motion (ESRB , todas las personas mayores de 10 años), 16.3%(33 mencionados)

-Wii party (ESRB , todas las personas), 16.3%(33 mencionados)

-The Sims (ESRB , para los adolescentes), 11.3%(23 mencionados)

-Just Dance(ESRB  , hay dos versión del juego, uno diseñado para todo el mundo, otro un poco más complicado, para gente mayores de 10 años), 11.3%(23 mencionados)

2.2.1. Análisis de los datos: Videojuegos más mencionados en función de la edad

Debido a que la mayoría de los datos que obtuvimos eran

de niños de 2º, 4º y 6º curso de educación primaria, los datos principales se concentran en niños desde los 7 hasta los 12 años.

2º de educación primaria (7-8 años):

127 niños en total, 63 niñas y 64 niños

70 videojuegos mencionados.

La media de videojuegos mencionados por niño es de 0.55 videojuegos

-Mario Bros (ESRB , Todas las personas) 24.4% (31 mencionados)

-Wii sports (ESRB , todas las personas), 11.0% (14 mencionados)

-Wii play motion (ESRB , todas las personas mayores de 10 años), 11.0% (14 mencionados)

-Donkey Kong (ESRB , todas las personas), 10.2% (13 mencionados)

-Pokemon (, todas las personas), 8.7%(11 mencionados)

4º de primaria (9-10 años)

117 niños en total, 49 niñas y 66 niños;

75 videojuegos mencionados.

La media de videojuegos mencionados por niño es de 0.64 videojuegos.

-Mario Bros (ESRB , Todas las personas) 32.5%(38 mencionados)

-FIFA (ESRB , Todas las personas) 23.9%(28 mencionados)

-Pokemon (, todas las personas), 22.2%(26 mencionados)

-Mario Party (ESRB , todas las personas) 12.8%(15 mencionados)

-Wii party (ESRB , todas las personas), 11.1% (13 mencionados)

6º de primaria (11-12 años)

78 niños en total, 47 niñas y 31 niños;

114 videojuegos mencionados.

La media de videojuegos mencionados por niño es de 0.68 videojuegos

-Mario Bros (ESRB , Todas las personas) 48.7% (38 mencionados)

-Call of Duty (ESRB  , es una serie de juegos, por eso tiene 2 evaluaciones, pero la mayoría es para Joven (mature)), 37.2% (29 mencionados)

-Wii sports (ESRB , todas las personas), 34.6% (27 mencionados)

-FIFA(ESRB , Todas las personas) 32.1%(25 mencionados)

-PES, Professional Evolution Soccer (ESRB , todas las personas), 28.2% (22 mencionados)

Con estos datos, podemos ver que cuando los niños son mayores, mencionan más videojuegos. El cambio es especialmente obvio en el 6º cursos, pues aunque hay menos niños en datos, mencionan mucho más video juegos que los otros.

2.2.2. Análisis de los datos: Videojuegos más mencionados en función del género.

Con los datos que obtuvimos, podemos ver la diferencia obvia de interés en diferentes tipos de juegos los niños y las niñas.

Los juegos más mencionados de los niños (203 niños en

total):

-FIFA (ESRB , Todas las personas) 38.4% (78 mencionados)

-Mario Bros (ESRB , Todas las personas) 31.5%(64 mencionados)

-Call of Duty (ESRB  , es una serie de juegos, por eso tiene 2 evaluaciones, pero la mayoría es para Joven (mature), 28.1%(57 mencionados)

-PES, Professional Evolution Soccer (ESRB , todas las personas), 16.7%(34 mencionados)

-Pokemon(, todas las personas), 14.8%(30 mencionados)

-GTA, Grand Theft Auto (, para joven (mature)), 14.3%(29 mencionados)

Los juegos más mencionados de los niñas(203 niñas en total):

-Mario Bros(ESRB , Todas las personas) 25.6%(52 mencionados)

-Wii sports (ESRB , todas las personas), 18.2%(37 mencionados)

-Wii play motion (ESRB , todas las personas mayores de 10 años), 16.3%(33 mencionados)

-Wii party (ESRB , todas las personas), 16.3% (33 mencionados)

-The Sims (ESRB , para los adolescentes), 11.3% (23 mencionados)

-Just Dance (ESRB  , hay dos versión del juego, uno diseñado para todo el mundo, otro un poco más complicado, para gente mayores de 10 años), 11.3%(23 mencionados)

Por estos datos, podemos ver que excepto del juego universal, el Mario Bros, no hay ni un juego común que menciona mucho entre los niños y las niñas. Los niños prefieren juegos de batalla, de fatasía, y de deporte. Las niñas más de juego de simulación, de fiesta y de danza.

2.2.3. Análisis de los datos: Videojuegos preferidos en función de la edad

En la encuesta también preguntamos a los niños cuál es su videojuego favorito, y sólo podría escribir uno cada niño y niña.

2º de primaria (7-8 años)

127 niños en total, 63 niñas y 64 niños,

29 de ellos nos han informado su videojuego preferido

-Mario Bros (ESRB , Todas las personas), 14 preferidos

-PES, Professional Evolution Soccer (ESRB , todas las personas), 5 preferidos

-Nintendo Dogs (ESRB , Todas las personas), 3 preferidos

-Need for Speed (ESRB ,, Todas las personas o los adolescentes), como es una serie de juego de conducir muy grande, hay diferentes evaluaciones para diferentes juegos de la serie. 2 preferidos

-Club Pinguino (ESRB , Todas las personas), 1 preferido

-Skylander (ESRB , Todas las personas), 1 preferido

-Animal Crossing (ESRB , Todas las personas), 1 preferido

-Pacman (ESRB , Todas las personas), 1 preferido

-Monster high (ESRB , Todas las personas), 1 preferido

4º de primaria (9-10 años)

117 niños en total, 49 niñas y 66 niños,

16 de ellos nos han informado su videojuego preferido

- Mario Kart (ESRB , todas las personas), 4 preferidos
- Mario Bros(ESRB , Todas las personas), 3 preferidos
- Angry birds(ESRB , Todas las personas), 3 preferidos
- Animal Crossing (ESRB , Todas las personas), 1 preferido
- Need for Speed (ESRB  ,, Todas las personas o los adolescentes), 1 preferido
- FIFA(ESRB , Todas las personas), 1 preferido
- Pokemon(, todas las personas), 1 preferido
- Prince of Persia (ESRB  , para los adolescentes o Joven (mature)), 1 preferido
- Resident Evil (ESRB , para Joven (mature), 1 preferido

6º de primaria (11-12 años)

78 niños en total, 47 niñas y 31 niños,

19 de ellos nos han informado su videojuego preferido

- FIFA(ESRB , Todas las personas), 4 preferidos
- Call of Duty (ESRB  , es una serie de juegos, por eso tiene 2 evaluaciones, pero la mayoría es para Joven

(mature), 4 preferidos

-Assassin's creed (ESRB  , es una serie de juegos, por eso tiene 2 evaluaciones, pero la mayoría es para Joven (mature), 3 preferidos

-Club Pinguino (ESRB , Todas las personas), 2 preferido

-Mario Kart (ESRB , todas las personas), 2 preferidos

-GTA, Grand Theft Auto (, para joven (mature), 2 preferidos

-Need for Speed (ESRB  ,, Todas las personas o los adolescentes), 1 preferido

-Mario Bros(ESRB , Todas las personas), 1 preferidos

Ahora observamos los videojuegos que les gustan en detalles.

-Nintendo Dogs(ESRB , Todas las personas), 1 preferidos

Desde estos datos, podemos confirmar que los juegos preferidos coinciden con los juegos más mencionados en los juegos como Mario Bros, FIFA, Mario Kart. Sin embargo también debemos notar 2 diferencias:

1ª.

Mario Bros y Mario Kart pierden gradualmente su puesto de

ser preferidos según la edad, aunque siempre están en la lista, el número de preferido se reduce sustantivamente. Por ejemplo, Mario Bros desde 14 preferidos en 2º de primaria, hasta 1 preferidos en 6º de primaria. En mi opinión debido mayoritariamente a su jugador destinado relativamente joven de edad.

2ª.

La apariencia de juegos evaluados  Joven (mature) según la edad. Les recuerdo que según ESRB esta evaluación significa que estos juegos son para los 17 años o mayores. En el 6º de primaria, muchos niños ya empiezan de aprender de usar bien los ordenadores o consolas sin ayudas de los padres y también empiezan de aprender buscar juegos en línea o mirar los videos de los otros jugadores en línea. Es una edad crítica para el control parental.

2.2.4. Análisis de los datos: Videojuegos preferidos en función del género.

De los 203 niños, 40 de ellos nos han informado su videojuego preferido.

-Mario Bros(ESRB , Todas las personas), 6 preferidos

-PES, Professional Evolution Soccer (ESRB , todas las personas), 5 preferidos

- FIFA(ESRB , Todas las personas), 5 preferidos
- Mario Kart (ESRB , todas las personas), 4 preferidos
- Call of Duty (ESRB  , es una serie de juegos, por eso tiene 2 evaluaciones, pero la mayoría es para Joven (mature)), 4 preferidos
- Need for Speed (ESRB  ,, Todas las personas o los adolescentes), 3 preferido
- Assassin´s creed (ESRB  , es una serie de juegos, por eso tiene 2 evaluaciones, pero la mayoría es para Joven (mature)), 3 preferidos
- GTA, Grand Theft Auto (, para joven (mature)), 2 preferidos
- Angry birds(ESRB , Todas las personas), 2 preferidos
- Club Pinguino (ESRB , Todas las personas), 1 preferido
- Skylander (ESRB , Todas las personas), 1 preferido
- Prince of Persia (ESRB  , para los adolescentes o Joven (mature)), 1 preferido
- Resident Evil (ESRB , para Joven (mature)), 1 preferido
- Animal Crossing (ESRB , Todas las personas), 1 preferido
- Pokemon(, todas las personas), 1 preferido

De las 203 niñas, 26 de ellos nos han informado su videojuego preferido.

- Mario Bros(ESRB , Todas las personas), 13 preferidos
- Nintendogs(ESRB , Todas las personas), 4 preferidos
- Club Pinguino (ESRB , Todas las personas), 2 preferido
- Mario Kart (ESRB , todas las personas), 2 preferidos
- Angry birds(ESRB , Todas las personas), 1 preferidos
- Need for Speed (ESRB ,, Todas las personas o los adolescentes), 1 preferido
- Animal Crossing (ESRB , Todas las personas), 1 preferido
- Pacman (ESRB , Todas las personas), 1 preferido
- Monster high (ESRB , Todas las personas), 1 preferido

En ambos niños y niñas, Mario Bros consiguen el primer lugar de juego preferido que coincide con los datos de los más mencionados, sin embargo, las niñas tienen el interés más concentrados, y los niños prefieren juegos en diversos tipos.

También cabe mencionar, todos los juegos para  Joven (mature) aparecen en la lista de preferidos de los niños, y ninguno de las niñas, pero necesitamos más datos para determinar el razón de este fenómeno.

2.2.5. Análisis de los datos: Descripción de los videojuegos más mencionados.

Ahora, les presento unos de estos videojuegos más prominentes mencionados anteriormente, para darles un contexto.

Mario Bros gana el primer lugar en todos los años, sólo perdió el lugar a FIFA en cuanto a los niños totales entre todos los datos. Es un juego de acción y aventura fantástica con colores y personajes diseñados para los niños, vamos a ver unos imágenes de este juego.



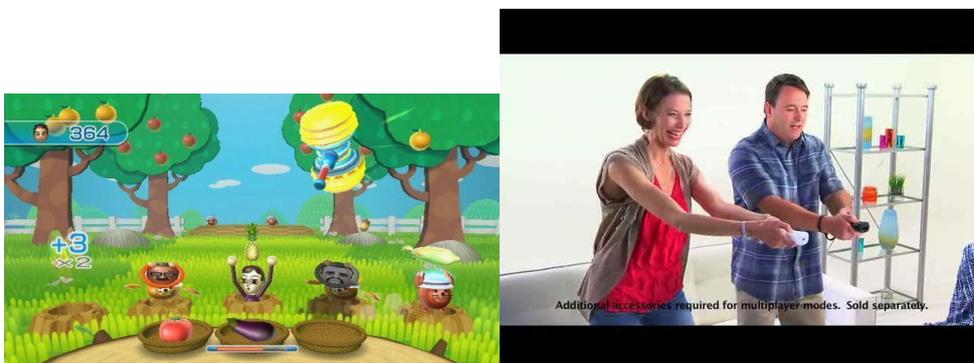
Es fácil de reglas, básicamente sólo es saltar sobre los obstáculos y atacar a los enemigos. Podemos ver que los colores son muy vivos y atractivos para los niños. Según ESRB evaluación, también es adecuada para todas las personas, el único contenido ha marcado en su evaluación es la travesura cómica.

Wii sports es un juego de simulación de varios deportes que juegan frecuentemente la gente, como el golf, el tenis, etc. Con el control de moción de Wii, los jugadores tienen

que hacer los movimientos casi idénticos como cuando están jugando el deporte de verdad, así es un ejercicio bueno del cuerpo para los niños también. ESRB lo ha dado evaluación para todas las personas, sólo ha mencionado que tiene violencia suave, porque parte del juego es simulación del boxeo.



Wii Play Motion es un juego diseñado para una fiesta en casa. Contiene varios mini juegos de cooperación o de competición. Son sencillos y divertidos de jugar con los amigos. ESRB lo ha dado evaluación para todas las personas, y ha mencionado que contiene violencia suave de animación, porque hay lucha contra los enemigos o competición. Como todos los juegos de Wii, los jugadores tienen que usar el control de moción y practican mucho la coordinación de ojos y las manos.



Donkey Kong, este famoso mono es como el Mario Bros, es un juego clásico que ya existió en el inicio de videojuegos. Es un juego como Mario Bros de aventura y acción. Saltar, batallar los enemigos, con colores y personajes diseñados para niños. ESRB, para todas las personas, contiene violencia suave de animación.



Pokemon, el famoso juego de Japón, creó un mundo fantástico que tiene una serie de animales que se llaman pokemon, los humanos pueden captarlos y convertirlos como compañeros. Los jugadores en este juego son entrenadores de pokemon que asisten batalla de competición entre los pokemons y ganar el campeón del mundo. Los pokemons son diseñados con colores vivos y apariencias amables, es muy adecuado para los niños. En el juego, los jugadores tienen que aprender la diferencia de cada especie de pokemon y criarlos con diferentes estrategias, también deben cuidarlos con amor y ganar su amistad. Con tiempo, los pokemons van a crecer y evolucionar que se cambian su apariencia total y ganar más poderes. ESRB, para todas las personas. Contiene violencia suave de animación.



FIFA, como el nombre, es un juego de fútbol. En el juego, hay muchos modo de jugar, puedes ser un jugador de fútbol existido en mundo real o uno virtual que creas tú, y juegas con y contra jugadores verdaderos o de inteligencia artificial. También puedes jugar como el gerente de un grupo, y maneja las cosas generales de tu club. No es sorprendente que este juego es tan popular entre los niños en España, por la afición nacional de este deporte, el resultado puede cambiar en otros países que no dan tanta importancia al fútbol, pero necesitamos más datos para hacer una comparación. ESRB, para todas las personas.



PES, Professional Evolution Soccer, otro juego famoso de fútbol, y la competición de **FIFA**, la idea general de los dos son iguales, con diferentes representación. ESRB, para todas las personas.



Mario Party, como el Wii party, es un juego de fiesta, contiene muchos mini juegos que pueden jugar entre amigos en una fiesta, por ejemplo el Monopoly. Claro, todos los personajes y temas de este juego es sobre el mundo de Super Mario. ESRB, para todas las personas.



Call of duty, ésta es una serie de videojuegos que no

deberían aparecer aquí. Es una serie de juego de tirador de 1ª persona, sobre historias que pasan en guerras. Tiene escena de violencia fuerte. Por eso, ESRB los ha dado evaluación de Joven (mature) que es adecuado para los mayores de 17 años. Y estos niños de 2º, 4º y 6º de primario son demasiados jóvenes para el juego. Sin embargo, tengo que destacar aquí, que esto no significa que es culpa del videojuego, es más un problema de control parental, que los padres deben controlar mejor lo que están jugando sus hijos. Es un problema semejante al que supone controlar el tipo de películas que ven. Hay películas que, evidentemente, sólo están recomendadas para adultos. No es que sea una película intrínsecamente mala. Puede ser una excelente película, pero no es recomendable para niños. Podemos ver que entre los sujetos de 6º curso, 29 de los 78 niños han mencionado el juego. Si de verdad juegan a él, no sólo dicen que juegan, supondría un fallo de control parental muy grave. ESRB, para los jóvenes (mature), contienen lenguaje fuerte, sangre verdadera, hecho sangrientos y violencia intensiva.



The Sims, uno de los juegos más vendidos en la historia. Hasta ahora ya tiene 3 generaciones, y el **Sims 4** está saliendo. Es básicamente un juego de **Papá y Mamá** digital. Lo que hacen los jugadores en el juego es crear su propio sims (humanos virtuales) y manejar su vida. El juego ofrece una posibilidad inmensa de creatividad. Puedes decidir la apariencia de tus sims, sus aficiones, su trabajo, su personalidad. También puedes construir una casa entera para tus sims, hasta los detalles de dónde debe estar el sofá y la televisión, etc. Y también tienes que decidir cómo van a trabajar los sims, cómo van a cuidar a sus hijos, etc. ESRB, ESRB , para los adolescentes. Tiene evaluación para mayores de 13 años porque tiene tema de sexo.



Just Dance, un juego de danza. Con el detector de movimiento, los jugadores deben imitar a los bailarines virtuales en el juego e intentar asimilarse a su baile. Es un juego muy popular entre familias y también es buen deporte. ESRB , , hay dos versiones del juego, una diseñada para todo el mundo, otra un poco más complicada de movimientos, para gente mayor de 10 años.



2.2.6. Análisis de los datos: Problemas y Preocupaciones

La preocupación que más evidente, en función de los datos obtenidos, es el hecho de que los niños que juegan a juegos no adecuados para su edad. Los dos juegos en los que nos vamos a centrar ahora son el **Call of Duty** y el **GTA**. Hemos visto ya el **Call of Duty**. Veamos ahora el famoso **GTA**

Este juego es uno de los que la sociedad discute más. Es un juego de transgresión. Los personajes que controlan en el juego son gente mafiosa y que hacen todo tipo de transgresiones de la sociedad. Asesinar, robar, etc. La atracción principal del juego es la libertad, las cosas que no pueden hacer en el mundo real, pueden probarlas en el mundo virtual. También hay limitaciones intrínsecas en el propio juego porque la transgresión provoca la aparición de la policía, por ejemplo. Sin embargo, es muy obvio que el

juego no es adecuado para los menores. Por eso, ESRB le ha dado , para joven (mature).



Y veamos los datos. De los 406 niños, 60 (15%) han mencionado **Call of Duty**, y 30 (7.4%) a **GTA**, y los mayores de estos niños no llegan 17 años que es el año recomendable para estos dos juegos. Es una falta muy grave de control parental. También refleja un problema que hemos visto durante varios encuentros sobre este tema de videojuegos, que los padres no tienen interés en saber a qué están jugando sus hijos, pero los comentarios que han hecho es que los videojuegos son malos y no quieren que juegan sus niños. Aquí sólo quiero destacar que los videojuegos plantean los mismos problemas que, por ejemplo, los libros o las películas, que también tienen destinatarios para diferentes edades. Si un niño juega un juego que no es para él, no es la culpa del juego, sino de nosotros los adultos, nuestra falta de interés en conocer al mundo de los niños es la causa de todo esto. Por eso, la sugerencia aquí es: todos los padres deben, y tienen la

responsabilidad de saber los videojuegos que están jugando los niños. Con la ayuda de ESRB, no es un trabajo muy complicado, sólo requiere un poco más de atención e interés. También, la intención proteccionista de bloquear y prohibir a los niños jugar videojuegos, que ya es el medio público más poderoso del mundo, no funcionó y nunca funcionará. La actitud debería ser guiar a los niños no bloquearlos.

3. HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Para poder entender lo que son los videojuegos, necesitamos plantearnos la historia de su desarrollo y de su tecnología a lo largo del tiempo, y abordar el proceso que lleva a convertir una idea para probar la capacidad de los ordenadores en el modo de construir mundo de sueños y fantasías.

3.1. Prehistoria (1947-1969)

Me gusta llamar a esta parte de la historia de los videojuegos la “prehistoria”, porque son los años en los que surgen la idea de los “entretenimientos, o juegos, interactivos”, y que finalmente serían la causa de la aparición de los videojuegos. En esa época, la mayoría de los videojuegos sólo se diseñaron por individuos y para individuos, y eran muy poco conocidos por el gran público. Hay algunos inventos y algunas personas importantes que debemos conocer de esta época:

- a. En el 25 de enero, 1947, una aplicación de una patente estadounidense, marcó el comienzo de los videojuegos. Thomas T. Goldsmith, Jr. Y Estle Ray Mann, solicitó una patente para un equipamiento que se llamaba “Cathode ray tube amusement device” (Tubo de rayos catódicos para la diversión). Esta machina permite a una persona manipular los rayos catódicos usando un mando con una perilla y botones para simular que dispara a objetos voladores.

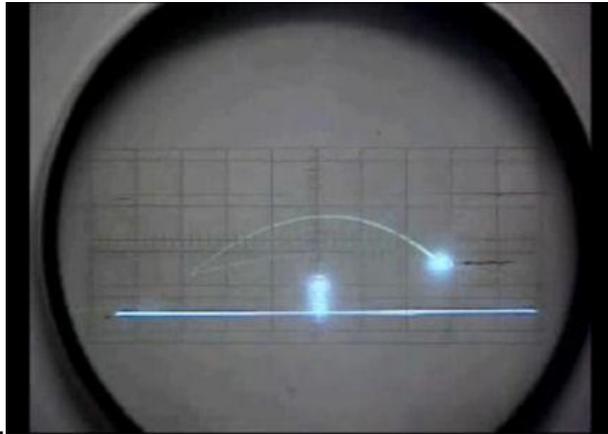
- b. Entre los años 1949 y 1950, Charley Adama inventó un programa llamado "bouncing balls" para el ordenador "**whirlwind**" del MIT (Massachusetts Institute of Technology). El programa todavía no era todavía interactivo pero ofreció la idea de la que luego nacería el "tatarabuelo" de los videojuegos.

- c. En el año 1951, al inventor Ralph Baer, que trabajó en la compañía electrónica *Loral* de tecnología del televisor, se le ocurrió permitir a los espectadores utilizar el mando (un rayo laser para cambiar lo que estaba mostrando la televisión), y con ello les convirtió de observadores pasivos en participantes activos de este entretenimiento. Sin embargo, la compañía se negó a aceptar su propuesta porque, irónicamente, los administradores pensaban que la idea "retrasaba" el avance en la tecnología del televisor y que no deberían gastar más energía ni dinero en ideas "inútiles".

- d. En el año 1952, un ingeniero en la Universidad de Cambridge diseñó un programa que es la versión electrónica del juego de *Tres en raya*. El propósito de este programa era mostrar la capacidad de los ordenadores en la interacción hombre-máquina, porque los usuarios compiten con la máquina en este videojuego prehistórico.

- e. En el año 1958, William Higginbotham diseñó un programa que se llamó *Tennis for two*. En este programa, hay un campo virtual de tenis y los jugadores tienen que lanzar la pelota controlada por la simulación de la gravedad sobre una "red" situada en la mitad del campo. Este programa se utilizó para

entretener a los visitantes del Laboratorio Nacional de Brookhaven en Nueva York.



- f. En el año 1961, un grupo de estudiantes entre quienes estaba Steve Russell diseñaron lo que se considera como el primer videojuego, y que tuvo una gran influencia en el público, el famoso *Spacewar!*. En este juego, dos jugadores humanos pueden competir uno con otro controlando una nave espacial y disparándose uno a otro mientras el sol en el centro de la pantalla también lanza disparos contra ambos para eliminarlos.



- g. En el año 1966, el inventor mencionado antes, Ralph Baer, cooperando con su compañero de trabajo Bill Harrison diseñaron el primer videojuego que utilizó la televisión normal como aparato, y que es el inicio de los juegos de consolas. Un poco más tarde, Bill Harrison también inventó el "light gun" que abrió el campo del control sensorial del movimiento. A ambos se les unió Bill Rusch en 1967 para diseñar el primer aparato que tiene capacidad para múltiples videojuegos. Y los tres presentaron su primer prototipo con éxito en 1969. Bill Rusch también ganó posteriormente muchos premios por el desarrollo de aparatos de videojuegos

3.2. 1970s

Estos 10 años son verdaderamente el inicio de los videojuegos populares y comerciales, y el primer paso del videojuego como medio de comunicación público. En esta década hay temas muy importantes para la historia de los videojuegos.

3.2.a. Los "arcade" tempranos (1971-1977)

Los que llamamos en inglés "arcade" son estas máquinas grandes de videojuegos en las que los jugadores tienen que introducir monedas para que funcionen.



En septiembre de 1971, el primer juego arcade *Galaxy Game* apareció en la Universidad de Stanford de EE.UU. Es un juego basado en el *spacewar!*, que mencionamos antes. Y en el mismo año Nolan Bushnell y Ted Dabney crearon otro juego basado en el mismo *spacewar!* Lo llamaron *Computer Space*. Aunque el juego no tuvo mucho éxito por su dificultad inicial elevada, era el primer videojuego producido masivamente y vendido en el mercado.

En el 1972, la compañía *Atari. Inc* fue fundada por Bushnell y Dabney. Muy pronto esta compañía se convirtió en uno de los primeros productores de videojuegos y consolas del mundo durante casi 20 años. Aunque tenía problemas financieros en los años 80s, era una de las compañías más importantes en la historia de videojuegos. Su primera contribución a la sociedad de los videojuegos era el juego de arcade *Pong*, basado en el juego *Tennis for Two*.



Otro juego de arcade significativo de esta época es el *Gun Fight*, diseñado por Tomohiro Nishikato. Un juego de Disparador Multi Directional. Es el primer juego de contenido violento y de batallas de humano contra humano, y también el inicio de todas las discusiones sobre la violencia generada por los videojuegos. Luego el americano Dave Nutting adaptó este juego, originalmente de Japón, y le añadió el microprocesador dando lugar al inicio del uso de esta nueva tecnología. Con ello también inspiró la creación de muchos juegos importantes, entre ellos el *Space Invaders* creado por el mismo Tomohiro Nishikato



3.2.b. La primera generación de consolas (1972-1977)

La primera consola de videojuego fue inventada por Ralph Baer y sus compañeros, el *Magnavox Odyssey*, publicado en el año 1972. Esta consola utilizó un tipo de cartucho primitivo como contenedor de juegos, y permitió a los jugadores jugar múltiples juegos en la misma máquina. También añadió más colores y sonidos a los videojuegos. Esta consola consiguió una venta de 100,000 unidades en el primer año y 2 millones de unidades en total.



3.2.c. Primeros videojuegos de ordenadores

Aunque los ordenadores todavía eran una tecnología muy cara y no era posible su adquisición para la gran mayoría de las familias, ello no impidió a los estudiantes informáticos utilizar los ordenadores de sus laboratorios para diseñar muchos videojuegos que, más tarde, llegarían a ser importantes.

Situamos en 1972 el origen de los juegos de aventura en texto, con *Hunt the Wumpus*, creado por Gregory Yob.

En 1974 aparece el primer juego de educativo de simulación, *Airfight*, creado por Brand Fortner y sus compañeros.

El primer juego de aventura en texto moderno, *Adventure*, fue creado por William Crowther en 1975.

En ese mismo año se inventa la pantalla de CRT que permite mostrar múltiples líneas de textos en la pantalla en segundos, en lugar de minutos. Con esta tecnología se inicia el “gráfico” de los videojuegos en lugar de los textos.

Y también en 1975 aparece el primer juego de rol (RPG), *Dungeon*, creado por un estudiante de La Universidad de Claremont Graduate. Es el primer juego que utilizó el *gráfico de horizonte visual*. Con él el mapa se mueva según avanzan los jugadores, no estando limitado por el espacio físico de la pantalla.

En 1977 aparece *Zork*, el juego de aventura en texto más influyente del mundo. Tiene una base de literatura fantástica basada en el famoso sistema de *Dragons & Dungeons*. Los autores de este juego incluso inventaron un idioma artificial, el de los Orcs, que luego muchos jugadores empezaron a aprender.

En 1978 aparece *Multi-user Dungeon*, el primer MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), que es el origen de todos los MMORPGs actuales.

Y en 1980 surge *Rogue*, un juego que genera un nuevo mapa en cada nueva sesión de juego.

3.2.d. La caída de videojuegos y el fin de la primera

generación de consolas en 1977

1977 fue un año oscuro para los videojuegos. La clonación masiva del videojuego *Pong* destruyó el mercado y causó la desaparición de la mayoría de las consolas. Solo Atari y Magnavox Odyssey sobrevivieron a esta caída. El salvador del mercado y del mundo del videojuego fue el Juego *Space Invader* en la consola Atari 2600. Esta caída también terminó la primera generación de consolas e inició la segunda.



3.2.e. La segunda generación de consolas (1977-1983)

El cambio que marcó el inicio de la segunda generación son los juegos “hardware” que se convirtieron en “software”. Aunque en la primera generación ya se podían cargar múltiples juegos, estos juegos estaban programados en la consola, y no se podían cambiar. Ahora en la segunda generación, los juegos estaban en un cartucho de juegos y los jugadores lo enchufaban en la consola. Para conseguir nuevos juegos, esta invención permitía a los jugadores cambiar únicamente el cartucho de juegos y no la consola entera. La vanguardia de esta

generación era la consola *Fairchild Channel F*.



Tres consolas dominaron esta generación: *Video Computer System (VCS)*, *Intellivision* y *ColecoVision*.

Junto con el nacimiento de la segunda generación, también nació, en el año 1979, una de las compañías más importantes de videojuegos hasta hoy en día, *Activision*. Era la primera compañía que producía únicamente videojuegos, no consolas. Ello significó que no pertenecía a ninguna de las compañías que producían consolas, y se dedicó sólo a diseñar juegos para todas consolas.

3.2.f. Los años de oro de los videojuegos de “arcade”(1978-1986)

El éxito que tuvo *Space Invaders*, inspiró la creación de numeroso videojuegos para arcade, producidos masivamente. Estas máquinas gigantes empezaron a entrar en lugares públicos comerciales, los centros comerciales, las tiendas, los restaurantes, etc. Esta “invasión” masiva de los videojuegos en la vida

cotidiana empezó convertirlos en un entretenimiento popular de la gente. En el año 1982, el mercado de videojuegos de arcade sobrepasó al conjunto de la música popular y de las películas de Hollywood en EE.UU.

3.2.g. El inicio de ordenadores personales

En el fin de los años 70s y el principio de los 80s, cuando los videojuegos empezaron su prosperidad en arcades y consolas, una tercera fuerza comenzó su desarrollo: los videojuegos de PC (personal computer). Por el desarrollo de la tecnología, los ordenadores empezaron a ser mucho más baratos que antes, y las familias empezaron a poder tenerlos en casa. Y, junto con el ordenador, llegan también a los hogares los videojuegos. Aunque al principio, los juegos de PC sólo eran clones de consolas y arcade, se había construido una base sólida para su desarrollo rápido en los años 80s.

3.3.1980s

Estos diez años fueron los años de oro en la historia de los videojuegos. La popularización de ordenadores personales hizo posible que más diseñadores tomaran parte en la creación de los videojuegos. Los asuntos más importantes son: la innovación de géneros de juegos, las consolas portátiles, la tercera generación de consolas, y los primeros juegos en línea.

3.3.a. La innovación de géneros de videojuegos

Como he dicho antes, con los ordenadores personales más baratos fue posible la programación de videojuegos más populares y de más fácil acceso. Por esta razón, la gran innovación de géneros, que influyó y cambió el mundo de videojuegos totalmente, apareció en los 80s. Todos los géneros populares que tenemos ahora son descendientes de esta época. Voy a mencionar algunos de los géneros más importantes y los juegos que fundaron cada uno de estos géneros.

- **Acción-Aventura:** *La leyenda de Zelda (1986)*, una combinación de géneros clásicos, rompecabezas, batalla, exploración en un sólo juego.
- **Acción-RPG:** *Dragon slayer II: Xanadu (1985)*, clásico RPG combinado con juego de acción. Desarrollo del personaje junto con acción de batalla.
- **Aventura pura:** *Zork (1980)*, una adaptación de este juego clásico en nuevos ordenadores. En esta época, los PCs tenían poca capacidad gráfica, por eso los juegos de aventura en texto tenía mucho éxito.
- **Beat´em up:** *Kung-fu Master (1984)*, los personajes realizan sus batallas contra muchos enemigos en una escena que se mueve horizontalmente a medida que el jugador se acerca al final de la pantalla. Éste género luego tuvo mucho éxito en juegos de arcade.
- **Hack and Slash:** *Golden Axe (1988)*, un género que todavía está muy vivo hoy en día. El famoso

Diablo (1996) es descendiente de éste género

- **Juegos de Plataformas:** *Space panic (1980)*, éste tipo de juego consiste en subir a diferentes plataformas en el juego, superado muchos obstáculos en el proceso. El famoso *Donkey Kong (1981)* pertenece a éste.
- **Juegos de Rol (RPG):** *Akalabeth (1980)*, uno de los géneros más clásicos y dura hasta hoy con miles de juegos en desarrollo. Muchos juegos famosos pertenecen a este género. *Final Fantasy (1987)*, *The Bard's tale (1985)*, etc.
- **Juegos de carreras:** *Turbo (1981)*, también es otro género vivo y muy productivo. Los juegos básicamente consisten en conducir coches y competir en carreras. Generan unas series de juegos importantes, por ejemplo: *Need For Speed*
- **Tirador de light gun:** *Duck Hunt (1984)*, el inicio de juegos con control sensorial y que se puede considerar como el ancestro de la consola Wii.
- **Estrategia de Tiempo Real (RTS):** *Herzog Zwei (1989)*, éste género consiste en unas batallas en tiempo seguido, no en turnos. Cuando los jugadores están construyendo y desarrollando su base, sus competidores también están haciendo lo mismo. Se trata, por tanto, de un género muy productivo, aunque ha sufrido una cierta caída en los años recientes. Tiene muchos juegos que cambiaron la vida de muchos jugadores. *Dune (1992)*, *Command & Conquer series (1995-2013)*, *Warcraft series (1994-)*, *Starcraft Series (1998-)*, *Age of Empire series (1997-)*. Este género también es uno de los fundadores de e-sport.
- **Juegos de Cautela:** *005 (1981)*, este tipo de juegos desafía a los jugadores en unas misiones que necesitan de mucha cautela, en los que no se puede empezar una confrontación o batalla directa,

tienen que completar las misiones en silencio y en secreto. Sus descendientes más famosos son: *Metal Gear Solid series (1998-)* y *Splinter Cell series (2002-)*.

- **Juegos de supervivencia y horror:** Haunted House (1981), es una serie de juegos que desafía la capacidad para sobrevivir y para mantener la cabeza fría en situaciones horrorosas. Hasta ahora, ha tenido muchos juegos exitosos de este tipo: *Resident Evil series (1996-)*, *Alone in the Dark series (1992-)*, *Silent Hill series (1999-)*, *Alan Wake series (2010-)*, *Dead Space series (2008-)*. Como podemos comprobar, este género es también muy productivo.
- **Novela Visual:** The Portopia Serial Murder Case (1983), es una serie de juegos que son literaturas interactivas. El propósito de estos juegos no son batallas ni estrategias o simulaciones, sino contar una historia. Y permite al jugador seleccionar las decisiones en la historia: ¿Cómo vas a hablar con diferentes tipos de personas? ¿Qué decisiones tomarías en situaciones difíciles? Y las decisiones de los jugadores van a afectar al desarrollo de la historia y concluirá con diferentes finales. El premio del Juego del Año 2013 fue para *The Walking Dead*, que es un ejemplo muy bueno de este género.

3.3.b. Los primeros juegos en línea

En esta época ya había juegos de multijugadores, pero eran principalmente por LAN, que es conexión local en un área limitada. Sin embargo, la conexión de internet empezó a ser popular en los años 80s,

aunque todavía era *Dial Up* con límite de velocidad muy bajo. Esta conectividad a cualquier lugar del mundo inició la creación de los MMOs (Massive Multiplayer Online games). Al principio sólo eran juegos en textos, por el límite de velocidad del internet. *Snipe (1983)* se considera como la inspiración original de juegos en línea. Muchos juegos para un solo jugador empezaron a añadir también un modo de multijugador.

3.3.c. Consolas portátiles

En el año 1979, Milton Bradley Company ha presentado la primera consola de videojuegos portátiles, *Microvision*. Debido a la limitación de juegos y al pequeño tamaño de la pantalla, esta consola no ha sobrevivido a la caída del mercado de videojuegos en el año 1983. Sin embargo fue la inspiración original para las consolas portátiles que aparecieron más tarde.



En el año 1980, Nintendo presentó *Game & watch*, que son una serie de juegos portátiles, pero todavía no pueden considerarse consolas, porque cada

máquina sólo contiene un juego. Sin embargo, su innovación tecnológica con pantallas de LCD supuso la base para el futuro.

3.3.d. La caída de mercado de 1983

Debido a la producción de muchos juegos muy mal diseñados, y al sistema muy inmaduro de distribución, en el año 1983 el mercado de videojuegos se encontró con su segunda caída, aún más grave que la primera de 1977. Muchas compañías de ordenadores y consolas sucumbieron. La segunda generación de consolas no sobrevivió a esta crisis.

3.3.e. La tercera generación de consolas (1983-1995)

La caída del mercado eliminó casi todas las consolas de la segunda generación, y ha creado una oportunidad para las nuevas. Esta vez, el salvador del mercado fue Nintendo, con su famoso *Nintendo Entertainment System (NES)*, la primera consola que utiliza la tecnología de 8-bit de los PCs.

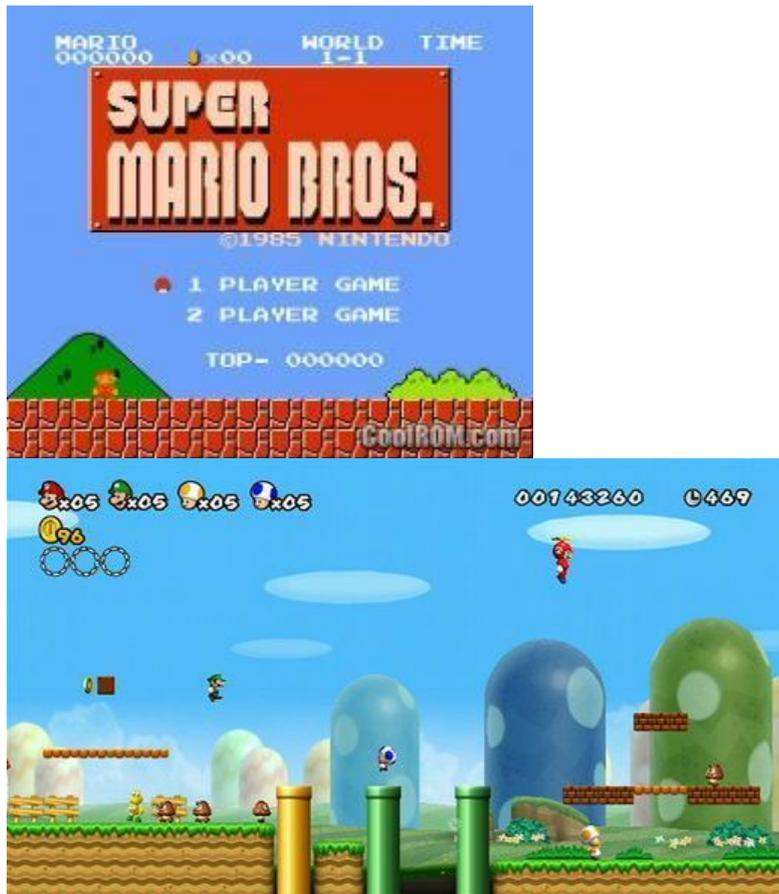


Una de las innovaciones que ha presentado esta consola legendaria es el Joypad (a la derecha en la figura) control, en lugar de Joystick (a la izquierda en la figura), que básicamente determinará el control estándar para las futuras consolas.



Junto con esta consola también surgieron muchos juegos importantes hasta hoy en día: *Super Mario Bros*, *Final Fantasy*, *Metal Gear Solid*, etc. La mayoría de estos juegos han sobrevivido toda la historia de videojuegos, lo que nos permiten hacer una comparación entre el primer juego de su serie y los últimos, y más recientes, para ver el desarrollo de las tecnologías en los video juegos

Super Mario Bros NES (1983) contra Super Mario Bros Wii(2009)



Final Fantasy I (1987) contra Final Fantasy XV (2016)





Metal Gear NES (1987) contra Metal Gear Solid 5 (2015)



La tercera generación de las consolas duraron 12 años en el mercado, hasta el año 1995 cuando NES dejó de producirse.

3.4. 1990s

Son diez años de gran avance en la historia de los

videojuegos. Dos palabras esenciales pueden definir esta época: *3D* y *CD-ROM*. Los juegos de arcade empezaron a llegar a su fin por la popularización del PC y las consolas familiares. Y las consolas portátiles comenzaron también a popularizarse con la famosa *Gameboy* de Nintendo.

3.4.a. La caída de los juegos de arcade

Como señalamos antes, la razón de esta caída es la popularización de los PC y las consolas. Muchas salas de arcade terminaron por cerrarse por las dificultades económicas. Sin embargo, hasta ahora, los arcades todavía sobreviven en muchos países, aunque con mucha menos influencia que antes. El cambio de estrategia de los juegos de arcade fue lo que los salvó de eliminación total. En lugar de competir con el PC y las consolas de calidad gráfica y de géneros clásicos de los juegos, los arcades cambiaron su prioridad para crear juegos que necesitan mucho más espacio para jugar. Por ejemplo, los juegos de baile con control de pie, los juegos de disparar con pantallas inmensas, etc.

3.4. b. La popularización de consolas portátiles

En el año 1989, Nintendo lanzó su consola portátil *Gameboy* (izquierda en la imagen), y con ella se iniciaron sus 15 años de dominio del mercado de la consola portátil, hasta la aparición de *Playstation*

Portable de Sony en 2004. Ha habido toda una serie de *Gameboy* más avanzados durante estos 15 años, *Gameboy Color* (centro de la imagen) que era la primera consola portátil con colores, hasta *Gameboy Advance* (derecha de la imagen), se ha producido un avance inmenso en la calidad gráfica de *Gameboy*.



3.4.c. La cuarta generación de consolas(1988-1999) (16-bit)

El fenómeno más especial de los años 90s es la coexistencia de la cuarta y la quinta generación de consolas durante mucho tiempo, en parte porque el precio de la quinta generación era un poco caro para el gran público.

La cuarta generación es la primera que contenía CD-ROM en la consola, y también la primera que utiliza procesadores de PC, aunque no es tan poderoso

como los procesadores más populares de los PC.

La verdadera competición de esta generación se produjo entre *Genesis* (1988) y *Super Nintendo Entertainment System (SNES)*(1990) Existieron más consolas como *Sega*, *Turbografx-16*(1987), pero no pueden considerarse enteramente como de la cuarta generación, porque no todos sus componentes llegan a 16-bit.



3.4.d. La quinta generación de consolas (1993-2006)(32 y 64 bit)

En 1994, nació uno de los 3 gigantes de las consolas de hoy en día, la *PlayStation* de Sony. Con una calidad perfecta de juegos y el uso de CD-ROM, PlayStation se convirtió en la consola dominante de la quinta generación, ganó por mucho a sus competiciones, *Sega Saturn*, *PC-FX*, y la vanguardia y

mártir de las consolas de 64 bit, la *Nintendo 64*.

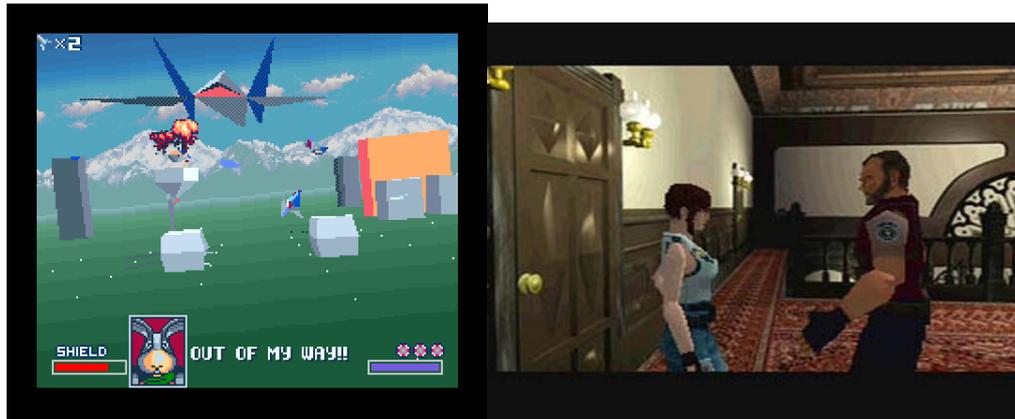
Nintendo 64 era un sueño en esa época, con la tecnología más avanzada, y una calidad gráfica casi mítica en la época. Sin embargo, la decisión de abandonar la tecnología nueva de CD-ROM, y utilizar el viejo cartucho decidió su destino y su fracaso final. Porque, en comparación con el espacio de memoria de 650 MB de CD, el 65MB del cartucho realmente limitó la calidad de los juegos en *Nintendo 64* y mató a la consola.



3.4.e. Transición a 3D y al CD-ROM

Son las dos innovaciones tecnológicas más importantes de los años 90s. La transición de 2D a 3D se produjo masivamente con la quinta generación de consolas. La mayoría de los estudios de producción de videojuegos iniciaron su cambio mientras otros rechazaban la nueva tecnología y se quedaban con la 2D tradicional. La batalla ha durado casi toda la

década, con el triunfo obvio de la 3D, y la caída de muchos de los estudios de producción que la rechazaron. Algunos de los primeros juegos de 3D tuvieron mucho éxito, como el *Star Fox* (1993), *Resident Evil* (1996), etc.



Hablando de tecnología 3D, un nombre debemos conocer es *Voodoo*, la primera tarjeta gráfica de acelerador de 3D producida por la compañía *3dfx Interactive* con precio asequible para los ordenadores personales. Fue este pequeño chip quien inició la evolución y popularidad de 3D en los PC, y luego en las consolas.

Los juegos de Disparar, en los que el jugador sólo ve la percepción del protagonista, fueron las vanguardias de los videojuegos que utilizaron masivamente esta tecnología. Y ello ayudó al avance de la tecnología 3D, incluido el famoso juego *Quake*, que fue quien se dedicó a utilizar y desarrollar las tecnologías gráficas más avanzadas.



CD-ROM (Compacted Disk Read-Only Memory) fue un invento muy importante para PCs y consolas. Antes de su invención, el PC utilizaba el floppy disk, y las consolas utilizaban cartuchos. La limitación de memoria de estos contenedores antiguos impidió en buena medida la creación de juegos. El floppy disk tenía 3-5MB de memoria, aunque al final de los 90s, había aumentado a 200MB, y el mayor de los cartuchos tenía 60 MB. En comparación con los 600MB de memoria de los CD-ROM, eran demasiado pequeños. El uso de CD-ROM permitió juegos de más contenidos y mejor calidad gráfica sin la necesidad de tener una caja entera de 20 o 30 floppy disk para un solo juego.

3.4. f. El inicio de videojuegos para móviles

Una plataforma nueva, que se suma a las de los PC y las consolas, son los teléfonos móviles. En estos años se iniciaba la integración de los videojuegos al móvil. *Nokia* fue la primera compañía que introdujo el primer

videojuego de móvil *Snake* en 1997 que puso las bases de estos juegos y que, hoy en día, existen en todos los móviles.

3.5. El siglo XXI. Los 2000s

Quizá sea ésta la época con más actividad y la de mayor prosperidad de la historia de los videojuegos. Muchos acontecimientos importantes se produjeron en estos 10 años.

3.5.a. La sexta generación de consolas. (1998-2006)

En esta 6ª generación tiene lugar la primera batalla épica entre las tres compañías más prominentes en la producción de consolas: *Sony*, *Nintendo* y *Microsoft*. Pero antes de hablar sobre ello, deberíamos hablar sobre una cuarta compañía, *Sega*, que era también una de las más importantes pero cuyo mercado de consolas terminó justamente en esta 6ª generación.

Para tomar parte en la competición de la sexta generación, *Sega* presentó su consola *Dreamcast* (1998), la primera consola que contenía una router de internet interna. Fue *Dreamcast* quien dio la oportunidad de jugar en línea a los jugadores de consolas. Antes de ello, este privilegio sólo pertenecía a los jugadores de los PC. Aunque al principio, *Dreamcast* consiguió una venta buena y una

popularidad considerable, el fracaso previo de Sega en su consola *Sega Saturn*, y la falta de control de los piratas de videojuegos, le afectó profundamente. Su fama ya estaba dañada, y junto con la masiva anticipación social a *PlayStation 2* de *Sony*, al final, Dreamcast interrumpió su producción en el 2002. Después de este fracaso, Sega ya no tenía fuerza para participar en el desarrollo de consolas y se limitó a la producción de videojuegos y de accesorios, principalmente cooperando con su antigua rival, Nintendo.



Ahora volvamos el tema de la batalla épica de las tres gigantes de las consolas. Esta batalla continúa hasta hoy en día, y cada compañía gana y pierde de vez en cuando, pero el mercado está en total equilibrio en este momento.

En el 4 de marzo, 2000, Sony entró en la batalla primero con su *PlayStation 2*, con DVD-ROM de 4.7GB memoria para los juegos, y la habilidad de

poner CD y DVD de música y películas. Sony ha aumentado mucho la capacidad del procesador y de la tarjeta gráfica, en comparación con su predecesor. La conexión interna de 4 consolas permitía a 4 personas conectar sus PS2 con esta conexión local y poder jugar juntos.



Nintendo siguió a Sony y entró en la batalla con su *Gamecube*, la primera consola de Nintendo que usaba Optical disc como el contenedor de sus juegos. Aunque era relativamente débil en comparación con Playstation 2 y Xbox, fue bien recibida por la calidad de sus juegos y el diseño de sus mandos.



En el año 2001, el gigante del mundo de PC, Microsoft, decidió entrar en el mercado de Consolas con su primera consola Xbox. Utilizó su experiencia en tecnología de PC, incorporando el procesador central *Intel's Pentium III* para Xbox, y facilitó el proceso de incorporar los juegos de PC a Xbox, y compartir parte de las tecnologías mucho más poderosas de los PC. Aunque Microsoft perdió mucho dinero para producir la Xbox, puso las bases para su entrada en la batalla de las consolas.



3.5. b. El renacimiento de los mandos alternativos

Los mandos alternativos como los “light guns” o los “driving wheels” no era un fenómeno nuevo. Su aparición inicial en las consolas y los PC se produjo, por ejemplo, con el famoso juego *Duck Hunt* (1984). Sin embargo, no llegaron a ser populares y gradualmente desaparecieron. Tuvieron su momento de esplendor con los Arcade, pero en los años 2000s, volvieron a aparecer en las plataformas domésticas.

3.5.c. Popularidad de los juegos en línea

Debido al desarrollo de internet, los juegos de jugadores masivos en línea (MMO) inician su edad de oro. Muchos juegos que todavía existen hoy en día nacieron en esta década pasada, como *World of Warcraft* (2004-), *EverQuest* (1999). Además de MMO, muchos juegos también ofrecen el modo de multijugador en línea, que permiten a una cantidad limitada de jugadores jugar juntos, como *Halo 2* (2004) para Xbox.

3.5.d. Juegos para teléfonos móviles

Con el desarrollo de la tecnología aumentan los juegos para el teléfono móvil. La cultura de juegos en móviles empezó primero en Asia del Este, en Japón, Corea del sur y China. Al final de 2003, los móviles en Japón ya contenían una variedad amplia de juegos, y algunas compañías japonesas de videojuegos empezaron a introducir esta cultura en Europa y en

Estados Unidos. Los juegos para móviles, aunque no son tan sofisticados como los juegos de consolas y PC, tienen la ventaja de expandirse mucho más fácil y rápidamente.

3.5.e. La séptima generación de consolas (2005-2012)

Después del fracaso de *Dreamcast* durante la batalla de la sexta generación, Sega abandonó su desarrollo de consolas. Desde la séptima generación, entramos en la época de las tres gigantes en el mercado de consolas: Playstation 3 (izquierda) de Sony, Xbox 360 (centro) de Microsoft y Wii (derecha) de Nintendo.



Estas 3 consolas han mejorado su hardware y permiten videojuegos de alta calidad, como sucedía ya con los PC. Wii, con su mando sensorial por defecto, también se suma a los otros dos para contribuir a la popularización de los videojuegos. Sin embargo, la batalla entre ellos también causó un problema cuya consecuencia sufrimos hasta hoy en día: la exclusividad de los videojuegos.

Para atraer más consumidores, las tres compañías empezaron a hacer contratos con los grupos de diseñadores por lo que sólo les permiten producir en su propia consola a cambio de apoyos financieros, o de promociones especiales. Esta estrategia económica, que muchos diseñadores creía buena, resultó un desastre para la mayoría de ellos. Aunque ha ganado apoyos financieros de estas 3 mega-compañías, la exclusividad en una consola significa una reducción de su popularidad. La mayoría de los jugadores no poseen las tres consolas, unos poseen dos, pero lo más común es poseer solo una. Salvo unos juegos con mucho éxito, como el *Halo series* (2001-) que siguen siendo exclusivo de una sola consola, los otros tenían que buscar jugadores en otras consolas para evitar una drástica bajada en las ventas, al reducirse el mercado a sólo un tercio para cada consola.

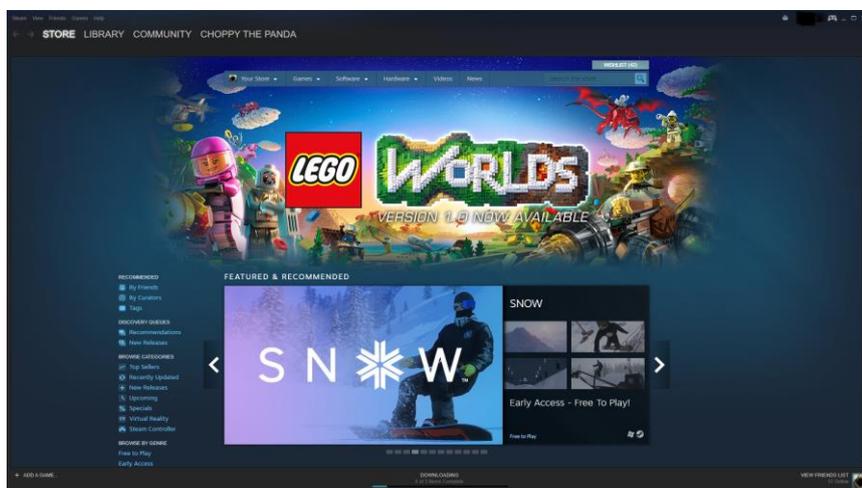
En este caso, Nintendo sufrió más. Su consola Wii, aunque era innovadora, por los mandos sensoriales, y por los juegos diseñados alrededor de estos mandos, sufrió una pérdida de popularidad por su relativa menor capacidad que las otras dos. Muchos grupos de diseñadores abandonaron su intención de producir versiones de sus juegos para Wii.

3.5.f. Steam

Cuando las 3 consolas estaban en plena batalla por la

exclusividad, el mundo de los PC inició su época de unificación debida a un programa, el *Steam* de la *Valve Corporation*. El mercado de juegos en los PC siempre era más libre que el de las consolas porque, a diferencia de éstas, ninguna mega-compañía puede tener la exclusiva de los PCs, y los diferentes PCs tienen capacidades muy variadas, así que los diseñadores tienen mucha libertad de diseñar sus juegos. Sin embargo, esta libertad también provoca un cierto caos en la producción y distribución del mercado de los videojuegos de PC. Como no hay un estándar único, los estudios de producción diseñan según su propio criterio, y al final se genera una situación un tanto caótica para los jugadores.

Valve, que era sólo una compañía de videojuegos al principio, contribuyó con una de las series más famosas de videojuegos, *Half Life*. El fundador *Gabe Newell* analizó desde la perspectiva de los diseñadores el problema del mercado de juegos de PC. Aprovechando el desarrollo rápido de internet, produjo su programa *Steam* (Imagen abajo).



Al principio, *Steam* sólo era una plataforma de tienda digital para videojuegos, compras en línea y descargas directamente sin la necesidad de una copia física de los juegos. Los juegos que uno compra se guardan en tu cuenta de *Steam*, y puedes descargarlos en cualquier PC que tenga acceso a internet. *Steam* resolvió el problema de la producción en diferentes calidades de los juegos en PC y fue rápidamente popularizado.

Hoy en día, este programa de tienda digital se ha convertido en una plataforma de socialización para los jugadores de PC. Te ofrece la oportunidad de añadir a otros jugadores a tu lista de amigos, y hablar con ellos con la aplicación de conversación, muy similar a otros programas de socialización, como *Skype*, *Whatsapp*, etc. Puedes stream tu juego para tus amigos, es decir ellos, en su ordenador, pueden verte jugar en tiempo real en el tuyo, mediante una conexión por internet. Puedes compartir tus experiencias con otros jugadores, escribir tus comentarios sobre un juego, o participar en las discusiones en el foro que se ofrece para cada juego por *Steam*.

El gran éxito de *Steam* no es sólo la unificación de la producción digital de juegos de los PCs, también es una unificación del mundo de los jugadores. Potencia las relaciones sociales en línea de larga duración, porque los jugadores en vez de juntarse sólo para un videojuego, empiezan a formar una comunidad común

para todos los videojuegos. Los amigos en línea cuando terminan un juego, buscan otros juegos juntos sin necesidades de contacto físico en el mundo real. De esta manera, el mundo de los jugadores se amplió verdaderamente y su amistad no sólo se limita al mundo virtual, también se prolonga en el mundo real.

3.5.g. Videojuegos Indie (Indie Games)

Con el desarrollo de la industria de videojuegos, el tamaño de los estudios de diseñadores también creció con el tiempo. Desde grupos de menos de 10 personas, e incluso diseñadores individuales, hasta los actuales grupos de cientos de personas de diferentes especialidades. El presupuesto para el diseño también crece cada año. Hoy en día el presupuesto de una compañía grande para desarrollar un videojuego supera fácilmente los 100 millones de dólares. *Destiny* (2014) tenía por lo menos 500 millones de dólares para su desarrollo.

Sin embargo, como mencionamos antes, los PC tienen un mercado más libre que el de las consolas, por apoyos de plataformas como *Steam*. Los juegos Indie empiezan a ser más y más frecuentes.

El nombre de Juegos Indie viene de Independent Games en inglés, son los juegos diseñados por grupos pequeños y con presupuesto limitado. Por límite del presupuesto de desarrollo, estos juegos no

pueden competir con los juegos grandes en aspectos como efectos visuales, o captura de moción, etc. Por eso, estos juegos tienen que lograr ganar a los jugadores por su innovación en mecánicas y por la narración, que son realmente el corazón de un juego.

En los años 2000s, los juegos Indie todavía estaban en la etapa de su infancia ya que la mayoría eran diseñados para páginas web de diferentes medios como *Facebook*, pero era ya el comienzo de la prosperidad de este género en los años 2010s.

3.6. 2010s

Llegamos a la década más reciente, y aunque todavía quedan 3 años y medio para completarla, ya hay unos acontecimientos importantes para el mundo de videojuegos.

3.6.a. La novena generación de consolas (2012-)

Después de la confrontación directa en la octava generación, las 3 compañías produjeron sus nuevas consolas en el inicio de esta década y, esta vez, además de mejorar la capacidad de sus máquinas, también intentaban renovarlas con diferentes ideas.

Esta generación empezó con Nintendo en 2012 con su producción de Wii U. La idea de Wii U es combinar

una consola doméstica con una consola portátil. El mando de Wii U también es una consola portátil.



La idea era perfecta, pero como todas las consolas de Nintendo, sufrió por la baja cantidad de juegos y la relativamente baja capacidad de la máquina. También sufrió por su política antigua de cuentas en línea. A diferencia de otras compañías, los juegos de Nintendo adjuntan cada consola a una cuenta de Nintendo de modo que, si pierdes tu consola o usas otra consola de tus amigos, no puedes descargar los juegos que has comprado. Al final, Wii U fue un fracaso grande y Nintendo dejó de producir juegos para ella.

En 2013, ambos *Microsoft* y *Sony* publicaron su consola de esta generación, *Xbox One* y *Playstation 4*. Con mejor capacidad de máquina, las dos compañías también utilizaron otra estrategia similar, vincular su consola con los jugadores de PC.

Aprendiendo de sus experiencias de la última generación, muchos juegos exclusivos sólo para una consola, no ganaron suficiente dinero para tener

beneficios, así que después del periodo de exclusividad, los diseñadores tenían que introducir sus juegos en otras plataformas. PC es la opción popular en este caso, porque los PCs tienen una capacidad superior y una base de jugadores amplia. También, como sucede con todos los juegos que se diseñaron en PC al principio, es más fácil convertirlos a una versión para PC que para otras plataformas.

Por eso, nacieron los programas de *Windows 10/Xbox One* de Microsoft y *PS Now* de Sony. Microsoft por su propio dominio del mercado de PC, lanzó un programa para compartir juegos en Xbox One con PC. Muchas veces, si compras un juego en Windows Store, te dan dos versiones por el precio de una. Y PS Now, es un servicio que ofrece Sony, por una suscripción mensual puedes disfrutar juegos de PS3 y PS4 en PC con internet.



3.6.b. Popularización de Juegos Indie, acceso temprano

y crowdfunding

Hablamos antes sobre el incremento de juegos indie en los 2000s. Durante toda una década de desarrollo, más y más juegos indie aparecieron en el mercado de videojuegos de PC. Algunos tuvieron muchísimo éxito por la innovación de sus ideas. Aquí presento unos ejemplos mejores:

Rocket League (2015) un juego de deporte que combina juego de conducir con juego de fútbol.

Trine Series (2009-2015) un juego de rompecabezas en el que los jugadores tienen que utilizar tres personajes diferentes con diferentes habilidades al mismo tiempo para resolver el rompecabezas del juego.

Torment: Tides of Numenera (2017) es un juego de Rol con una historia de descubrimiento personal muy bien escrita.

The Binding of Isaac (2011) es un juego de aventura sobre la tormenta y la salvación de un niño autista.

Undertale (2015) es un juego de rol con un tema profundo sobre la tolerancia y la violencia entre personas.

Cada uno de estos juegos no tiene los efectos visuales avanzados como los juegos de grandes compañías, pero su innovación en la manera de jugar o la profundidad de su temática de narración los hacen populares. Unos juegos, como el *Undertale* incluso inició una cultura alrededor del juego con millones de jugadores discutiendo el mensaje que quería expresar el diseñador.

Junto con la popularización de los juegos Indie, muchos grupos pequeños de diseñadores ya no se sienten satisfechos por hacer juegos sencillos. Sin un presupuesto grande de desarrollo, no pueden ampliar sus opciones, y con esta necesidad, empezó la tendencia a los *Accesos Tempranos* y al *Crowdfunding*.

La idea de estas dos maneras de conseguir presupuesto grande es la misma: pedir dinero directamente a los jugadores sin una compañía de producción como el intermediario. Ambas maneras consisten en presentar la idea del diseño al público y pedirles ayuda a los jugadores interesados. De hecho, la mayoría de estos juegos empezaron por Crowdfunding y se pasaron a Accesos Tempranos al cabo de un tiempo. Así que podemos considerarlos como dos pasos de un mismo proceso.

Primero, los diseñadores tienen que hacer una presentación de sus ideas básicas, en una página como <https://www.kickstarter.com/>. El *Steam* en este

caso también ofrece su programa de Greenlight (<https://steamcommunity.com/workshop/browse?appid=765&browsesort=pending>), donde los diseñadores pueden presentar su diseño para conseguir apoyo de los jugadores y luego, por votación pública, su permiso para presentar el juego en *Steam*.

Después de conseguir el presupuesto mínimo que necesitan, algunos grupos de diseñadores empiezan su juego en el periodo de Acceso Temprano. A los jugadores que han donado, o los nuevos que quieren donar, se les ofrece jugar el juego durante su etapa de desarrollo, y los diseñadores recogen las opiniones de los jugadores para seguir y modificar el desarrollo. Es una manera interactiva de diseñar juegos que muchos diseñadores hoy en día eligen.

Este cambio de estilo de diseño también aumentó una comunicación interactiva entre los diseñadores y los jugadores, especialmente en la plataforma de PC.

c. Cascos de Realidad virtual

La tecnología de Auriculares de realidad virtual empezó a aparecer desde el año 1994. La idea es cambiar el monitor, sea la televisión para consolas o la pantalla de PC, por un casco que combina monitor con sonido y control sensorial, para simular una sensación de percepción visual directa del protagonista. Esta invención llegó a su realización

final al mercado en 2016. En este año se publicaron, PS VR de Sony para playstation 4; HTC de VIVE apoyado por *Valve* quien lo vinculó con su *Steam* para PC; Oculus Rift de Oculus VR que era un proyecto de crowdfunding de 2012, y su productor final apareció también en 2016. La compañía fue comprada por Facebook en ese mismo año. Ahora muchas compañías de móviles intentan cooperar con Oculus VR para usar Oculus Rift en sus productos, por ejemplo, el proyecto de *Samsung Gear VR*.

Probablemente estamos siendo testigos del comienzo de una nueva época de los videojuegos, como los cascos VR que cambian el concepto de efectos visuales de los juegos. Su objetivo es proporcionarles a los jugadores la experiencia de una realidad simulada.



PlayStation VR



HTC Vive



Oculus Rift

4 ¿Qué es videojuego?

Videojuegos como el nuevo medio público, ha recibido unos comentarios negativos. Es difícil que uno que no juega videojuegos entienda qué es verdaderamente videojuego. La preocupación común de los padres, los docentes y el público es si los videojuegos tienen efectos malos para sus hijos. En mi opinión es una pregunta demasiado generalizada, es como preguntar si los libros son malos, o las películas son malas. No debemos generalizar los videojuegos cuando intentamos de contestar. Un videojuego que tiene un mal diseño o mal contenidos no significa que todos los videojuegos son malos.

Antes de todo, debemos recordar, bajo la apariencia de nueva tecnología, los videojuegos son juegos sin duda. Uno de los primeros teóricos que habla sobre juegos, Johan Huizinga (1938), define:

“El juego es una actividad libre y consciente, que ocurre fuera de la vida “ordinaria” porque se considera que no es seria, aunque a veces absorbe al jugador intensa y completamente. Es ajena a intereses materiales y de ella no se obtiene provecho económico. Esa actividad se realiza de acuerdo con reglas fijas y de una forma ordenada, dentro unos determinados límites espacios temporales. Promueve la formación de grupos sociales que tienden a rodearse a sí mismos de secreto y a acentuar sus diferencias respecto del resto utilizando los medios más variados”. (Huizinga, 1938/1955: 13)

Si comparamos esta definición y muchos teóricos quien analizaron el papel del juego en el desarrollo humano con lo que hacen los videojuegos, podemos ver que los videojuegos son obviamente un tipo nuevo de juegos.

Durante estos años, hay muchas discusiones sobre unos videojuegos populares con “contenidos controvertidos que corrumpe la mente de la gente”.

Quizá una discusión pública más famosa de videojuegos es entre los jugadores y la experta psicológica Cooper Lawrence de Fox News sobre el famoso videojuego “Mass effect” y su “escena sexual con desnudo total”. Dejo un link aquí que es discusión original de Fox News:

<https://www.youtube.com/watch?v=PKzF173GqTU>

Básicamente, la noticia estaba titulada: “New video game shows full digital nudity and sex”, y la presentadora también repitió que este nuevo videojuego ha introducido escena desnuda sexual que los jugadores pueden controlar lo que pasa en esta supuesta interacción sexual. Y ha presentado a una experta psicológica Cooper Lawrence para hablar sobre los videojuegos y el control parental de las consolas. Lawrence empieza por decir que la gente que juega videojuegos son chicos adolescentes no son sus padres. Sus frases originales eran:

Let's talk about who the video games for. It might be for adults but if you look at the statistics. Who's playing video games? The adolescent males, not their dad[...]

The damage is this: we know all the researches that violence has an desensitizing effect. Well, sexuality does too[...]

This is when social developing happens. And here is how they see women. They are seeing them as these objects of desire as these, you know, hot bodies. They don't show women as valuable for anything other than their sexuality. And there is the man who decide in this game how many women he wants to be with[...]

Cuando fue preguntado si ella ha jugado este videojuego, Lawrence rió en la manera como dice “yo no soy idiota, no juego videojuegos” y dijo “No.”

Mi primera pregunta es, ¿cómo puede una persona juzgar un videojuego así sin ni siquiera jugarlo? Es igual como juzgar un libro sólo por mirar su tapa. Por eso, ha hecho unos comentarios absurdos que todos los que han jugado “Mass Effect” no pueden creer.

Yo como un fan de “Mass Effect” desde principio, lo he jugado a la trilogía más que 20 veces puedo discutir los puntos de vista de Lawrence.

Primero, las escenas sexuales tan “prejudicial” son no más que 2 minutos, y los más que ha mostrado son un culo medio tapado, el pecho de una mujer medio tapado, unos besos, y la pantalla se convirtió negro. La siguiente escena es la pareja hablando después la interacción sexual. Si les interesa puede mirar la escena completa aquí:

<https://www.youtube.com/watch?v=PI-I09LjCkk>

Segundo, quiero saber el origen de su estadística que dice los jugadores de videojuegos son la mayoría machos adolescentes, y los juegos son diseñados para ellos. Pertenezco a una comunidad de jugadores, no conozco a todos ellos, pero los 39 de ellos que están cerca conmigo, sólo hay un chico que es menos de 18 años, y entre ellos 7 son mujeres, la mayoría de ellos ya son padres o madres de más que un hijo. De hecho, la palabra famosa entre los jugadores “the golden generation of video games” se refiere a la generación de jugadores nacieron en los años 80s en el siglo pasado, porque son la primera generación que se crecen junto con los videojuegos comerciales. Lo más joven de ellos ya tiene 28 años. Miramos un reportaje hecho por Entertainment Software Association (ESA) in 2015, titulado *ESSENTIAL FACTS ABOUT THE COMPUTER AND VIDEO GAME INDUSTRY*:

Age of game players: 26% under 18 years, 30% 18 to 35 years, 17% 36 to 49 years, 27% 50 years above.

Gender of game players: male 56%, female 44%

Women age 18 or older represent a significantly greater portion of the game-playing population (33%) than boys age 18 or younger (15%)

The most frequent FEMALE GAME PLAYER is on average 43 years old and the average MALE GAME PLAYER is 35 years old

Tercero, cree que la violencia y el sexo en el juego desensibilizan a los jugadores. La violencia en “Mass Effect” es no más que tirar a los enemigos con propósito para defender los amigos, ni siquiera ha mostrado la sangre en muchos casos. Y la escena sexual que he descrito antes, no es más que una presentación de una relación íntima. Además, el pensamiento que, si un juego contiene pistolas, promociona violencia es absurdo.

Pongo un ejemplo más conocido. La película *La Lista de Schindler (1993) dirigido por Steven Spielberg*. Una obra maestra de la realidad de la Segunda Guerra Mundial. La pregunta es “¿en esta película hay violencia?”. Por supuesto que sí, la escena más famosa de la película es la muerte de la niña en falda roja que es una escena violenta y emocionada. Y la película estaba llena de escenas de ejecución a los judíos. Sin embargo, después de mirar esta película, ¿cuál es la idea que quiere expresar el director? ¿Promocionar racista y violencia? No, absolutamente no, su propósito es justamente el contrario, en demostración de escenas violentas, la película tocó el corazón de los espectadores de la crueldad de la guerra y su deseo de

una paz eterna.

Aunque, son diferentes medias, videojuegos y películas son en el fondo lo mismo. Un intercambio de ideas y opiniones entre directores y espectadores, y entre diseñadores y jugadores. Sacar estas escenas fuera de su contexto y juzgarlas son injustas e incorrectas. El propósito y efecto de estas expresiones violentas es lo que debemos mirar. En este caso, la violencia es nada más de un método de promocionar la paz, la responsabilidad, y el sacrificio uno tiene que hacer para proteger el mundo. Funciona como un choque al corazón de la gente de la realidad de violencia.

Y por lo último, Lawrence expresó su opinión de que el videojuego trata a las mujeres nada más que objetos de sexo para los hombres, y el protagonista decide cuántas mujeres quiere dormir. En este caso, mi sugerencia es, por favor, juega el juego primero y opina luego.

Como dijo el otro invitado en la noticia de Fox News:

It's completely incorrect. First of all you can actually play as a man or a woman in this game.

El juego en el principio, te deja elegir si tu protagonista es hombre o mujer, así que no existe el argumento que el protagonista es macho. Segundo, las mujeres en este videojuego es mucho más que objetos de sexo. Doy unos ejemplos:

Miranda, la científica con una historia triste. Su nacimiento era un diseño genético de su padre para seguir su legado, pero rebeló contra él, tomó su propia decisión de carrera. Es una científica de primer nivel, y durante Mass Effect 2 y 3, trabajó sin parar para proteger su hermana desde su padre malicioso.

Tali, una chica joven de Quarian, que una raza extraterrestre nómada. Son exiliados desde su planeta por su propia creación de inteligencia artificial. Los Quarrians tienen sistema inmune débil así que

Tienen que llevar un traje de protección siempre. Tali, al principio, era una joven que estaba en su rito de paso que era encontrar cosas que pueden ayudar a su gente a sobrevivir. A lo largo de los 3 juegos, ha crecido y convirtió en una ingeniera ingenua. Sufrió la muerte de su padre, y al final hizo paz entre su pueblo y las inteligencias artificiales que creaban.

Liara, una arqueóloga respetuosa. Después de la muerte de su madre en la mano de los enemigos, decidió de ayudar a él o la protagonista a luchar. Se convirtió en la mano derecha de él o la protagonista apoyándose con informaciones.

Ashly, una soldada humana directa de sus opiniones, ofrecen protección a los compañeros más débiles, y sacrificó a sí misma para salvar el mundo.

Esas 4 sólo son unos ejemplos de las mujeres de Mass Effect, cada uno tiene su personaje y definitivamente no van a dormir con el o la protagonista tan fácilmente como un objeto sexual. En realidad, tienes que conocerles bien y si a ellas les gustan, sería posible de ser íntimos los dos.

Y en el caso de “decide cuántas mujeres quiere dormir”. El juego sólo te permite la relación de una mujer o un hombre. En el primer juego, si intentas de tener relación con más que uno o una, ellos van a confrontarte y al final preguntarte de hacer una decisión.

Este reportaje negativo de Fox News no fue el primero cuyo objetivo es expresar sus preocupaciones de la influencia de los videojuegos. Sin embargo, la mayoría de estas preocupaciones están sin base. Y para la gente que no está familiarizada con el mundo de videojuegos puede asustarse después de escuchar estos comentarios.

Después de tantos años de prejuicios contra videojuegos, hoy en día, cuando digo jugadores de videojuegos, la impresión de la gente es un chico que no se ducha, sólo come comida rápida. No le gusta el sol, no habla con personas reales, y es probablemente psicópata que mata la gente con alegría por todos los juegos “violentos” que han jugado.

Por estas razones, quiero dedicar este capítulo para presentar ¿Qué son realmente los videojuegos? y ¿Qué

tipo de contenidos pueden enseñar a los jugadores? Vamos a quitar todos los prejuicios y mirar al corazón de los videojuegos, y estoy seguro que nos sorprenden de una manera inesperable.

4.1. Narración e historias en videojuegos

Un comentario que encuentro frecuentemente es “el videojuego es nada que pulsar el botón y no tiene ningún contenido”. Este comentario es injusto y en muchos casos incorrecto. Aunque en estos años recientes, el desarrollo de la tecnología informática permitió los videojuegos a expresar cosas más profundas, la tendencia de escribir una historia compleja para un videojuego empezó al final de los años 80s, y prosperó durante los años 90s.

Varios juegos famosos por su historia se produjeron en diferentes partes del mundo. *Baldur's Gate* (1998) diseñado por *Bioware* de Canadá, para los jugadores occidentales; *仙剑奇侠传* (*A legend of Heroes and Divine swords*) (1995), diseñado por *大宇* (*Softstar*), principalmente para los jugadores chinos, y *Final Fantasy* (1987), diseñado por *Square* (*Square Enix* actualmente), para los jugadores japoneses. En esa época, el internet todavía estaba en su forma primitiva y los diseñadores del mundo no tienen tantas oportunidades de compartir sus juegos con otros países. Y la localización de un juego a otro país también era casos minoritarios. Sin embargo, los diseñadores de diferentes países empiezan su atención a historias y

narración en videojuegos casi en esta misma década.

Los videojuegos convirtieron desde un entretenimiento de puramente coordinación de cuerpo a obras con almas sensibles que ha emocionado generaciones de jugadores. Creo que todos los jugadores tienen los momentos de querer llorar, de pensar profundamente como después de leer un libro o ver una película buena. Esto depende, en muchos casos, en la narración de un videojuego, que normalmente escrito por uno o un grupo de escritores profesionales. En el videojuego tiene sus pensamientos, sus emociones, y sus preguntas a todos los jugadores. Más que un libro o una película, un videojuego permite al jugador a control al protagonista y comunicar con el mundo virtual, e incluso hacer las decisiones que tienen consecuencias reales en su mundo. Los jugadores ya no son un recipiente pasivo de una narración sino el protagonista mismo. Este proceso ayuda a los jugadores a sincronizar con el protagonista y la historia de una otra persona convierte una de ellos mismos. Cuando tienen que hacer decisiones difíciles en la historia, se sienten su propia decisión.

Hoy en día, una historia atractiva es casi un elemento imprescindible para los videojuegos modernos, especialmente para los juegos de rol. Las ideas expresadas por estas historias, a su vez, son analizadas por jugadores, críticos y el pueblo general. ¿Cuáles son las ideas que transmiten los juegos? Al siguiente, voy a presentar unos ejemplos destacados de los videojuegos que han tocado problemas sociales en la vida cotidiana.

4.1.a. Moralidad y mundo gris

Igual como las otras medias sociales, los videojuegos también sufrieron su proceso de crecimiento narrativo. En su época adolescente, el mundo es totalmente blanco y negro, héroe y villano. Ahora entrando en su época de adulto, empieza a discutir sobre moralidad relativa y el mundo gris. Se dirige a la gente con preguntas que desafía a cosas que la sociedad toma como justificada. Aunque, normalmente usa un mundo virtualmente creado para expresar estas ideas, pero son ideas, sin duda, reflejadas por la sociedad nuestra.

Dragon Age series



Producido por el famoso Bioware, esta serie es una de sus videojuegos con más éxito. El juego pasa en un mundo

fantástico de dragones y magias. Diseños de diferentes razas de criaturas produce un mundo variado con conflictos. El juego ha puesto el tema de religión, racista, y mucho más en el mundo para los jugadores a discutir.

En el primer juego de la serie, Dragon Age: Origin, el jugador puede elegir 3 razas e 3 ocupaciones para crear su carácter, cada combinación de raza y ocupación tiene su propia historia y los jugadores van a enfrentar diferentes problemas en el mundo. Humano es la raza principal, puedes conseguir confianza entre los humanos con facilidad, pero un elfo puede ser muy hostil. Elfo es una raza que su civilización fue derrotada por los humanos, son una raza sin lugar en el mundo, se fuerzan de moverse mucho para conservar su tradición o entrar en la ciudad de los humanos y olvidar su origen. Los enanos son independientes, conservadores, tienen su propia creencia en los ancestros, pero enfrentan el problema del desarrollo de los humanos, ¿Deben contactar con ellos en riesgo de la invasión cultural, o deben cerrar las fronteras y vivir en soledad? Magos son gente con poder mágico natural, pero el mundo tiene miedo de ellos, porque la religión enseña que la avidez de poder de los magos quien inició el "Plaga" que son fuerzas oscuras guiados por las almas de los dioses antiguos corruptos por la oscuridad. Su intención es corromper el mundo y destruir todas las civilizaciones, que es una crisis mundial que pasa en ciertos periodos. Como un mago, no tienes libertad, tienes que vivir en una torre guardado por los templarios de la iglesia. Después de ver muchos ejemplos de que los magos pueden realmente ser peligros, ¿estás de acuerdo del maltratado de todos los magos en el mundo o crees que una prisión no es la solución?

El juego comenzó por el inicio de una nueva “Plaga”, como uno de los Guardianes en Gris, quienes luchan contra las criaturas oscuras, tienes que intentar de unir diferentes países, razas e ocupaciones de gente para salvar el mundo. Estas personas no sienten la crisis tan real como tú, entonces no tienen tanta prisa, pero la crisis les ha forzado a salir de su zona familiar y enfrentar los conflictos del mundo.

Los enanos tienen crisis propias, porque su rey fue asesinado y el congreso no puede decidir el próximo rey. El hijo del viejo rey es cruel, ambicioso, pero progresivo, y quiere abrir la puerta de los enanos y comunicar con el mundo. El mejor amigo del cónsul del viejo rey es compasinado, gentil, pero conservador, quieren guardar la cultura de los enanos en forma de cerrar las fronteras y minimizar contacto con la afuera. Tienes que ayudar a elegir uno de ellos para que los enanos pueden ayudar en luchar contra la fuerza oscura. ¿Quién vas a elegir?

Una herrera heroica de los enanos estaba perdida en el camino oscuro, cuando le has encontrado, has descubierto que ella fue a buscar un yunque mágico que puede construir golem mágicos para ayudar la lucha contra la fuerza oscura, pero cada golem requiere un alma vivo de los enanos, es decir tiene que sacrificar un enano para cada golem creado. ¿Cómo decides? ¿le ayuda para conseguirlo y consigues una tropa poderosa, o crees que es incorrecto de sacrificar gente inocente para salvar el mundo?

Cuando llegas a la torre de los magos para conseguir sus apoyos, encuentras que uno de ellos fue dominado por un demonio, e intenta de convertir a todos los magos en la torre en huéspedes de los demonios. Los templarios intentan de resolver este problema por matar a todos los magos en la torre, porque son peligrosos y la situación tiene que resolverse rápidamente, pero el primer hechizador de los magos te cuenta que todavía hay muchos magos inocentes incluidos muchos niños atrapados en la torre. ¿Cómo se resuelve el problema?, ¿matando a todos los magos porque pueden ser peligrosos?, ¿o crees que matar a los inocentes es incorrecto, e intentas derrotar al demonio quien es responsable, pero corriendo el riesgo de que todos los magos fueran poseídos y atacaran a los demás?

Los elfos están en guerra contra los hombres lobos, y su líder quiere tu ayuda y te promete que te ayudaría en salvar el mundo si les ayudaras primero. Sin embargo, cuando avanzas en el territorio de los hombres lobos, descubres que son víctimas de la venganza del mismo líder elfo. Sus hijos fueron matados por los humanos, entonces el líder lanzó una maldición a los humanos que hicieron esto, pero la maldición se expande con el tiempo y afectó a humanos inocentes. Todo lo que quieren estos hombres lobos es que el líder elfo les cure de una maldición por cosas que no han hecho ellos, pero el odio del líder es tan profundo que rechaza ayudar a ningún hombre lobo. ¿Ayudas al elfo a matar a todos los hombres lobos y salvar su tribu? ¿O quizá ayudas a los hombres lobos a matar a los elfos? ¿Puedes encontrar una tercera manera de salvar ambos?

Estos sólo son unos pocos ejemplos del juego, y todos estos conflictos, puedes conocerlos mejor leyendo libros en el juego o hablando con diferentes personajes. Es un mundo literal muy completo y complejo. Las decisiones que tomas realmente afectan al mundo, tienen consecuencias. ¿Para salvar el mundo puedes sacrificar la moralidad? ¿Puedes sacrificar un grupo de gente inocente en nombre de salvar más? ¿Una decisión que haces es la mejor decisión o sólo es la decisión más fácil y rápida?

El segundo juego enfoca las decisiones en el conflicto entre Magos y Templarios, y entre los ciudadanos del país y unos extranjeros con diferentes culturas y tradiciones. Se trata de un conflicto religioso, en un caso, y racista en el otro.

Veamos el conflicto religioso. Durante el juego, has visto la rebelión de los magos en la ciudad, muchos fueron corrompidos por demonios durante la lucha. Sin embargo, también ves la razón de su rebelión, la crueldad de la comandante de los templarios. No sólo guardar los magos en la torre, también permiten maneras muy poco éticas. Luego, aprendes que la comandante tiene un recuerdo muy malo de los magos. Su hermana era maga y la familia no la ha protegido dejándola vivir en la torre por no querer que pierda la libertad, pero la maga perdió el control y fue poseída por un demonio y mató a toda la familia. El conflicto se agudiza con el paso del tiempo, incluso aunque tú intentes suavizarlo, y llega a un punto en el que explota la guerra. Tu mejor amigo, que es un mago, puso una bomba en la iglesia y mató a la clériga suprema, quien es

una persona compasiva y su intención siempre es suavizar el conflicto. ¿No le perdonas a tu mejor amigo? Ha realizado el atentado terrorista porque era un mago maltratado cruelmente por los templarios. ¿Le perdonas? Ha matado a mucha gente inocente e incendió el conflicto. La comandante quiere matar a todos los magos en la ciudad por la acción de uno de ellos. ¿Le ayudas a la comandante? ¿No es en parte culpa suya el que los magos se rebelen? ¿No le ayudas? ¿Te arriesgas a una rebelión cada día más grave que puede encender una guerra mundial algún día? ¿Puedes matar miles de magos inocentes en nombre de mantener la paz frágil?

Veamos ahora el conflicto racista. Un grupo de gente de una raza ajena ha entrado en la ciudad, los Qunaris. Tienen una cultura muy diferente a la de la gente local. Ambas partes no se entienden los unos a los otros. La gente local reacciona muy agresivamente, aunque los qunaris no han mostrado ninguna hostilidad. Una madre de la iglesia les llama paganos e intenta soliviantar a los locales para luchar contra ellos sólo porque tienen una cosmovisión diferente. Al final, los qunaris no podían soportar más e intentaron un ataque a la ciudad para cambiarla a su gusto. ¿Es correcto juzgar a alguien sólo porque son diferentes? ¿Es correcto usar acciones violentas sólo porque los otros no son iguales?

Todas estas preguntas van desde los escritores a los jugadores. Se puede comparar con el caso de la lectura de un libro, pero es más que un libro, porque no sólo te propone la pregunta, te ponen en la situación y te piden tomar decisiones y vivir con las consecuencias de esas

decisiones.

Y podemos ver obviamente que estas preguntas, aunque se formulen en un mundo virtual, se dirigen a problemas morales de la vida real desde el racismo, los conflictos religiosos, xenófobos e incluso el heroísmo ciego. No sólo te presentan estos problemas, también te permiten experimentar como personajes en diferentes sociedades para darte una visión desde múltiples ángulos, y luego te hace la pregunta: “¿todavía crees que tu razonamiento en estos problemas normal está tan sencillamente justificado?”

4.1.b. Diversidad humana y tolerancia

4.1.b.1 LGBT

Antes de empezar debo presentar un poco el estudio de producción de videojuegos *Bioware* de Canadá. Es famoso por la atractiva narración de sus juegos y por la inclusión en los juegos de problemas sensibles de nuestra sociedad. Fue uno de los primeros estudios que permitieron a los jugadores elegir el género de su protagonista.

LGBT, como un tema muy sensible en la sociedad, también es el frente de batalla en los videojuegos. La primera referencia homosexual en videojuegos fue en el juego *Moonmist* (1986), en una de sus historias aleatoria, por la que podría conocer un criminal que cometió crímenes por envidia a su novia que se casó con un hombre. Durante la

siguiente década, varios juegos han incluido referencias a la comunidad LGBT, pero son ocultas o de personaje villano, indirecto o de menor importancia.

Hasta el año 2003 en el juego *Star Wars: knights of the old republic (2003)* de *Bioware* que introdujo Juhani, una compañera del/la protagonista quien es un personaje mayor y públicamente anunció su homosexualidad en el juego.

Bioware no se detuvo ahí. En su juego *Jade Empire(2005)*, ha introducido relaciones lesbianas y por primera vez, si el protagonista es varón, también tiene opción de tener relaciones homosexuales con un personaje en el juego. Los 3 personajes bi-sexuales son compañeros de aventura de los protagonistas que son esencial para la historia.

En 2007, su juego *Mass Effect* permitió una relación lesbiana y los jugadores encontraron datos abandonados y ocultos en el juego que eran para una relación homosexual entre el protagonista, si es varón, y otro compañero humano. Este descubrimiento llevó a revelar las amenazas que recibieron *Bioware* y su patrón *Electronic Arts (EA)* de miles homófobos atacando su inclusión de contenidos homosexuales en los juegos. En el caso de *Star Wars: knights of the old republic (2003)*, una de las cartas fue divulgada por una de las páginas web más importante de evaluación crítica y noticias sobre videojuegos Kotaku, dijo:

The overwhelming number of players on Star Wars games

is children who do not need to be forced as a captured audience to participate in homosexual content.

We ask that you please adhere to your long term policy of omitting and steering clear of this type of advocacy representation in your games.

Please do not include LGBT content in Star Wars video games that will impact so many children.

Thank you. Remember Sodom.

(<http://kotaku.com/5899246/homophobes-slam-ea-with-thousands-of-letters-over-same-sex-romance>)

Aunque EA denunció estas amenazas, al final tuvo que rendirse porque más y más medios importantes empezaban a criticar sus juegos. Y esto derivó en el abandono de las relaciones homosexuales entre hombres en *Mass Effect*, y en *Mass Effect 2*, de cualquier posibilidad de relaciones homosexuales.

Sin embargo, *Bioware* no ha abandonado su lucha por la tolerancia de la diversidad. En la otra serie famosa suya *Dragon Age* consiguió conservar las relaciones bisexuales para las mujeres y los hombres. Y con la ayuda de los jugadores y la comunidad LGBT, como dijo Matt Kane, representante del *GLAAD (Gay & Lesbian Alliance Against Defamation)*, en su conversación con el mundo de videojuegos:

A lot of game makers are realizing that in order to create a believable universe it has to be a universe that is very

diverse, and in some ways it sort of reflects the make-up of the culture we live in as well. I think it's very logical that you'll start to see more LGBT characters appearing in games."

This is also not only a reflection of the culture, but also in part of their consumer base - at least a segment of their consumer base. Certainly Star Wars is a good example. EA listened to the people who were intending to purchase the game and saw that there was a real desire to see same-sex relationships included within the romantic options.

<http://kotaku.com/5899246/homophobes-slam-ea-with-thousands-of-letters-over-same-sex-romance>

*Bioware en sus dos juegos más recientes ha demostrado otro avance en su celebración de la diversidad humana. En *Mass Effect 3* (2012), además de recuperar la posibilidad de relaciones homosexuales con el compañero humano *Kaidan Alenko*, ha introducido dos caracteres, aunque no son compañeros que se puedan manejar, ni son protagonistas, son importantes para la historia. Son el piloto de combate *Steve Cortez*, y la analista estratégica *Samantha Traynor* que son específicamente homosexuales y que ya no están ocultándose en el disfraz de "bisexualidad". Estos dos personajes sólo están interesados en una relación romántica con los protagonistas de su propio género.*

Y en el año 2014, la celebración de tolerancia hacia LGBT

en videojuegos llega a su cumbre con la publicación del juego *Dragon Age: Inquisition* del mismo *Bioware*. El personaje *Dorian Pavus*, con su historia de lucha contra su padre debida a su homosexualidad, ha demostrado al mundo ser un chico orgulloso de su amor hacia otros hombres y rechazó rendirse a la sociedad aunque tuvo que huir de casa y abandonar su vida cómoda. Y también ha demostrado el lamento de su padre, después de cometer el error de intentar forzar a su hijo a “corregir” su homosexualidad, y sus intentos de recuperar la relación con su hijo. Esta es la primera vez en la que un personaje homosexual no sólo lleva su homosexualidad como una característica, sino también cuenta toda la historia de su lucha para la igualdad.

Hasta hoy en día, los videojuegos todavía están luchando por el derecho LGBT con innumerables ejemplos:

En *Watch_dogs 2* (2016) de *Ubisoft*, El protagonista *Marcus* introdujo su amiga transexual *Miranda Comay*, quien es una cónsul de la ciudad y lucha orgullosamente contra la discriminación de su transexualidad.

En *Fallout 4* (2015) de *Bethesda*, los protagonistas pueden tener relación romántica sin ningún límite de género.

En *The Sims 4* (2014) de *Maxis*, además de su inclusión original de relaciones homosexuales, los diseñadores hicieron una actualización en 2016, titulada *Igualdad*, que rompió todas las limitaciones en la creación de personajes.

Ahora, en el juego, los chicos pueden vestirse y comportarse como chicas, y las chicas como chicos.

Todos estos ejemplos sólo son una parte de la larga historia de la lucha para igualdad en el mundo de los videojuegos, y hoy en día, hay más y más diseñadores que toman como su responsabilidad expandir el mensaje de igualdad entre las nuevas generaciones de jugadores.

4. 1.b.2 Violencia

La influencia en promover actitudes violentas es una de las acusaciones más comunes que el público general hace contra los videojuegos. Creo que todo el mundo ha leído unas noticias sobre un joven en algún lugar cometer un crimen violento y el primer comentario que hace de la noticia será, este chico es videojugador. Las noticias sobre videojuegos “violentos”, normalmente son como la de Fox News que vimos antes, sacar una escena del juego, y dice: “Mira, está disparando con pistolas. Este videojuego es violento y malo”. La víctima más conocida de este tipo de noticias negativas es probablemente la famosa serie de Call of Duty. Se ha convertido en un símbolo de videojuego violento para los medios tradicionales. Sin embargo, ¿qué tipo de historias están contando los juegos de Call of Duty, además de su apariencia violenta? Veamos dos ejemplos.

Call of Duty 4 Modern warfare (2007) contó la historia de un grupo de soldados y su intención de prevenir una

amenaza de provocación de la III Guerra Mundial. El juego les lleva a los jugadores a diferentes partes del mundo, cambiando el protagonista en la narración para demostrar la experiencia de la guerra desde la perspectiva de diferentes personajes. Y en su famosa escena de la detonación de una bomba nuclear, el protagonista no podía escapar a tiempo y tenía que sufrir la crueldad en carne propia. Fue justamente esta escena controvertida la que provocó muchas discusiones en línea contra las guerras. He recogido unos comentarios desde youtube

https://www.youtube.com/watch?v=jB-n_8zq9Qo:

*This is one of the few scenes in gaming that actually made me silent in disbelief, just watching what was happening.----
-Usuario Tq de Youtube*

This is, in my opinion, one of the most terrifying scenes in video game history.-----Usuario The ShiningKoW210 de Youtube

I mean I remember being fucking stunned after this happened, especially after it flashed the K.I.A status up afterwards when I was like "god damn... it was for real... they didn't fuck around this time"-----Usuario Tankmaster1018 de Youtube

I crawled all the way to the co-pilot side of the chopper and died next to the co-pilot. No one (Even in Video Games like this one) deserves to die alone (although the Co-Pilot was already dead).----- Usuario MultiGamingNetwork de

Youtube

*This scene left me utterly devastated when I was 8. At first I thought I'd saved the pilot and all my buds, and then seeing that nuke go off and take out every helicopter made my heart sink. Then the scene after of wandering the nuked city for a few moments before dying, with the haunting visuals and atmosphere, hoping there was a way of surviving because I didn't know about the ins and outs of radiation and the aftermath of a nuke, was nightmare inducing. -----
Usuario LordVader1094 de Youtube*

All of those around the initial blast, appearing as most of the military was they would have been vaporized into carbon instantly, and the shockwave and the firestorms would have finished the others on the outskirts. Although the idea is grim; the reality would be much worse. ----- Usuario Ben S de Youtube

Los jugadores fueron sorprendidos por esta escena y empezaron a discutir qué sucederá si la escena fuera verdadera. Al contrario de lo que piensa el público, Call of Duty no introdujo escenarios violentos para promocionar violencia, los introdujo con el mensaje fuerte detrás: “¿Crees que la guerra es cool? Te muestro lo que realmente sucede en una guerra.”

También vale la pena mencionar otros dos juegos en su tema contra la violencia y la guerra.

Uno es *Valiant Hearts: The Great War*(2014) publicado por *Ubisoft*. Se trata de un juego sencillo de rompecabezas, pero presentó su historia en tal manera que sorprendió a jugadores de todo el mundo con un mensaje fuerte contra la guerra. Contó la historia durante la 1ª Guerra Mundial.

Dos hombres de un pueblo pequeño entre la frontera francesa y alemana. Uno es Karl, el marido alemán de Marie, una chica normal francesa, y otro es el padre de Marie, Emil. Con el comienzo de la guerra, ambos hombres fueron forzados abandonar su vida sencilla de campesinos y entraron en los ejércitos para defender su país, pero en los lados opuestos. Emil por una promesa a su hija, empezó su búsqueda de Karl durante la guerra, y Karl también por su promesa a Marie, empezó su largo camino a casa. El juego, nos llevó a ver con nuestros ojos la vida de los soldados y los ciudadanos en ambos países, cruel pero siempre con un toque de esperanza. Aunque la vida de Karl y Emil eran difíciles y llenas de peligros, ellos siempre sobrevivieron hasta que en una batalla, Emil tenía que atacar al oficial al mando para salvar a sus compañeros de la muerte por una estrategia estúpida. Sin embargo, todo salió bien, y salvó a mucha gente. Y Karl consiguió escapar de un campo de prisioneros de la guerra, y reunirse con Marie. Cuando los jugadores se relajan, esperando un fin feliz de la historia, el juego les sorprendió por su epílogo. Les voy a poner un link donde podrán verlo por sí mismos.

<https://www.youtube.com/watch?v=NeHFwBFi0Z8>

Desafortunadamente, el oficial, que Emil atacó, resultó muerto, y él fue condenado a muerte por traición, aunque la guerra se acabó.

El epílogo se consiste en una carta final de Emil a su hija junto con la escena de él caminando lentamente a su muerte.

Entre las palabras que dirige a su hija, destaca una frase:

[...]War makes men mad[...]

Y el juego terminó con la voz de un presentador:

Even though their bodies have long since returned to dust, their sacrifice still lives on. We must strive to cherish their memory and never forget...

La escena era tan fuerte que varios Youtubers no podían controlar su emoción delante de la cámara. Les recomiendo mirar el link anterior para juzgar por sí mismos.

Este juego es uno de los más fuertes, pero no es el único entre los miles juegos con tema de guerras. Cuando sacas sus escenas fuera del contexto, parece como si promocionara la violencia, pero si has jugado el juego entero, sabes que es exactamente lo contrario.

El otro juego que quiero mencionar es *Undertale* (2015) diseñado por Toby Fox. Lo interesante de este juego es su alternativa pacífica en el juego. Tradicionalmente, en un juego de rol, tienes que batallar con los monstruos para ganar puntos de experiencia y mejorar el nivel de tu personaje. Los puntos de experiencia suelen ser mostrados en el juego como EXP (Experience), el nivel de los personajes como LV (Level). En este juego, cuando encuentras un monstruo, también tienes que ganar la batalla, sin embargo, te ofrece dos maneras de resolver el conflicto. Una es la tradicional, que es atacarlos, y la otra es interactuar con ellos sin violencia. Si usas la manera de atacar, matas a los monstruos y ganas EXP y LV durante el juego. Si usas la manera pacífica, tienes que averiguar y encontrar diferentes interacciones para resolver la batalla sin violencia, y no ganas ninguno EXP o LV durante el juego.

Encontrarás en el camino del juego que la manera pacífica suele ser mucho más complicada que la manera violenta, pero en lugar de ganar poder personal, ganas amigos y ayudas de ellos. Al final del juego, uno de los personajes importantes aparece delante de tí y para tu sorpresa, te revela el significado verdadero de EXP y LV en este juego. *EXP* es *Execution Points*, y *LV* es *Level of Violent* y depende de tu EXP y LV, te va a juzgar por tu acción, y es totalmente posible, si quieres, no hacer ningún daño a los caracteres en el juego.

El mensaje del diseñador en este caso es, ¿usamos

maneras violentas en la vida porque es necesaria o porque es más fácil y familiar? ¿Es el poder personal más importante que el bienestar de los otros? ¿Es razonable atacar alguien sólo por ser diferentes?

4.2. Coordinación del Cuerpo

Volvemos a la pregunta, ¿Es un videojuego algo que sólo necesitas pulsar un botón?, porque muchos padres y educadores han expresado su preocupación porque los videojuegos van a hacer a los niños tontos, por lo sencillo de su control. Hemos visto antes, que los videojuegos son mucho más que pulsar un botón. Sin embargo, también quiero hacer una pregunta sobre el control de los videojuegos, ¿Es tan sencillo como la gente piensa? Les propongo probar el control de los videojuegos, especialmente los que nunca han jugado.

4.2.a. El joypad

Este mando es lo que usan casi todos los videojuegos y tiene principalmente tres partes: control de dirección, control de acción y control funcional. El primero es muy obvio, para controlar la dirección en un juego, ¿adónde andas?, ¿adónde miras?, etc. El segundo, control de acción, es para controlar las acciones del personaje, atacar, investigar, saltar, etc. Y el tercero son funciones de iniciar, pausar un juego, etc.



Lo que requiere a un niño o un adulto es pensar en dos manos en diferentes maneras. Una mano controla una cosa. También tiene que manejar la transición de lo que ven por los ojos a lo que hacen con los dedos. No es un trabajo sencillo como imagina la gente, y requiere práctica. Especialmente con unos juegos que necesitan reflexiones rápidas, será un ejercicio muy bueno de coordinación del cuerpo.

4. 2.b. Control de Moción

Este tipo de control tiene muchas formas, pero la idea principal es controlar el juego con tu cuerpo, como en la vida real. El más famoso de estos controles es el mando de Wii, un control del sensor que puede ser diferentes cosas según diferentes juegos, una pistola, una espada, una mano, un palo de beisbol, etc.

Si ustedes han ido a un centro de Arcade, pueden ver más. La plataforma de danza para los juegos de danza, el rifle de láser para los juegos de tiradores.



4. 2.c. Teclado y Ratón

Este tipo de control, obviamente, es para el ordenador, y probablemente es el tipo de control más complejo. La idea principal es lo mismo, el teclado y el ratón controlan diferentes aspectos del juego, y requiere que los jugadores tengan un control por separado de las dos manos. Sin embargo, el teclado y el ratón tienen muchos más botones que un joystick, lo que significa que permiten controles más complejos, independientes y precisos. Dos acciones diferentes ahora pueden tener dos botones diferentes que permiten un control más detallado. Como pueden imaginar, ésta es una coordinación aún más compleja.



4. 3. Imaginación y Creación

En diferentes ocasiones me han preguntado si los videojuegos van a limitar la imaginación y la capacidad de creación de la gente. Y en el capítulo 2 hemos visto el resultado de la encuesta de los futuros maestros, quienes efectivamente también tienen esta preocupación.

La verdad es que no veo cómo pueden limitarlas. Primero, si creemos que los mundos fantásticos de los videojuegos terminan cuando la gente cierra su ordenador o consola, estamos totalmente equivocados.

En el capítulo 6 hablaremos con más detalle sobre el tema de la comunidad de los jugadores. Aquí, sólo voy a señalar que los mundos que crean, vivirán en muchas más formas que los propios videojuegos. En novelas, cómics, películas, juguetes, y lo más importante, en la fantasía de los fans. Casi todos los videojuegos tienen su comunidad de fans y allí nacen muchísimos cuentos, músicas, películas cortas hechas por los fans mismos. Cada uno tienen su imaginación y su capacidad de creación, según su comprensión del mundo de los videojuegos. Hemos visto algunos niños, después de jugar el juego Spore, empiezan a pintar las criaturas que crean ellos y a imaginar la historia para sus creaciones. Los niños son capaces de imaginar los personajes de un videojuego con detalles sorprendentes. En una palabra, los videojuegos son una primera inspiración de un mundo mágico, y este mundo no tiene por qué terminar con el fin de un juego (Checa, 2011).

Para mostrar la imaginación y la creatividad que un videojuego puede provocar, quiero presentar aquí el juego que mencionó antes, *Spore*(2008), diseñado por *Maxis*, publicado por *Electronic Arts*.



La idea del juego viene del juego con barro de los niños. Creo que muchos hemos tenido la fantasía, cuando éramos niños, que un día las criaturas que hicimos de barro saldrían moviéndose como animales reales. Este juego convierte ese sueño en realidad.

El juego comienza con un meteoro que cayó en el océano de un planeta lejano y llevaba una semilla de vida dentro. El jugador controla este animal de una sola célula, nadando en el agua, comiendo y creciendo, puede ser carnívoro, herbívoro u omnívoro. Llega el punto que tu criatura desarrolla un poco de cerebro y sube a la tierra. Todo el

juego es sobre la evolución biológica hasta que tu criatura crea su propia civilización y lleva a cabo aventuras en planetas diferentes. La parte más interesante del juego es diseñar tu criatura. Ganas puntos de ADN por sobrevivir diferentes crisis, y descubres diferentes evoluciones que puedes añadir a tu criatura, alas, brazos, piernas, ojos, etc. Y tienes la libertad de cambiar la forma y el color de ellos, hasta el tipo de construcciones que hacen o las políticas que adoptan cuando se enfrentan a otras especies. El juego te ofrece las reglas básicas y el resto es lo pone tu imaginación.

Otro juego que quiero mencionar aquí es *Minecraft* (2011). El propósito principal de este juego es imaginar y crear. Es muy parecido al juego de construcción que todos nosotros jugábamos cuando éramos niños. En un mundo generado por el juego con espacio infinito, tu propósito es construir lo que quieres, estructuras, animales, personajes, con paciencia, imaginación y creación, puedes construir un imperio dentro del juego. Podemos ver unos ejemplos de las cosas que han construido los jugadores





4. 4. Simulación

Además de imaginación, los videojuegos también son capaces de simular situaciones reales, y así surgió una categoría importante de juegos: los juegos de simulación. Son básicamente juegos que simulan una ocupación o situación en la vida real, y dan oportunidades a los jugadores a probarlas en el juego. Manejar un restaurante, un zoológico, un parque de atracción, un hotel, un hospital, etc. Ser un futbolista, un gerente de un club de fútbol, baloncesto, etc. ¿Cómo ser un piloto, un conductor de tren, un campesino? ¿Cómo es la vida en la época del Imperio romano, de China clásica? Todo lo que quieres probar, posible o imposible en la vida real, puedes hacerlo en el videojuego. Aquí quiero mencionar dos series de videojuegos, *los Sims*(2000-) y *Zoo Tycoon* (2001-2003).

Los Sims es uno de los videojuegos que tiene más éxito. Es básicamente un juego de “mamá”. Puedes crear tus

sims, en un mundo virtual. Puedes diseñar casi todos los aspectos de tus sims, desde su apariencia, la ropa que llevan, su personalidad, sus aficiones hasta su voz y la manera de caminar. Luego, construir y decorar su casa. Tus sims tienen su propia vida en el juego, sus deseos, sus emociones. Va a trabajar todos los días, viajar, tener bebé, cuidar a un hijo adolescente, casarse, etc. Todo lo que le sucede a una persona en la vida real, puedes probarlo en el juego.

El juego tiene tanto éxito que ha provocado una cultura entera. Jugadores que diseñan ropas propias y luego comparten y compiten con otros en línea.

(<https://www.thesimsresource.com/downloads/browse/category/sims4/featured/1>)

Películas que se han hecho con actores sims. Incluso muchas compañías famosas de moda, de muebles cooperan con el juego y ofrecen sus diseños en él.



El Zoo Tycoon es una serie de juegos de simulación de gestión de zoológicos. Este juego tiene una enciclopedia entera de animales dentro del juego, los detalles del clima en el que vive, el hábito, la comida de los animales son tan concretos, que son recomendados por la UNESCO para aprender conocimientos sobre los animales. En el juego, eres un gerente de un zoo, y tienes que cuidar los animales. Cuanto mejor los cuides, más dinero van a donar los visitantes. Claro, también tienes que ofrecer servicios a los visitantes: restaurante, centro de educación, tiendas de

souvenir, etc. Y tienes que comunicarte con otros zoos para reproducir animales o importar animales. Tienes que emplear diferentes especialistas para ayudarte a cuidar el zoo, etc.

4. 5. Realidad Virtual

Uno de los componentes esenciales de los videojuegos es la realidad virtual. Hemos visto cómo los diseñadores crean un mundo entero en todos los detalles. Con el desarrollo de la tecnología informática, hay más y más cosas que se pueden expresar. Las cosas grandes, como cambio de tiempo, clima en un mundo virtual hasta cosas detalladas como el movimiento de un fuego. Desde la expresión facial de una persona hasta la inteligencia artificial que controla su comportamiento. Sonidos 5.0, que básicamente simulan la dirección de donde viene un sonido. Sin embargo, en este apartado quiero mencionar dos tipos de juegos que son relativamente recientes. El MMO y El juego de Realidad Aumentada.

MMO son las iniciales de Massive Multiplayer Online games. Es un tipo de juego que tiene un origen muy antiguo pero que se ha hecho más y más popular en los últimos 10 años, por el desarrollo de internet y de las redes sociales. La idea básica es construir un mundo virtual continuo en un servidor, y que permite a un número masivo de jugadores entrar en el mundo con un avatar que crean ellos mismos y virtualmente vivir, interactuar allí. Lo diferente de este tipo de videojuegos es que no son

dependientes de un solo jugador, sino que, como en el mundo real, tu existencia afecta el mundo, pero no es más ni menos importante que la de otros jugadores. El mundo virtual desarrollado por los jugadores a lo largo del tiempo. Cuando interactúas con un personaje dentro del juego, ya no es una inteligencia artificial, sino una persona real sentada en otro rincón del mundo.

Los MMO más populares como *World of Warcraft*(2004) y *Star Wars: the Old Republic* (2011) siguen desarrollándose y creciendo hasta hoy en día.

Esta variedad de nacionalidades de los jugadores de los MMO permite una comunicación global casi inmediata, sin retraso en el tiempo. Los jugadores hacen amigos de otros países, conocen otras culturas no por informaciones de segunda mano, ni por una noticia o por un libro, sino por una persona que realmente vive y entiende su cultura. Esto reduce muchos de los mal entendimientos que se producen por la transmisión de información a través de muchas personas. ¿Tienes miedo o curiosidad por conocer a los chinos y su cultura? Pregunta directamente a un chino qué pasa en su vida cotidiana. ¿No entiendes a los homosexuales? Vete a conocerles directamente, a través del juego. Muchos de los miedos hacia las cosas desconocidas pueden desaparecer en un MMO. Los jugadores de MMO están creando un mundo multicultural y abierto que, en mi opinión, va a afectar al futuro del mundo real.

Los juegos de Realidad Aumentada son un puente que

conecta el mundo virtual con el mundo real. Surgió junto con la aparición de las tablets y los móviles inteligentes. Es básicamente mirar al mundo real a través de las cámaras de los móviles y de las tabletas. Un dibujo puede empezar a moverse cuando lo miras por tu móvil o tu tableta. Buscar energías mágicas escondidas en cada rincón de tu ciudad mediante tus móviles o tabletas. En vez de crear una realidad virtual como en los MMOs, los juegos de Realidad Aumentada eligen cambiar el mundo real y vincularlo con un mundo virtual a través de las tecnologías.

Un videojuego de realidad aumentada que causó un fenómeno social global el año pasado sería el *Pokémon: Go* (2016).

4. 6. Arte

El arte es definitivamente otra parte importante de un videojuego: el diseño artístico de personajes, ambientes, criaturas; la creación de música temática. Puedes ver arte en todos los aspectos de los videojuegos. Además, los videojuegos no sólo contienen aspectos artísticos, también inspiran la creación de obras artísticas de los fans. Podemos encontrar fácilmente dibujos, cuentos, diseños, músicas, películas cortas que los fans crean después de jugar un videojuego en el internet.

4. 6.a. Música

Desde de la época más temprana de los videojuegos, la música ya era una parte más importante de cada juego. Los videojuegos necesitan la música para crear el ambiente, la emoción. Por eso, muchas piezas se quedan en el corazón de los jugadores como obras maestras, junto con su memoria más importante de un videojuego. Cada grupo de diseñadores tienen músicos profesionales de videojuegos y las piezas que ellos crean, muchos duran 30 o 40 años, siguiendo el desarrollo de la serie de videojuegos. Desde el año 2012, en Londres cada año se celebra un concierto que se llama "The Greatest Video Game Music". El grupo elige unas 20 piezas de distintos juegos del mismo año mezclándolos con otros juegos clásicos para el concierto. Además de los músicos profesionales de videojuegos, hay otros muchos músicos populares que también cooperan con videojuegos. Hay muchas piezas que merecerían ser mencionadas pero aquí sólo voy a darles unos ejemplos. Todos estos ejemplos pueden encontrar en youtube si les interesa escucharlos.

Liberi Fatali, Final Fantasy VIII (The Greatest Video Game, track 5)

Theme, Super Mario Bros (The Greatest Video Game, track 6)

Sons of Liberty, Metal Gear Solid(The Greatest Video Game, track 10)

Suicide Mission, Mass Effect 2 (The Greatest Video Game, track 15)

Main Theme, Assassin's Creed: Revelation(The Greatest Video Game 2, track 1)

A Future for the Krogan/An End Once and for All, Mass

Effect 3(The Greatest Video Game 2, track 5)

Never Forget, Halo (The Greatest Video Game 2, track 6)

Still alive, Portal (The Greatest Video Game 2, track 16)

Castle of Glass, Linkin Park (Cooperación con Medal of Honor Warfighter)

Además de estos músicos dedicados a videojuegos, no faltan tampoco las creaciones de música de los fans. Ellos utilizan música temática de sus videojuegos favoritos, expresan sus propias emociones y crean piezas memorables. Aquí voy a poner algunas de mis piezas favoritas, que también pueden encontrarse en youtube.

Fear Not Tonight, Malukah (Homenaje a Guild War 2)

The Dragonborn comes, Malukah(Homenaje a Elder Scrolls 5: Skyrim)

Frozen Sleep, Malukah (Homenaje a Halo)

Reignite, Malukah (Homenaje a Mass Effect)

Skyrim, Peter Hollens y Lindsey Stirling (Homenaje Elder Scrolls 5: Skyrim)

Lindsey Stirling - Dragon Age (Homenaje para Dragon age: Inquisition)

Lindsey Stirling - Lindsey's creed (Homenaje para Assassin's creed III)

Mashed - 100 days of Warframe (Homenaje para Warframe)

Matthew Shezman - Dark Souls 3 Cartoon

Parody(Homenaje para Dark Souls 3)

Un ejemplo más conocido de la música y los videojuegos sería el juego *Undertale* (2015) que mencionamos antes. Su diseñador Toby Fox es un músico profesional de videojuego y ha combinado la música perfectamente con la narración del juego.

En Youtube, podemos ver muchos análisis de las músicas de este juego. Aquí sólo voy a presentar dos canciones dentro el juego:

Heartache

<https://www.youtube.com/watch?v=Ypvg1WC-m-Y>

Asgore

<https://www.youtube.com/watch?v=pcamjcoRmrQ>

Son canciones temáticas para dos personajes en el juego, Toriel y Asgore.

Si escuchamos las dos canciones podemos darnos cuenta casi inmediatamente de un trozo similar y relacionado en ambos. Efectivamente estos dos personajes son una pareja divorciada en el juego. Asgore ha hecho algo con lo que Toriel no está de acuerdo y se han separado. Cuando jugamos este juego, podemos entender en la canción de Asgore una nota de su amor fuerte hacia Toriel y su

arrepentimiento profundo por su comportamiento.

4. 6.b. Diseño artístico

El videojuego es como un libro o una película, para conseguir llegar al corazón de los jugadores, tienen que tener un diseño artístico en su mundo virtual que realmente enganche la atención de la gente. Muchos grupos de diseñadores publican sus borradores mientras estaban diseñando el juego, para compartir la experiencia con los jugadores y también para inspirar más la creación artística de los fans. Algunas veces, un videojuego está tan bien diseñado, que todas las partes, los dibujos, las músicas encajan perfectamente, y no necesita palabras en el juego para emocionar a los jugadores. Aquí, quiero presentarles el juego *Journey (2012)*. Es uno de los juegos que atrajo más atención en el año 2012.

Como el nombre indica, es un juego sobre un viaje, el viaje de la vida de una persona. El objetivo del juego es muy sencillo, controla tu personaje para que llegue a una montaña de luz en el horizonte. ¿Por qué? El juego no ha dicho ninguna razón, el personaje sólo sabe que la luz sagrada en esta montaña es su destino. En el camino hacia la montaña por un desierto sin límite, el protagonista encuentra unas ruinas de civilizaciones anteriores, y aprendió la historia de ellos, sus felicidades y tristezas. En el camino, encuentra diferentes personas, amistosas u hostiles, que se unen, que luchan, pero en un momento, inevitablemente se separan. Encuentra la tumba de muchos otros viajeros que no consiguieron terminar el

camino. Habla con los espíritus para saber sus historias. En todo el juego, los personajes no emiten ni una sola palabra, sólo cantan unas melodías uno a otro que encajan perfectamente con la música de fondo. Sin embargo, la idea del juego está bien expresada. Este es un viaje de una vida, no sabes adónde vamos, pero caminamos a un destino final, lo importante no es el fin, sino lo que encontramos y aprendemos en el camino. La música y el ambiente del juego están tan bien diseñados, que es muy difícil de no sentirse emocionado durante el juego.



Aquí cito un link de un video de música como homenaje a este juego, hecho por un fan *Taylor Davis*. Podrían escucharlo y verlo para entender el arte en el juego y su inspiración a los jugadores:

https://www.youtube.com/watch?v=PGrjI_uEU80

Y también vamos a hablar con más detalle de la creatividad de los fans en los capítulos 6 y 7 de este trabajo.

4. 7. Conocimientos del mundo real

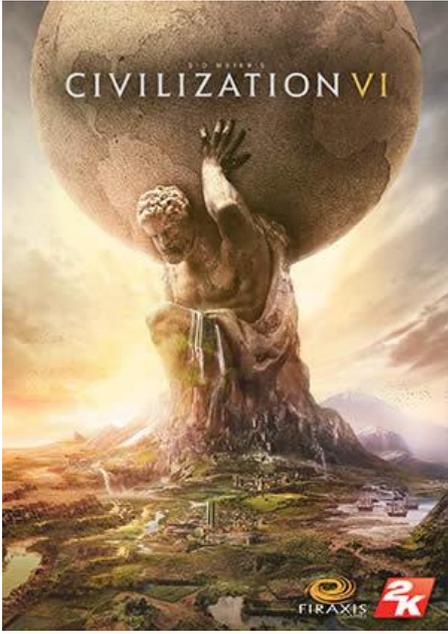
Los videojuegos también son una plataforma perfecta para enseñar conocimientos en muchos campos: historia, sociedad, ciencia, cultura. Como he mencionado antes, muchos juegos son adaptaciones de literatura clásica, por ejemplo, el juego *Dante's Inferno* se inspira en la historia de la Divina Comedia. No sólo adaptan la historia del viaje al infierno del libro, sino que también ha criticado muchas cosas sociales actuales. También, muchos juegos de simulación intentan recuperar imperios y culturas antiguas, al tiempo que narran cómo era esa sociedad, su mitología, sus creencias. Juegos como *the Crazy Machine*, básicamente simulan muchos experimentos físicos y químicos, para que los jugadores que los utilizan puedan diseñar su propia máquina. Aquí quiero mencionar especialmente una serie de juegos: *Sid Meier's Civilization*(1991-).

Este juego de estrategia se dedica a presentar el desarrollo de civilizaciones humanas a lo largo de toda la historia. Dentro del juego hay un esquema de cómo evolucionaron los diferentes aspectos de cada civilización, la cultura, la sociedad, la economía, la complejidad de los ejércitos, las relaciones diplomáticas, etc. Desde la invención de pescar

hasta el desarrollo de energía nuclear. Cada vez que desarrollas una cosa nueva, te proporciona la presentación con una frase famosa de un libro o una persona importante, también te presentan a qué tecnología va a llevar con este nuevo desarrollo. Por ejemplo, el descubrimiento de los carbones inspira la invención del tren, etc.

En el juego, los jugadores pueden elegir diferentes culturas, casi cubre todas las civilizaciones vivas o muertas en la historia. Los diseñadores incluso emplean actores de voz de diferentes culturas para que los personajes en el juego hablan su propio idioma, desde lenguas antiguas como latín, griego, chino, hasta alemán, inglés, español, quechua. Las informaciones del desarrollo humano que tiene el juego son inmensas y concretas.

Este es sólo un ejemplo de los juegos y de los conocimientos que se intentan expandir con ellos. Además, en casi todo tipo de juegos podemos encontrar fondos culturales. Juegos de aventuras que descubren civilizaciones clásicas, juegos de simulación que simulan el funcionamiento social en tiempo clásicos, juegos de estrategia que muestran desarrollo, conflicto, y cooperación entre culturas.



5. Investigación sobre el videojuego Skylander.

5.1.Descripción del juego Skylander y de algunas de sus características.

Se trata de un juego destinado a jugadores bastante jóvenes, tanto por su contenido como por su complejidad. Y, una primera observación del estudio realizado es que el juego de Skylander consigue interesar y entretener al público escolar de 7 a 12 años. A lo largo de las 11 semanas de la investigación Skylander fue convirtiéndose en tema de conversación e intercambio entre los niños y niñas del Colegio y, su interés por poder jugar, nos llevó a prolongar el período de tiempo inicialmente establecido. Como un elemento nuevo de la subcultura escolar, la participación en el juego provocó todo un complejo intercambio de impresiones e ideas entre los jugadores. Si en los primeros días resultó una novedad absoluta para los participantes, a medida que se incrementaba el número de niños y niñas que había jugado a Skylander se fueron incrementando estos intercambios de información, de expectativas, de sensaciones sobre el juego. También comenzamos a detectar las aportaciones de niños y niñas que tenían en sus casas el juego, bien suyo, bien propiedad de hermanos o hermanas mayores.

Analizamos a continuación seis aspectos del juego que nos parecen importantes para conseguir este interés y motivación para jugar que hemos visto en los escolares. Se trata de la música ambiental, la calidad gráfica, la dificultad, el control, la duración y la creatividad.

1. Música ambiental:

La música es muy apropiada, semejante a la que acompaña a otros entretenimientos infantiles, como los cuentos de hadas. Una música alegre, llena de energía.

2. Calidad gráfica:

Aunque la calidad gráfica no llega al nivel de algunos de los juegos más famosos en estos momentos, sin embargo el color y los personaje resultan muy atractivos para los niños.

3. Dificultad:

Tiene un nivel de dificultad moderado, que resulta apropiado para los niños de estas edades y que les permite avanzar en las aventuras, o combatir en las luchas. Pero Skylander también requiere un esfuerzo para llegar a jugarlo bien. En nuestra investigación, dado el límite de tiempo del que disponíamos con cada grupo de niños tuvieron que limitarse a un avance moderado en el juego. En la exploración del mismo, realizada por los investigadores, constatamos que los rompecabezas, en el modo aventuras, y las batallas proporcionan oportunidades excelentes y retos a la superación de cada jugador, con la consiguiente satisfacción cuando se logran resolver, o cuando se consigue ganar.

4. Control:

La combinación sencilla de dos tipos de ataque de cada personaje es un logro indudable. No resulta excesivamente complicado para los niños y, al mismo tiempo, esta vía doble de ataque refuerza y potencia la participación del jugador, la parte más directa de la acción, el protagonismo de los niños. A medida que los jugadores avanzan en el juego pueden lograr una mejora en la eficacia de estos ataques, o descubren que tienen acceso a uno nuevo si logran una gema de alma

de cada skylander. La complejidad también se incrementa cuando, al llegar al nivel 7, deben elegir entre dos formas diferentes de mejorar sus skylanders. Todos estos factores incrementan las posibilidades estratégicas del juego.

5. Duración:

Skylander puede introducir a nuevos mundos y al encuentro con nuevos personajes mediante la plataforma "mágica". A su vez, estos diferentes mundos tienen diferentes temas, diferentes enemigos y diferentes historias. Ello convierte el mundo de Skylander en un mundo casi ilimitado. A su vez, la colección de diferentes muñecos y de nuevos mundos, con propiedades y aspectos distintos y con recursos diferentes según el mundo en el que se encuentren, proporciona una enorme variedad al juego y contribuye a sostener e incrementar el interés de los jugadores.

6. Creatividad:

Uno de los elementos más importantes del juego, y responsable de buena parte de su éxito, es la introducción de un muñeco físico, colocado sobre la plataforma y que, inmediatamente después, aparece en la pantalla para que el jugador lo pueda aceptar como "suyo". Es, sin duda, uno de los factores que mayor sorpresa e interés despertó en todos los niños y niñas que han participado en el estudio. El objeto físico, real, que colocan en la plataforma, se transforma en el muñeco virtual que se desplaza en la pantalla, que puede viajar a los diferentes mundos del juego y participar en las diversas aventuras y batallas. Pero lo que más gratamente sorprende a los niños es la

posibilidad de que estos muñecos, y las historias registradas de sus aventuras, puedan desplazarse a diferentes consolas. Es un logro que ha roto los límites impuestos hasta ahora a los videojuegos en función de las consolas en las que se podía jugar. Esta propiedad del juego hace posible que los niños que tienen diferentes consolas (PC, PS3, Xbox360 e incluso NDS), pueden jugar juntos con sus muñecos propios. También con el código digital, que les proporciona junto con el muñeco, les permite el acceso a otro juego de skylanders en línea en el que también pueden usar sus skylanders favoritos.

7. Modalidades:

Skylander tiene dos modalidades básicas: las aventuras y las batallas. A su vez, las aventuras son múltiples, encadenando unos episodios con otros. Las batallas también pueden tener lugar en tres escenarios diferentes. La primera modalidad permite la cooperación de ambos jugadores, las batallas provocan la competición entre ellos.

5.2. Estudio sobre la interacción entre niños y niñas madrileños mientras aprenden y juegan a Skylander.

Procedimiento.

Hemos proporcionado a los niños la posibilidad de jugar los dos modos del juego, el *modo de aventura*, que es un modo de cooperación de dos jugadores dentro de una historia, y el *modo de batalla*, que es una lucha de jugador contra jugador en tres escenarios diferentes: batalla en la arena, goles y conseguir gemas. Intencionadamente hemos

formado grupos de jugadores en los que hubiera siempre chicas y chicos. En un único caso se produjo la ausencia de un jugador y el juego lo protagonizaron solo dos chicas.

Las sesiones de juego se han prolongado a lo largo de 11 semanas, en los meses de marzo, abril y mayo de 2012, en el Aula de Informática del Colegio Público “Príncipe de Asturias” de Madrid, situado en el campus de la Universidad Autónoma de Madrid, en Cantoblanco.

Han participado un total de 50 niños y niñas de 2º, 4º y 6º curso de Educación Primaria, con edades comprendidas entre los 7-8, 9-10, y 12-13 años de edad respectivamente. La distribución por grupos de edad y género fue: 16 en 2º curso (8 niños y 8 niñas), 16 en 4º curso (también 8 niños y 8 niñas) y 18 en 6º curso (9 niños y 9 niñas). Los grupos estaban compuestos siempre por niños y niñas, en la mayoría de los casos 2 niños y dos niñas. Siempre había más jugadores (3 ó 4) que número de mandos de control y, por tanto, que jugadores participantes.

Todos los niños han participado con la previa autorización de sus padres, solicitada a cada uno de ellos por escrito y recogida por el tutor de cada curso. Las sesiones tenían lugar a mediodía, entre las 13.00 y las 14.30, durante el recreo de anterior a la comida. En algunos casos, para no interrumpir el juego, y previo acuerdo con la dirección del colegio y con los responsables del comedor, los niños se incorporaron al comedor a una hora diferente de la habitual.

Pautas generales:

En general los niños han jugado solos, sin intervención de los adultos, aunque los dos investigadores estuvimos

siempre presentes. Un objetivo del estudio era observar cómo aprendían a jugar y, en prácticamente todos los casos, los niños se lanzaban a explorar el juego por sí mismos con escasas preguntas a los adultos presentes. El propio Skylander tiene un inicio en el que les describe en qué consiste el juego, les introduce en la historia que enmarca las aventuras concretas con las que van a encontrarse a lo largo del juego.

La decisión de que participaran siempre niños y niñas tenía como objetivo comprobar si es cierto que los videojuegos interesan más a los varones que a las chicas.

Skylander permite participar simultáneamente a dos jugadores, aunque también puede practicarse de modo individual. Decidimos que pudieran jugar siempre 2 jugadores para poder observar la capacidad de **cooperación** entre ellos.

Pero se decidió también que el número de participantes fuera siempre mayor (3 o 4) que el número de mandos y muñecos disponibles (2). Se pretendía provocar una situación en la que pudieran participar de modo indirecto, sin manejar directamente el mando, pero colaborando con quienes estuvieran jugando. También buscábamos que los mismos niños se organizaran para distribuir sus participaciones y permitir jugar a todos los que formaban el grupo. Finalmente suponíamos que podrían presentarse conflictos entre los participantes y, en tales casos, poder observar las causas, el modo de definirlos

y los procedimientos para solucionarlos.

Hipótesis:

Algunas de nuestras hipótesis se basan en estudios anteriores sobre los juegos y los videojuegos. Otras responden a formulaciones y creencias muy extendidas entre la población, incluidos padres y maestros.

- a. Hay un **interés espontáneo por explorar y participar** en un juego, incluso cuando se desconoce completamente su contenido y características. Niños o niñas, y de los tres grupos de edad, participarán activamente en Skylander.
- b. Los niños participarán activamente en la **construcción conjunta del significado del juego**. Cada uno explorará intensamente, con decisión y constancia, los diferentes elementos del juego. También cada uno aportará a los demás miembros del grupo todo cuanto va ya descubriendo. Jugar juntos supone cooperar.
- c. Quien más conoce, o quien más rápidamente avanza en la comprensión del juego, ofrecerá dicho conocimiento a quienes son más lentos en el aprendizaje. Este **andamiaje** (completar, apoyar, enseñar explícitamente acciones concretas a otro jugador menos competente) permite que los compañeros adquieran rápidamente competencias similares y el juego resulte más interesante.

- d. Los **conflictos serán resueltos** rápidamente pues, al ser limitado el tiempo del que disponen para jugar, siempre es mejor seguir jugando que interrumpir el juego y permanecer en el conflicto.
- e. Los niños y niñas de 6º curso (11 y 12 años) mostrarán una gran **autonomía** y prescindirán de los adultos, tanto para explorar y participar en el juego, como a la hora de resolver los conflictos entre ellos. Los de 2º curso tenderán más a preguntar más al adulto en el inicio del juego, ante alguna dificultad persistente, o ante un conflicto de participación. Los niños y niñas de 4º curso (9 y 10 años) se situarán en una posición intermedia entre los mayores (6º curso) y los pequeños (2º curso) tanto en las instrucciones iniciales como en las situaciones de conflicto.
- f. Todos, los de cada grupo de edad y los de ambos sexos, se sentirán contentos por haber participado y mostrarán abierta y explícitamente dicha **satisfacción**.
- g. Niños y niñas participarán activamente y con satisfacción en el juego. Sin embargo, y puesto que existe todo el tiempo la posibilidad de jugar a aventuras o a batallas, esperamos mayor interés de los varones, y menor interés de las chicas, en las modalidades de **batallas**.

Resultados

- a. Efectivamente **todos** los niños mostraron un **interés espontáneo por explorar y participar** en el juego, a pesar de que para muchos de ellos era

completamente desconocido. Otros tenían alguna información por la publicidad y, los menos, tenían un conocimiento concreto y específico. Niños y niñas de los tres grupos de edad participaron muy activamente para aprender y poder jugar a Skylander. En realidad, a medida que transcurrieron las semanas, el interés por el juego desbordó las posibilidades de participación. Había más niños y niñas que querían jugar de los que podían hacerlo. Por ello, en las últimas semanas, organizamos un segundo equipo de jugadores que jugaban simultáneamente con otro juego y en otra pantalla y eran observados por un adulto colaborador, mientras el grupo “experimental” era observado y grabado en video mientras jugaban. Dicha situación, diseñada para no frustrar a los muchos niños que querían participar, permitió observar una curiosa colaboración entre equipos, intercambio de información y consejos proporcionados en voz alta desde un equipo al otro. Espontáneamente establecieron una comunicación de un equipo a otro, con preguntas como “*¿Dónde estáis vosotros?*”. Este interés por saber en qué parte de la aventura se encontraba cada equipo muestra que, aunque estuvieran utilizando dos consolas diferentes, consideraban que estaban explorando y recorriendo **el mismo mundo**.

- b. Los niños participaron muy activamente en la **construcción conjunta del significado del juego**. Cada jugador exploró intensamente los diferentes elementos del juego y, a medida que los iban descubriendo, los iban compartiendo. La mayor parte comenzaba explorando el funcionamiento de los mandos, las posibilidades de acción de cada muñeco, el procedimiento para introducirlo en la plataforma y “apoderarse” de él, etc... Funcionaban como un

“equipo” sin necesidad de definirse ni organizarse explícitamente como tales. Unos atendían la información que el propio juego proporciona sobre la historia de los Skylanders. Otros exploraban las acciones concretas de cada muñeco, el funcionamiento de los mandos, etc. Muchos dividen su atención entre uno y otro aspecto. Pero **todos** ponen en común lo que van descubriendo y aconsejan u ordenan directamente a los compañeros lo que **hay que hacer para avanzar**. Nadie lo formula directamente, pero todos asumen implícitamente que para poder jugar juntos hay que **cooperar**. Avanzar en la adquisición de las propias competencias no impide, antes bien el contrario, anima a potenciar la adquisición de las suyas en los otros jugadores.

Por ejemplo, en el modo aventura de Skylander aparecen unos rompecabezas que los jugadores tienen que resolver. Todos los grupos los resolvieron bien, sin ninguna intervención de los adultos. Pero, cuando uno de esos rompecabezas ofrecía demasiada dificultad, el grupo discutía el modo de afrontarlo y valoraba la eficacia de diferentes soluciones. No aparecía como una tarea individual para el muñeco de un jugador sino como un problema común que debía afrontarse juntos.

c. Efectivamente, a medida que los jugadores avanzaban en la comprensión del juego y en el dominio de las habilidades necesarias para practicarlo, iban compartiendo conocimientos y habilidades con sus compañeros. Con frecuencia era el jugador, o jugadora, que no disponía del mando quien lograba percibir posibilidades y circunstancias de la aventura que los otros dos, en posesión de los

mandos, no veían aún. Este resultado muestra que Skylander funciona como un juego y que, como en todo juego, lo fundamental es participar, colaborar con los otros jugadores para hacerlo posible. Muchas veces, en los 3 grupos de edad, niños y niñas pedían a sus compañeros, como si se tratara del muñeco que estaban manipulando en la pantalla, que se diera “más prisa”, que les “siguiera”, que “saltara”. En muchas de ellas, ante la dificultad para realizarlo del compañero o compañera de juego, dejaban sobre la mesa su mando y manipulaban directamente el mando del compañero para mostrarle lo que debía hacer para caminar más rápido, seguirle, saltar, etc. Son ejemplos claros de lo que Bruner (1984) ha llamado **andamiaje** y que se relaciona con lo que Vygotsky (1979) definió como Zona de Desarrollo Próximo: la distancia entre lo que uno puede hacer solo y lo que puede hacer con la ayuda de alguien más experto. Quien más conoce, o quien más rápidamente avanza en la comprensión del juego, ofrece dicho conocimiento a quienes son más lentos en la comprensión y en el aprendizaje de las habilidades específicas. Cuando un niño aprende una cosa nueva del juego, que los otros no saben, como el funcionamiento del mando de control, las capacidades de cada muñeco, la forma de resolver un rompecabezas, etc., se lo enseña explícitamente a los otros activamente. En otros muchos casos, los que no sabían algo, preguntaban directamente al jugador que sí sabe. Este tipo de enseñanza mutua incrementa exponencialmente la velocidad de aprendizaje de todo el grupo. Este andamiaje, estas acciones de completar, apoyar, o enseñar explícitamente acciones

concretas a otros jugadores menos competentes, hace posible que el juego avance, que todos puedan participar y que todos se sientan miembros activos, protagonistas, de una aventura común.

d. Evidentemente, como en todos los juegos, este objetivo común, esta necesidad de colaborar para hacer posible el juego, no impide que surjan conflictos entre los jugadores en su afán por ser mejor que los otros. Pero, debido a ese interés u objetivo común de seguir jugando, los conflictos se resolvieron en todos los casos por los propios jugadores con relativa rapidez. Los investigadores eran requeridos en algunos casos para que, como adultos, impusieran la solución deseada, la cesión del mando a otro jugador para que participara. La intervención del adulto consistía en reiterar que “sois tres (o cuatro) jugadores y sólo hay dos mandos. Sólo pueden jugar dos, al mismo tiempo. Tenéis que organizaros para que todos podáis jugar. En muchos de los grupos, especialmente en los de 6º curso y 4º curso, no fue necesario el comentario. Por ejemplo, cabe señalar el sorprendente papel de liderazgo desempeñado por algunos de los jugadores, muy especialmente por alguna de las niñas de 7 años, renunciando a participar directamente en los primeros minutos del juego, manteniéndose en una posición de consejera y tutora externa, proporcionando informaciones muy útiles a los otros dos jugadores (niño y niña), y celebrando explícitamente sus avances. Cuando decidió que ya era su turno le fueron ofrecidos, con satisfacción, los mandos de sus dos compañeros. Y, tras participar en el juego durante casi 15 minutos,

ella misma decidió que era suficiente y que le correspondía de nuevo jugar a quien le había cedido el mando. Por el contrario, en bastantes casos se producían pequeñas discusiones sobre cuándo le correspondía participar al jugador o jugadores que estaban únicamente mirando. En el caso de alguno de los grupos de 6º curso (11- 12 años) el criterio decidido fue el de minutos jugados y el control se hizo mediante el reloj de los propios jugadores. En varios casos el conflicto se provocaba por el deseo de retener el muñeco que habían utilizado, antes de dar paso a otro jugador, atribuyendo el resultado de sus logros al propio muñeco y no a las acciones que ellos habían realizado con él. En el caso de una niña de 2º curso (7 años) el conflicto lo provocó por negarse durante más de un minuto a ceder el muñeco que retenía con fuerza en su puño cerrado y provocando las protestas y las apelaciones al adulto de los otros tres jugadores. Pero, incluso en este caso, la niña cedió finalmente el muñeco a quien se lo reclamaba para seguir jugando. Eso sí, se apoderó de otro de los que estaban sobre la mesa sin ser utilizados en ese momento por los jugadores. No hubo, en las 11 semanas del estudio, ningún caso en el que el juego fuera interrumpido por la imposibilidad de resolver el conflicto planteado. Sí hubo, finalizada la sesión, algún niño que se quejaba de haber podido jugar menos que alguno de sus compañeros. Pero lo más habitual fue terminar celebrando lo mucho que habían disfrutado y agradeciendo a los investigadores la oportunidad brindada.

e. Los niños y niñas de 6º curso (11 y 12 años)

mostraron una gran **autonomía**, tanto en la exploración del juego y en la construcción de un significado compartido, como en la distribución de los roles a lo largo de la sesión y en la resolución de los conflictos planteados. Cabe describir su actitud como suficiencia e independencia frente a los adultos presentes. El mundo del juego es **suyo y los protagonistas son ellos**. Los jugadores de 2º curso (7-8 años) solían pedir permiso para poder iniciar el juego, preguntaban explícitamente por el funcionamiento de los mandos, acompañaban algunas de sus acciones con el comentario-pregunta “¿puedo hacer esto?”, etc... Ante una dificultad persistente (por ejemplo, cuando trataban de controlar un muñeco, pero tenían el mando equivocado; o cuando trataban de introducir cambios en el modo de juego o modificar los muñecos, etc..) no dudaban en acudir y preguntar al adulto.

Los niños y niñas de 4º curso (9 y 10 años) acudían mucho menos al adulto que los de 2º curso, pero, ante dificultades persistentes o ante conflictos de intereses, tenían menos recursos propios para resolverlos que sus compañeros de 6º curso. Estas diferencias globales entre grupos de edad no impiden que se muestren también enormes diferencias individuales en capacidades, habilidades sociales, y autonomía frente al adulto.

La cooperación entre dos jugadores es más eficaz a medida que aumenta su edad. Ante una discrepancia de opinión para actuar, los niños y niñas de 6º curso (11-12 años) logran ponerse de acuerdo y seguir

avanzando en la aventura. Los de 4º curso (9-10 años) y, sobre todo, los de 2º curso (7-8 años) persisten en sus decisiones, aunque ello dificulte seguir avanzando. El caso más evidente se produce con el desplazamiento de los muñecos. Si tratan de hacerles caminar en direcciones opuestas, en la exploración del mundo de la aventura, llega un momento en el que ninguno de los dos puede avanzar. Y, sin embargo, tratan de mantener cada uno su dirección a costa de dicha parálisis de ambos muñecos. La única solución es que uno de los personajes siga al otro. Este tipo de interrupciones por desacuerdo entre los jugadores es mucha más frecuente en 4º curso que en 6º, y más en 2º que en 4º.

f. Todos los jugadores, niños y niñas de los tres grupos de edad, **disfrutaron mucho** con la sesión de juego. La mayoría agradecieron con gran cortesía la oportunidad ofrecida y preguntaban cuándo sería posible jugar de nuevo a Skylander.

Aunque tanto niños como niñas participaron muy activamente en el juego y, como acabamos de señalar, con gran satisfacción, se apreciaron también algunas diferencias en sus preferencias que vale la pena mencionar. Todos se implicaron muy activamente, y colaboraron unos con otros, para avanzar en el **modo aventura**. Pero la mayoría de las niñas mostraron menos interés en el **modo batalla**. En algunos casos cedieron inmediatamente los mandos a los varones del grupo. En otros, cuando recuperaban la posesión del mando, insistían en

retornar al modo aventura. Por el contrario, en todos los grupos de edad, hubo varones que se implicaron más activamente en el modo batalla, o que pedían volver a ese modo de juego mientras estaban jugando con otros al modo de aventura.

En conjunto, los niños varones se interesaban más por actuar, por descubrir estrategias diferentes para lograr objetivos (por ejemplo, acumular puntos, recoger tesoros, obtener llaves para abrir puertas, etc.). A las niñas les interesaba más el contexto de esas acciones, la historia del juego y las características de los personajes. Y, en general, las niñas prefieren las aventuras de Skylander a las diferentes batallas.

Finalmente hay que señalar que, aunque algunas niñas eran incluso mejores y más rápidas que sus compañeros varones en el aprendizaje y la práctica del juego, la mayoría de ellas obedecían y se dejaban aconsejar por los niños. Muy posiblemente la extendida creencia de la mayor habilidad y competencia de los varones está también presente en las mismas jugadoras a edades tan tempranas como éstas.

Discusión y conclusiones.

Una creencia muy arraigada en los adultos, padres o maestros, es que los videojuegos sólo interesan a los niños varones, no a las niñas. Y que, si se interesan por ellos, las niñas son menos rápidas en su aprendizaje que los niños. Desde el primer día del

estudio pudimos comprobar que es una creencia falsa. Las niñas disfrutaban jugando a Skylander igual que los niños y también son tan rápidas en aprenderlo como ellos. Ello no impide, como se ha comentado anteriormente, que atiendan y obedezcan los consejos de los niños de su misma edad.

Autorregulación.

Sin haber fijado el tiempo que cada uno podía jugar, fueron los mismos jugadores quienes decidieron cuándo correspondía el cambio de turnos, quienes comenzaban, qué modo de juego se utilizaba, etc.... Todos los grupos han sabido auto-regularse perfectamente. La mayoría procedió a un cambio de jugadores al finalizar un capítulo del juego. Otros utilizaron el criterio del tiempo, con un acuerdo sobre la suficiencia del ya transcurrido. Y, en el caso de un grupo de 11-12 años, llegaron a utilizar el criterio del tiempo pero medido con sus relojes.

Distribución de roles

De modo espontáneo, todos los miembros de cada grupo, al cabo de sólo unos minutos, comenzaron a asumir diferentes papeles en el grupo. Hemos comentado ya el papel de líder del grupo desempeñado por algunos niños y niñas. Se dedican a informar sobre el funcionamiento de mando, consola, características de los muñecos, posibilidades de actuación, etc.. También señalan las diferentes direcciones en las que se deben mover los muñecos o

sus limitaciones (por ejemplo, la imposibilidad de arrojarse al espacio exterior). Otros jugadores asumen una especie de papel de consejero, o suplente del líder cuando éste no sabe qué es lo que hay que hacer. Otros, evidentemente, se dejan aconsejar y asumen las orientaciones de líderes y consejeros. Lo interesante es que este proceso no es consecuencia de ningún acuerdo explícito, ni resultado de ninguna discusión entre ellos. Es una **división del trabajo** totalmente espontánea e inconsciente.

Niños y niñas: Jugando juntos pero no revueltos

En todos estos grupos había niños y niñas y fueron diseñados así para poder observar la dinámica de participación en función del género. Inicialmente propusimos grupos de 3 (2 niñas y un niño o viceversa). Pero desde los primeros días el miembro del equipo que se encontraba en minoría invitó a otra amiga (u otro amigo, dependiendo de si eran 2 niños y una niña, o al revés), de modo que equilibraron espontáneamente el diseño asimétrico inicial. Lo aceptamos puesto que el logro de un “clima” lúdico era condición esencial del estudio. Por tanto, en la mayor parte de nuestras observaciones son dos niños, o dos niñas, las que están jugando. En cierto modo, las sesiones de Skylander reprodujeron una pauta habitual en los recreos: aunque jueguen a un mismo juego (escondite, policías y ladrones, etc..), a estas edades prefieren jugar con los de su mismo sexo, niños con niños y niñas con niñas.

Diferencias en el aprendizaje del juego en función de la edad.

Todos aprenden el control básico del juego muy rápido. Sin embargo, los mayores (6º curso) desarrollan mucho mejor las estrategias más avanzadas en batalla, y descubren más los elementos escondidos en el mundo del videojuego.

Algunas anécdotas y observaciones de especial interés.

En uno de los primeros grupos participaron dos niños de 6º que eran muy amigos. Uno de ellos tiene bastantes dificultades para concentrarse en una tarea, incluso en un juego. Con extraordinaria sintonía y afecto, su amigo logró que pudiera participar y disfrutar del juego, controlando sus desvíos de atención y proporcionándole continuas sugerencias. Al mismo tiempo, a pesar de la dificultad para concentrar su atención, este jugador hacía preguntas sorprendentes: cómo ingresa el muñeco físico en el mundo virtual de la pantalla. O cuál era el objetivo de las notas que tomábamos los investigadores. O la razón por la que solo podían jugar dos jugadores al mismo tiempo, cuando a él le habría gustado jugar los tres al mismo tiempo. La respuesta de “no se pueden colocar más de dos muñecos en la plataforma” no le convence y vuelve a preguntar ¿por qué?, ¿por qué no se puede?.

Mundo virtual como si fuera real y mundo real como si fuera virtual.

En algunas ocasiones los jugadores, niños y niñas, se introducen tanto en la historia que comienzan a hablar con los personajes que representan los muñecos. Y cuando uno de estos personajes da las **gracias**, ellos le responden ¡**de nada!** Tratan al muñeco como si fuera un ser humano real.

Lo contrario sucede cuando atribuyen a las propiedades específicas de un muñeco el éxito de las acciones que han realizado con él. Por ejemplo, en el modo de batalla, si han logrado ganar al adversario atribuyen el éxito a las características del personaje, no a sus habilidades en el control del mando. E inmediatamente el otro jugador, el perdedor, quiere usar el personaje que ha ganado. Todas las decisiones que han tomado ellos, desplazando el muñeco y haciéndole realizar un conjunto de acciones, **se las atribuyen** al propio muñeco, poco menos que como si fuera un ser vivo y autónomo. De ahí el interés en poder utilizar el mismo muñeco con el que un jugador ha logrado avanzar en la aventura o ha logrado ganar en las batallas. Ya comentamos anteriormente el caso de una jugadora de 7 años que trataba de evitar que otros pudieran utilizar *su muñeco*. Retiró el muñeco Eruptor, con el que había ganado varias batallas, y lo retuvo en su mano para evitar que los otros jugadores lo puedan usar.

Como conclusión final podemos afirmar que Skylander es un buen videojuego que, como los buenos juguetes, estimula a los niños sumergirse en el mundo del juego y a cooperar y competir con otros niños. Lo disfrutan, mucho, tanto los niños como las niñas. Aprenden muy rápidamente a desenvolverse y controlar los recursos de

Skylander en sus diferentes modos, construyen rápidamente y en equipo el significado del juego, lo que hay que hacer y cómo hacerlo. Comparten con generosidad y eficacia las informaciones y habilidades que van consiguiendo y ayudan a sus compañeros a ser jugadores más competentes. Recurren y utilizan a los adultos para alcanzar estos objetivos, pero sin renunciar nunca al protagonismo de su propio aprendizaje mientras se divierten lográndolo. Y, sin duda, es un juego que les permite socializarse, hacer cosas juntos. Un contraejemplo nítido del supuesto aislamiento al que nos llevan los videojuegos.

Sería útil complementar este primer estudio, con un número pequeño de sujetos y en un único colegio de Madrid, con otro más amplio que nos permitiera corroborar estas conclusiones iniciales. También será interesante explorar el aprendizaje del juego con niños y niñas de edades inferiores y superiores a las estudiadas en esta investigación.

6 El proceso de socialización jugando a videojuegos: ¿Aislamiento?

La creencia más popular, expresada en los más diversos foros y medios de comunicación, es que los videojuegos provocan un progresivo aislamiento social de los videojugadores.

Este capítulo está dedicado al análisis de esta afirmación y a contrastar con algunos datos empíricos obtenidos a lo largo de muchos meses de observación participante en diversos videojuegos. Por ello la descripción del fenómeno de socialización como videojugador se apoya tanto en el proceso histórico, y en la experiencia personal, como en la observación, descripción y análisis de los fenómenos de interacción que tienen lugar mientras los jugadores interactúan en videojuegos concretos.

El prejuicio más común de los videojuegos es el “aislamiento y la falta de contacto social”. La gente cree que cuando los jugadores juegan los videojuegos, pierden todas las comunicaciones sociales y se aíslan. Sin embargo, los videojuegos no sólo ofrecen oportunidades de relaciones sociales de tipo tradicional, como con los compañeros de clase, o con los amigos en la vida real, también ofrecen relaciones sociales más amplias con la ayuda de internet. Los jugadores tienen todo tipo de comunicaciones con otros humanos, sea por “clans” en los juegos o sea por el foro fuera de los juegos, estas

relaciones en internet suelen ser mucho más amplias que los contactos sociales habituales. No sólo habla con sus amigos o vecinos, habla también con otras personas en todo rincón de su país, e incluso en muchos casos, con las personas de otros países y otras culturas. A continuación, vamos a analizar estos dos tipos de relación social de los jugadores con más detalle.

6.1. Relaciones sociales tradicionales.

En esta categoría, quería hablar de dos tipos de relaciones en concreto: los multi-jugadores locales, y los intercambios de opiniones en la vida cotidiana.

6.1.a. Los multijugadores locales

El modo de multi-jugadores es una oferta que casi todos los videojuegos actuales proporcionan a sus jugadores. A su vez, los multijugadores son también de dos tipos: Multijugador local (en algunos juegos se llaman modo de hotseat), y multijugador en línea. Antes del desarrollo de internet más potente, multijugador en línea era un lujo al que la mayoría de la población no tenía acceso. (Eran muy caros y normalmente eran juegos de textos sin imágenes visuales) Sin embargo, los diseñadores no olvidaban poner multijugador en los videojuegos desde la época de los arcades hasta las primeras consolas. La manera era ofrecer dos (algunos incluso cuatro) mandos, para que los amigos puedan disfrutar los juegos juntos.

En los años 70s y 80s, las consolas todavía estaban en su infancia, y eran muy raras y caras para la gente normal (mucho más caros y raros aún los PCs, que eran sólo para los profesionales.). La sala de arcades en esa época constituían el acceso a los videojuegos para la mayoría de la población. Con unas monedas, los jugadores podían disfrutar una variedad inmensa de videojuegos, de juegos de plataforma (como Super Mario), de simulación (varios juegos de conducir), de lucha (como street fighter) y un poco más tarde, los juegos de FPS con la tecnología primitiva de controles sensores (las pistolas de laser).

Estas salas no sólo eran lugares para jugar videojuegos, también era para socializar con otros jugadores. Lo voy a ilustrar con mi propia experiencia:

Competiciones entre los jugadores para ver quién eran los mejores en juegos específicos; Intercambios de experiencia. (Alguien encontraba algo nuevo escondido en un juego, o desarrolla algunas técnicas nuevas para jugar.) La información que obtienes sobre algún juego funciona como monedas, podrías usarlo para intercambiar otras informaciones con otros jugadores para mejorar tu propia técnica de jugar.

Era un lugar para pasar el tiempo con los amigos. Fui muchas veces con los compañeros de clase para jugar y investigar los juegos. Como todavía no había internet para consultar cuando encontramos dificultades en unos juegos, teníamos que investigar e intentar juntos para resolver y superar esas dificultades.

También era un lugar para conocer nuevas personas. Si entrabas en una sala de arcade en esa época, era frecuente ver un grupo grande de gente intergeneracional (niños, adolescentes, adultos; entre los jugadores se distinguen mucho menos por edades que en otras actividades sociales) rodeando un arcade, discutiendo con pasión, aunque sólo dos personas estaban jugando el juego. Como hay muy pocos arcade de un mismo videojuego (las salas contenían mucha variedad de juegos, pero del mismo juego solían tener solo una o dos copias), había que esperar en cola para jugarlo, pero no estaban esperando en silencio. Todo el mundo estaba ayudando a los jugadores ofreciendo sus informaciones y experiencias. Se convirtió en un trabajo en grupo para sobrepasar los niveles.

Yo personalmente, conocí muchos amigos que no podría tener oportunidad de conocer si no hubiera jugado en la sala cerca de mi casa. Aunque era un barrio relativamente pequeño, no todos los niños de mi edad fueron al mismo colegio en el barrio, y los chicos mayores no solían interactuar con los más pequeños en otras actividades sociales. En mi caso, ya tenía consolas de videojuegos en casa, como mi padre era aficionado a todos los tipos de nuevas tecnologías, me compró mi primera consola cuando tenía 3 años, pero las consolas no eran tan potentes como los arcades en esa época, y tenía que ir a jugar a éstos si quería los juegos nuevos.

El efecto de esta socialización no terminó en la sala de

arcade. Después de conocer a estas personas nuevas, les invité de venir a mi casa a jugar la consola, y hacer otras actividades juntos. Terminé por socializarme cotidianamente con gente que no eran de mi clase o de mi edad. Un mundo más amplio que conocí y que abrió sus puertas para mí gracias a estos amigos jugadores.

6.1.b. Intercambio cotidiano

En este caso, los videojuegos funcionan como todos los materiales lúdicos. Ofrecen un tema de intercambio entre los jugadores, niños y adultos. Los videojuegos no son sólo para niños como mucha gente piensa. Los adultos constituyen la mayoría de los jugadores. Podemos dividir estos intercambios en dos categorías: ***intercambio literario e intercambio técnico***.

Los intercambios literarios son discusiones del “lore” (historia de fondo de un videojuego), u opiniones sobre la realización de un videojuego. El “lore” es el aspecto más joven de los videojuegos. Con la limitación de la tecnología en los años tempranos, los videojuegos no solían tener una historia compleja. La mayoría era del cliché literaria: Un villano quiere destruir el mundo sin mucho motivo especial, porque es un villano. El héroe tiene que superar a todos sus secuaces para detenerlo, y normalmente al final salvará la vida de una chica, sea su hija, una princesa, o una chica guapa que se casa con el héroe en el final de la historia. Sin embargo, con el desarrollo de la tecnología, los diseñadores empiezan a incorporar más y más historias complejas en sus videojuegos, especialmente en los juegos

de roles. Eso provocó unas discusiones sobre el significado del epílogo del juego, u opiniones del villano, o del héroe, o de algún otro personaje.

Recuerdo que en mis años de secundaria, una discusión con los amigos sobre dos protagonistas en el videojuego “*仙剑奇侠传*” (un juego sobre amor, sacrificio, heroísmo, racismo y mucho más en un mundo fantástico de época clásica en China) rellenoó muchas horas de mi tiempo libre. ¿Cuál de las dos es más heroica? ¿A cuál de las dos el protagonista ama más? ¿la tragedia final será evitable? ¿El amor frente al racismo, puedo yo elegir lo mismo que el protagonista? ¿El amor y el heroísmo, cuál es más importante? Preguntas y discusiones que podrían sorprender a los adultos, que creían que eran preguntas demasiados maduras y complejas para los niños.

Si ***los intercambios literarios*** son como una reflexión después de leer un libro, ***los intercambios técnicos*** son como un trabajo en grupo en una clase de ciencias. Son esencialmente intercambios sobre las técnicas para jugar los videojuegos. Solíamos juntarnos en la casa de uno de nosotros (en mi caso, solía ser mi casa, porque tenía consolas y luego PC en casa mucho antes que la mayoría de mis compañeros) para investigar un juego difícil. Mis amigos me contaron sus técnicas de luchar contra diferentes tipos de enemigos, o zonas secretas que encontraban en un juego. Y otras veces, hacemos un campeonato de un juego de lucha, para ver quién era el mejor luchador de artes marciales en el juego.

Como nosotros, los otros niños aprenden diferentes cosas durante estas sesiones de intercambio o de competición. Quien piense que todas estas técnicas son sólo para los videojuegos, se equivoca. Proporcionan a los niños aprendizajes como la mejor coordinación de los ojos y las manos, el pensamiento lógico, la capacidad de resolver problemas con materiales limitados. Y lo más importante, como indica Bruner en su concepto de “Andamiaje” , enseñan a los niños a ayudarse unos a otros cuando necesiten y aprender de otros cuando sea necesario, así como el interés que suscita el hecho de avanzar juntos.

6.2.Relaciones sociales en línea

El nacimiento y desarrollo de internet hizo posible un tipo de relación social que no imaginábamos hace 30 años. Ahora, las personas en cualquier rincón del mundo pueden comunicarse en manera casi instantánea con ayuda de internet. Facebook, twitter y otras redes sociales conectan gente de diferentes culturas para intercambiar pensamientos, historias, etc. Los videojuegos en este caso han disfrutado mucho de internet en su aspecto social. Quiero referirme aquí a tres tipos de relaciones sociales en línea en el mundo de los videojuegos: los multijugadores en línea, la comunidad de jugadores o los “fandoms”, y la sociedad de MMO (Massive Multiplayer Online games).

6. 2. a. Multijugadores en línea

Hoy en día, la mayoría de los videojuegos ofrecen modo de

multi-jugadores. Las dos diferencias fundamentales entre este tipo de multi-jugadores con el de MMO son: el número de jugadores que puede tomar parte en una actividad en grupo al mismo tiempo y el concepto de la formación del mundo virtual. Podemos dividir los modos de multi-jugadores en 2 categorías: multijugadores opcionales, y multi-jugadores obligatorios.

Multi-jugadores opcionales básicamente son modos que ofrecen a los jugadores la oportunidad de jugar juntos en un juego que es perfectamente posible jugarlo solo. El juego mismo normalmente tiene un modo solo completo con historias largas. Unos de estos juegos dan opción a los jugadores a experimentar esta historia del juego juntos, y otros ofrecen un modo individual establecido en el mismo mundo del juego principal, normalmente en forma de arena. Los modos de multi-jugadores pueden ser PVE (player vs environment) o PVP (player vs player), que son básicamente modo cooperativo y modo competitivo. Vimos un ejemplo en el capítulo anterior con el juego de *Skylanders*.

La función social de este modo es muy similar a los multi-jugadores locales, que te permite jugar juntos con otras personas. Sin embargo, la diferencia es el rango de las personas que pueden jugar juntos. Con los multi-jugadores locales, tus compañeros en juego son personas cercanas, sean tus amigos en vida real o sean tus vecinos, son gente que tiene la posibilidad de juntarse físicamente en una consola o PC o arcade para jugar e intercambiar juntos. Pero en multijugadores en línea, este límite geográfico ya no existe. El rango de tus compañeros de juego es el rango

de internet. La manera de comunicación entre jugadores se ha desarrollado mucho desde la comunicación en texto hasta ahora con la comunicación de voz y de video. Lo mismo ha sucedido con el desarrollo de los programas y aplicaciones de comunicación digital: skype, whatsapp, etc. Vamos a hablar especialmente sobre relaciones sociales en línea al final de este capítulo.

6. 2. b. Las comunidades de jugadores.

6.2. b.1. Web 2.0 y Comunidades virtuales

Antes de hablar sobre las comunidades de jugadores, debemos mencionar la Web 2.0.

Internet aunque es una invención relativamente nueva, ya es un parte esencial de nuestra vida social hoy en día. Manuel Castells (Castells, Alborés, & Martínez Gimeno 2008), por ejemplo, habla sobre Internet en su trabajo diciendo lo siguiente:

“Internet es el tejido de nuestras vidas en este momento.

No es futuro. Es presente. Internet es un medio para todo, que interactúa con el conjunto de la sociedad y, de hecho, a pesar de ser tan reciente, en su forma social (aunque como sabemos, Internet se construye, más o menos, en los últimos treinta y un años, a partir de 1969; aunque realmente, tal y como la gente lo entiende ahora, se constituye en 1994, a partir de la existencia de un browser,

del world wide Web) no hace falta explicarlo, porque ya sabemos qué es Internet. Simplemente les recuerdo, para la coherencia de la exposición, que se trata de una red de redes de ordenadores capaces de comunicarse entre ellos. No es otra cosa. Sin embargo, esa tecnología es mucho más que una tecnología. Es un medio de comunicación, de interacción y de

organización social”.

(Castells, 2002: 1).

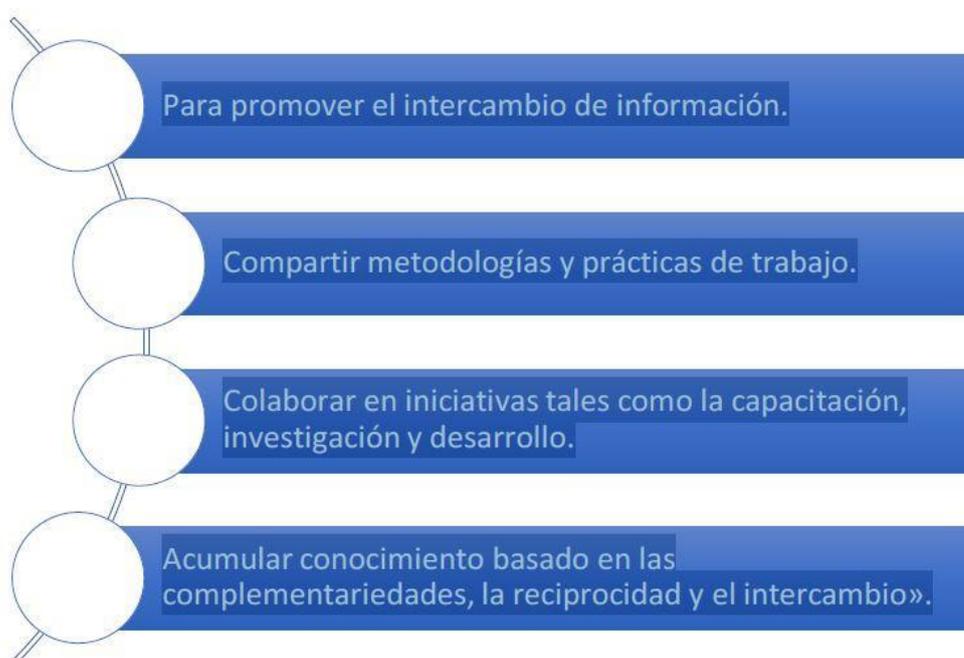
Cabe mencionar que internet no nació como una herramienta de socialización, intercambio y comunicación como ahora. En la época de *web 1.0*, internet se presentó como un resultado del trabajo de unos “expertos” para generar conocimiento, como los libros tradicionales. Cormode y Krishnamurthy en su trabajo dicen: “Las Webs 1.0 eran controladas principalmente por un pequeño grupo de proveedores en la que tanto el diseño, como el proceso y los resultados eran elaborados por “expertos”. (Cormode & Krishnamurthy, 2008)

En 2004, apareció el *web 2.0* por la expansión específica de internet (Fumero, 2010). Esta nueva generación de internet se convirtió en una herramienta perfecta para la socialización y el intercambio. En estos espacios virtuales las personas usuarias son tan importantes como el contenido a compartir (Cormode & Krishnamurthy, 2008)

En *web 2.0*, uno no sólo aprende, también contribuye. Este intercambio de conocimiento que facilitan el aprendizaje

(González 2015) es esencial para la formación de comunidades virtuales de jugadores.

Katusca Manzur Herrá en su último trabajo nos ofrece una figura para explicar el mecanismo de intercambio social en la red



(Fuente: Creando Comunidad a través de los videojuegos en red: Reinventando los juegos sociales, Manzur 2017)

En comparación con las comunidades sociales tradicionales, o sea comunidades “cara a cara”, las ventajas más destacadas de las comunidades virtuales son la reducción de restricciones geográficas y temporales que amplían el rango de comunicación e intercambio y al mismo tiempo facilitan el desarrollo de conocimientos. (Stornaiuolo, Higgs, Hull, Albers, & Holbrook, 2013)

6. 2. b. 2. Las Comunidades de Jugadores

Henry Jenkins tiene una serie de publicaciones para investigar este fenómeno en línea, se llama en general fandom (literalmente significa la tierra de los fans) o cultura participativa, que son comunidades formados por los aficionados de un tema. Puede ser una película, un fenómeno, un videojuego, etc. En el caso de videojuegos, suelen llamarse comunidades de jugadores.

Uno de los ejemplos más famosos de la cultura participativa sería la página wikipedia, que es una enciclopedia en línea hecho por millones y millones participantes. La diferencia de esta enciclopedia con las que nos acostumbramos a comprar es que los participantes no son un grupo elegido de personas expertas. Cualquier persona de cualquier fondo puede tomar parte en la producción. (Hay moderadores que controla la calidad de los artículos en wikipedia pero su función es normalmente corrección gramática o eliminación de artículos obviamente falsos). Además, wikipedia está constantemente evolucionando con más y más opiniones añadidas en cada artículo a medida que avanza el tiempo. La gran contribución de comunidades como wikipedia es cambiar el estilo “las autoridades dicen” a “yo creo”.

En el caso concreto de los videojuegos, podemos ver miles de wikia que corresponden a los miles de videojuegos creados. Unos ejemplos:

http://warframe.wikia.com/wiki/WARFRAME_Wiki ,
http://residentevil.wikia.com/wiki/Resident_Evil_Wiki,
http://civilization.wikia.com/wiki/Civilization_Games_Wiki

Como mencionamos antes, los videojuegos actuales dan mucha más importancia a la narración de las historias. No sólo intentan contar historias atractivas sobre los protagonistas en el juego, también sobre el universo virtual donde las historias de los protagonistas ocurren. La intención original quizá era más comercial, porque de esta manera, daba lugar a los siguientes juegos. Sin embargo, los fans de estos juegos aprovechan la oportunidad para su imaginación. En estas wikias, los jugadores recogen fragmento por fragmento de las descripciones del mundo virtual y los ponen en innumerables artículos que cubren casi todos los aspectos del universo virtual creado por los diseñadores. Muchas veces, los diseñadores descubren cosas que han implicado que en su narración ellos mismos no se daban cuenta. Estas informaciones luego da lugar al nacimiento de páginas como <https://www.fanfiction.net/> , dónde los jugadores comparten sus novelas, relatos de historias que pasan en estos mundos virtuales.

En las wikias también existen otros tipos de artículos. Son sobre las mecánicas de los juegos. Explicaciones de sistemas en el juego, estrategias para superar los niveles, informaciones de las zonas secretas, etc. Estos artículos existen para que los jugadores puedan compartir sus experiencias de jugar mejor, funcionan como guía para los jugadores nuevos o para los jugadores que tienen dudas

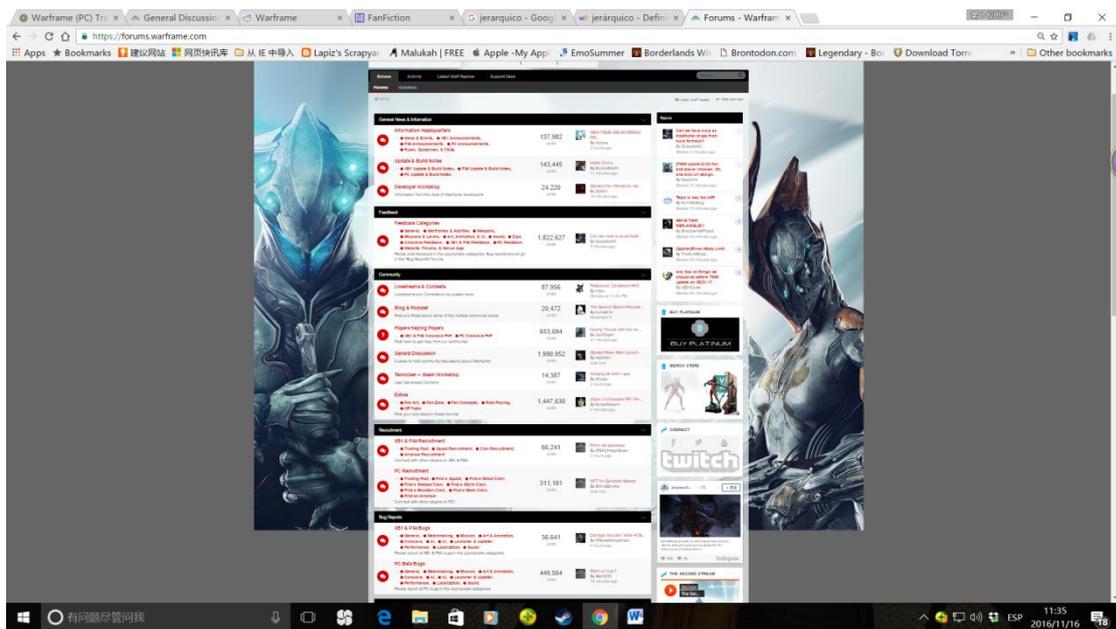
sobre algo en el juego. Esencialmente, son como mercados de informaciones donde ofreces tus informaciones y consigues informaciones necesarias de otros. Es un lugar donde compartir experiencias y donde mejorar juntos en los juegos. En mi opinión esto es precisamente lo que falta en muchas escuelas tradicionales hoy en día. Un sistema de igualdad y trabajos en grupo, frente al sistema jerárquico de “profesor(autoridad) - estudiante(obediencia)”.

Otro tipo de comunidades de jugadores son los foros oficiales. Actualmente, las compañías de videojuegos ofrecen un foro oficial para cada juego que publican. Es una manera de tratar la relación “productor-cliente” en la época de web 2.0, como indica Henry Jenkins en su libro:

The idea of Web 2.0 was introduced at a 2004 conference of the O'Reilly Media Group. In Tim O'Reilly's formulation, Web 2.0 companies rely on the Internet as the platform for promoting, distributing, and refining their products: treating software as a service designed to run across multiple devices, relying on data as the “killer app”, and harnessing the “collective intelligence” of a network of users (O'Reilly 2005). Since Web 2.0's introduction, it has become the cultural logic for e-business- a set of corporate practices that seek to capture and exploit participatory culture.

(Jenkins 2013)

En cada foro oficial hay diferentes secciones. Voy a usar el foro del juego Warframe, creado por el estudio de producción de videojuegos Digital Extremes, como ejemplo:



<https://forums.warframe.com/>

En general, estos foros siguen un estilo similar que se divide en varias secciones:

Sección de información – es para los productores cuando tengan noticias de nuevos contenidos o avisos de actualización sobre su juego (otro beneficio de internet que permite a los productores modificar, reparar y actualizar sus juegos, incluso después de su publicación)

Sección de discusión – es para los jugadores que quieran compartir sus reflexiones y experiencias sobre este juego.

Sección de ayuda – donde los jugadores pueden hacer sus preguntas sobre el juego. Les podrían contestar otros jugadores o los moderadores oficiales del productor.

Sección de bug – “bug” es el término que se usa para decir los errores en diseño o programación que causa problemas en los juegos. En esta sección, los jugadores pueden comunicar con los productores sobre los bugs para que ellos puedan repararlos.

Sección de fan – donde los jugadores puedan hacer sugerencias a los productores, presentar su propio diseño, y crear sus fans ficciones.

Estos foros son maneras como dice Jenkins para una comunicación mutua de los productores y los clientes, donde los clientes pueden expresar sus opiniones, ayudar a corregir errores y los productores pueden recoger la inteligencia colectiva de los clientes para mejorar su producto.

También son plataformas donde los jugadores realizan sus relaciones sociales. Pueden comunicarse entre ellos, hablar sobre sus aficiones, e incluso sus historias privadas en la vida real, que no necesariamente tienen relación directa con el juego. He visto frecuentemente los momentos en que los jugadores expresan su felicidad y tristeza en la vida real, donde los otros pueden ofrecer sus felicitaciones o condolencias y apoyos espirituales.

Vale la pena mencionar el programa *Steam* (su servicio principal está en PC pero también ofrece servicios a consolas). Se fundó en el año 2002, ahora tiene más que

125 millones de cuentas registradas. Aunque al principio sólo intentaba desarrollar una tienda en línea para juegos digitales, Steam se ha convertido en la plataforma social más grande, una especie de facebook pero para jugadores de videojuegos. Ofrece a los clientes una lista de amigos como las de whatsapp o skype que puedes seguir añadiendo gente encontrada en juegos para facilitar comunicaciones cotidianas y formar partidas de multi-jugadores. Hay una plataforma de comunidad donde los jugadores pueden compartir sus capturas de pantalla, opiniones sobre los juegos, estrategias de juegos y una opción de livestream en los juegos para los amigos. También hay un mercado interno de “trading cards” que son como regalos que se dan a los jugadores desde Steam por jugar los juegos. Pueden crear una medalla fundiendo diferentes tarjetas, pero no pueden conseguir todas las tarjetas necesarias sólo por jugar, tienen que intercambiar sus tarjetas repetidas con otros jugadores, y en el proceso conocer más gente. También ofrece foros para cada juego donde los jugadores pueden discutir sus ideas.

6. 2. c. MMO

Como mencionamos antes, MMO viene de las palabras inglesas Massive Multiplayer Online games. Es un género de videojuegos relativamente nuevo. La idea de este tipo de juegos surgió muy pronto, pero por las limitaciones de la tecnología de internet, realmente sólo se realizó en los 90s.

La idea básica de MMO es crear un mundo virtual continuo en línea donde todos los jugadores interactúan. Las

diferencias de MMO respecto a los multijugadores en línea son:

1. El mundo virtual de MMO es continuo, no es sólo una partida de 8 personas. Es un mundo que existe, desarrollado en el tiempo y que no depende de los jugadores individuales. Cuando tu cierras una partida multi-jugadores en línea, este mundo pequeño que creaste con los amigos desaparece hasta que creas otro diferente. Pero el mundo de MMO existe en línea como un mundo continuo. Cuando salgas del juego, este mundo todavía existe y está siendo modificado por otros jugadores.
2. La cantidad de jugadores que podrían existir en un mundo virtual al mismo tiempo es, como indica el nombre de este género, masiva. No son 4, 5 personas, ni 20, 30, son miles y miles de personas.

El mundo continuo de MMO les da la oportunidad a los jugadores de establecer relaciones sociales largas como en la vida real. La creación de un grupo fijo de jugadores es un fenómeno normal en un MMO, se les llama “clan”, “guild”, “alliance”, etc. Como su nombre indica, ejercen la misma función que su contraparte en la vida real: son grupos de personas que se juntan, se conocen, se ayudan en el juego.

Las personas que no tienen experiencia directa en los videojuegos actuales pueden pensar: bien, entonces son iguales, como las interacciones sociales en la vida real. Y ello es correcto hasta un cierto límite. Es una comunicación entre personas con palabras y emociones, pero tenemos

que darnos cuenta otra vez del rango de las personas con las que nos comunicamos en línea en un videojuego. Estas personas son de culturas, clases sociales, edades muy distintas y con ideologías también muy distintas. La experiencia nuestra de relaciones sociales en la vida real es mucho más estrecha que las relaciones en línea.

6. 3. Socialización en línea

En este apartado vamos a ver unos ejemplos concretos de diferentes tipos de socialización. Podemos ver que, en un mundo virtual, las socializaciones son básicamente iguales como en la vida real, porque, obviamente, los jugadores son gente real y su técnica de comunicarse son similares en los dos mundos, aunque también podemos notar unas diferencias por el rango más amplio de personas que podría encontrarse en línea, y la posibilidad de una reacción inmediata y directa a los comentarios de otros.

6. 3. a. “People are different” (las personas son diferentes)

Ésta es una frase que te recuerdan constantemente en un videojuego. Es una de las cosas más básicas, un jugador tiene que darse cuenta cuando habla en público en un juego. Tengo un ejemplo concreto entre un grupo de jugadores de Warframe quienes estaban discutiendo sobre una mecánica nueva que introdujo el grupo de diseñador al juego:

Jugador A: Nobody likes this new relic system. It's not fun at all, I prefer the old key system. Please change it back, DE.

(A nadie le gusta este Nuevo Sistema de relic. No es interesante. Prefiero el sistema viejo de llaves. Por favor, DE cámbialo)

Jugador B: Speak for yourself. I enjoy it very much. You don't need to do the same mission over and over and over again. And you get prime parts much faster.

(Habla solo en tu nombre, a mí me gusta mucho. No necesitas jugar la misma mission una y otra vez. Y consigues los partes de los primes mucho más rápido)

Jugador C a Jugador B: I agree with you, this new mission is much faster and fun.

(Estoy de acuerdo contigo, la nueva misión es más divertida.)

Jugador A a Jugador B y C: How can anyone like the new mission? it's short, and not challenging. How can you possibly have fun in that?

(¿Cómo podéis disfrutar la nueva misión? Es cortita con ningún desafío. ¿Cómo es posible que las disfrutéis?)

Jugador B a Jugador A: Fun is subjective. Everyone can have fun in their way. You are not everyone.

(Cada uno se divierte en diferentes maneras, tú no puedes

representar a todo el mundo.)

No voy a comentar mucho sobre los nombres específicos de los mecanismos del juego en esta conversación, pero sí es necesario saber que DE es el grupo de diseñador del juego *Digital Extreme* y los jugadores les llaman DE como un conjunto. Básicamente, los diseñadores han introducido un sistema nuevo en el juego que fundamentalmente cambió una manera vieja de jugar. Como sucede frente a cualquier cambio, hay gente que no se adaptan bien. Así que en el foro surgieron muchas discusiones de este tipo. Podemos analizar desde el uso de palabras del Jugador A, como “nobody”, “how can you possibly”, que no le gusta el cambio y quiere generalizar su opinión para tener otra vez el sistema antiguo. Algunas veces, esta generalización de opiniones se hace con la intención de dar importancia a su opinión propia, a partir del pensamiento de que, si “*todo el mundo piensa lo mismo, significa que es lo correcto*”. Sin embargo, muchas veces, al que habla no se dio cuenta de la diferencia entre “su idea propia” y “la idea general” como muchos de nosotros cuando sentimos algo, creemos que los otros deben sentirlo igual. Es un resto de lo que Piaget describió como el *egocentrismo infantil*, atribuir a los demás las mismas percepciones y sentimientos que uno tiene.

Este pensamiento es fundamental, porque muchos conflictos en vida real como bullying, homofobia, racismo, son causados por pensar que alguien es raro porque es diferente. No estoy diciendo que en la sociedad de los jugadores no existan estos pensamientos, sino que cuando surgen estos comentarios sensibles, siempre hay alguien que lucha contra ellos directamente, públicamente e

inmediatamente. Y la comunidad de jugadores es una comunidad con mayor tolerancia de estas personas “diferentes”, por el rango de los miembros y también por las reacciones directas e inmediatas. Cuando lees algo en un periódico, un libro, o ves algo en la televisión con lo que no estás acuerdo, no tienes esta oportunidad de expresar tu idea directamente e inmediatamente al público y al autor mismo.

6. 3. b. Elitismo y casualismo

Elitismo es una actitud de la sociedad donde la gente creen que las élites del grupo, que son las personas elegidas por algún criterio, deben decidir el desarrollo de la sociedad misma, excluyendo las opiniones del público general.

Igual que en otros campos de la vida real, en los videojuegos también existe elitismo, y se ha convertido en un foco de discusión entre los jugadores y los diseñadores. El elitismo en videojuego es el resultado de la competitividad en un juego. Y así, normalmente, en un juego de PvP surgen muchos más elitistas que en un juego PvE, por su característica competitiva. Sin embargo, el elitismo también se manifiesta de una manera indirecta en los juegos PvE cuando necesitan trabajo en grupo, o cuando los diseñadores piden sugerencias de la comunidad para desarrollar su juego.

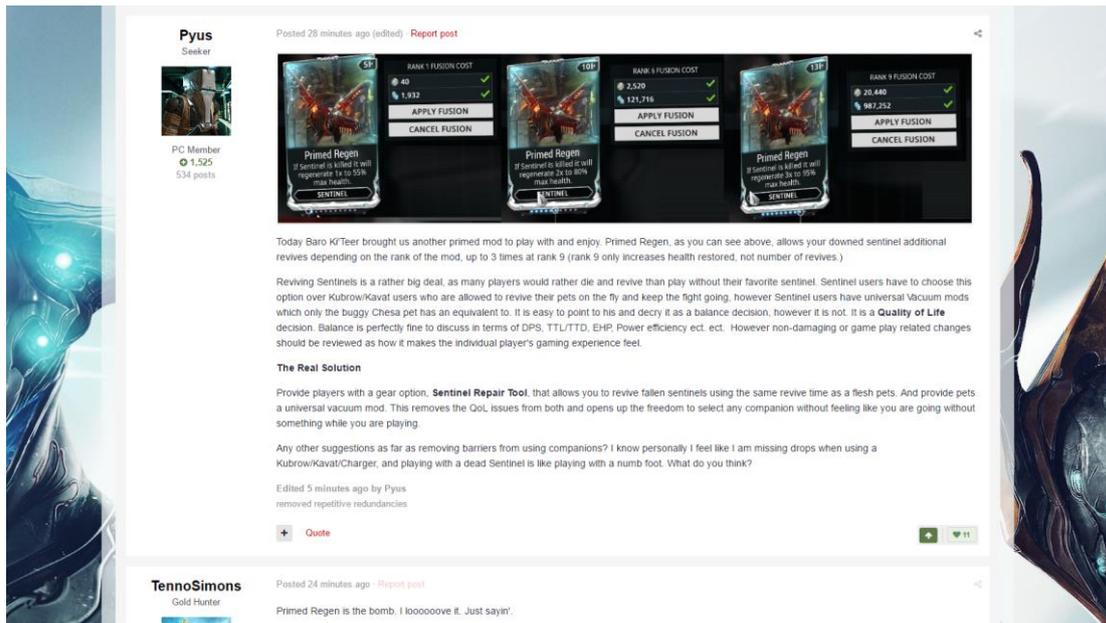
Aunque el elitismo de videojuegos siempre ha existido, se hace más destacado con el desarrollo de internet, por las

dos razones siguientes:

6.4. Desarrollo continuo

Con el aumento de la capacidad y la velocidad de internet, los diseñadores de videojuegos han conseguido una herramienta nueva, que es seguir apoyando, modificando, y desarrollando su juego después de su publicación. La motivación de este desarrollo continuo es mejorar su juego según las opiniones de los jugadores para prolongar la vida del mismo.

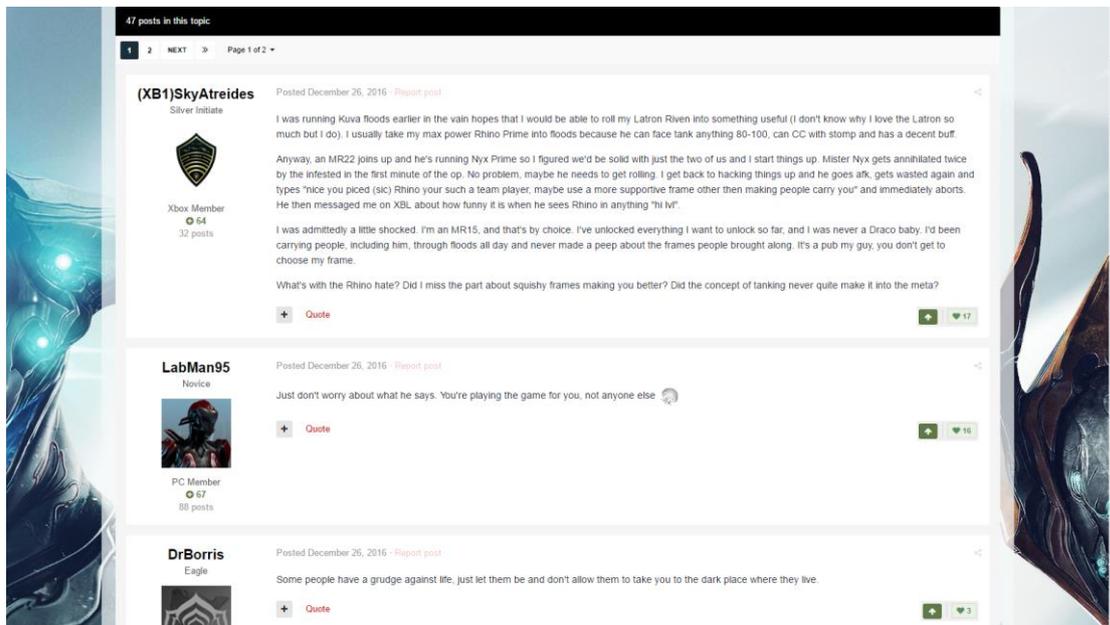
En este caso, los diseñadores reciben las opiniones de los jugadores por su foro oficial o por plataformas sociales como facebook, twitter, reddit, etc. Los jugadores después de jugar el juego, típicamente van a expresar sus opiniones y sugerencias en estos lugares, donde normalmente se producirá una discusión entre ellos.



Entre estas opiniones, hay unas sugerencias para un futuro cambio del juego, y cuando estas sugerencias les parecen a otros jugadores que sólo proporcionarían ventaja para un grupo pequeño de gente más “hardcore” (un término que se usa para describir el tipo de jugadores que invierte mucho más tiempo que el normal en un juego para conseguir un éxito máximo.), empezará la discusión sobre elitistas y casualistas (suelen llamarse “jugadores casuales” a la gente que tiene menos tiempo para jugar y sólo quieren jugar el juego para disfrutarlo sin mucha presión).

Los típicos elitistas quieren que el juego se modifique según los contenidos más difíciles por añadir tareas que no son posibles de completar por la mayoría de la gente si no dedican unas horas elevadas para entrenar en el juego. Porque quieren diferenciarse de los jugadores casuales, como un deseo de ser respetados. O creen que todo el mundo debe obedecer a su manera de jugar porque son

“élites”, y cualquier persona que no quiera seguir este camino, son denotados como “noob” (jugadores sin muchos conocimientos del juego, tiene una connotación muy negativa y grosera.)



En este ejemplo de arriba, el título de esta discusión es “Frame Elitists in pubs, why?”

(¿Por qué enfrentas a Frame con Elitistas en una partida pública? ¿por qué?)” el OP (original post) expresó su indignación por ser criticado por usar su personaje favorito (Frame), porque el elitista cree que este personaje no está bien diseñado, y debido a su pensamiento elitista, si él y su grupo élite lo creen así, los otros jugadores no tienen derecho a usar este personaje (Frame). Y, puesto que lo usa, consideran a este jugador como noob (novato, poco experto, término muy ofensivo).

En las respuestas de otros jugadores al OP, podemos ver que estaban intentando consolar al autor del OP,

explicando cosas como:

Just don't worry about what he says. You're playing the game for you, not anyone else

(No te preocupes sobre lo que dijo él. Estás jugando el juego para tí mismo, no para otra persona.)

Some people have a grudge against life, just let them be and don't allow them to take you to the dark place where they live.

(Algunas personas tiene resentimiento a la vida, deja a ellos en su lugar y no les permites llevarte a lugares oscuros donde viven.)

Mastery Rank doesn't Show How Mature/Expert You are in Game... So sorry you stumbled with Toxic Player....

(Rango Maestría, que es el rango de un jugador en el juego, no muestra si el jugador es maturo o experto. Lo siento mucho que has encontrado un jugador tóxico)

O intentaba de buscar una explicación lógica de este comportamiento elitista:

I bet he's still in the mindset that back in the day.

Rhino + Boltor = Scrub combo.

I guess people still don't understand that rhino has more uses than just tanking damage, he's got good CC and supporting abilities also.

(Es un análisis de que este elitista no sabe que, Rhino, que es el personaje en discusión, fue cambiado por los diseñadores y es muy capaz ahora.)

En todos las 46 respuestas para este OP, no hay ni uno que apoyara al elitista, que es normal en todas las discusiones similares. Es una actitud anti-elitista muy obvia y común en conversaciones públicas en los videojuegos, expresando el disgusto contra los elitistas entre la mayoría de los jugadores.

6. 5. Juegos cooperativos y/o competitivos en línea

6. 5. a. Taxonomía de Bartle

En muchos juegos hoy en día, los diseñadores ofrecen un modo cooperativo y/o competitivo para los jugadores como una oportunidad de jugar con otros jugadores en lugar de con las Inteligencias Artificiales. El motivo es promover la socialización en tiempo real.

6. 5. a.1 Las cuatro tipologías de jugadores

Ricard A. Bartle en su artículo publicado el año 1996: *HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO*

SUIT MUDS (Bartle 1996) ha dividido a los jugadores en 4 tipos según su comportamiento en un juego: Killers, Achievers, Socializers y Explorers. Como los videojugadores también son un tipo de jugadores, podemos usar su teoría perfectamente para analizar las socializaciones entre ellos. Según él:

The four things that people typically enjoyed personally about MUDs were:

i) Achievement within the game context.

Players give themselves game-related goals, and vigorously set out to achieve them. This usually means accumulating and disposing of large quantities of high-value treasure, or cutting a swathe through hordes of mobiles (ie. monsters built in to the virtual world).

ii) Exploration of the game.

Players try to find out as much as they can about the virtual world. Although initially this means mapping its topology (ie. exploring the MUD's breadth), later it advances to experimentation with its physics (ie. exploring the MUD's depth).

iii) Socialising with others.

Players use the game's communicative facilities, and apply the role-playing that these engender, as a context in which to converse (and otherwise interact) with their fellow

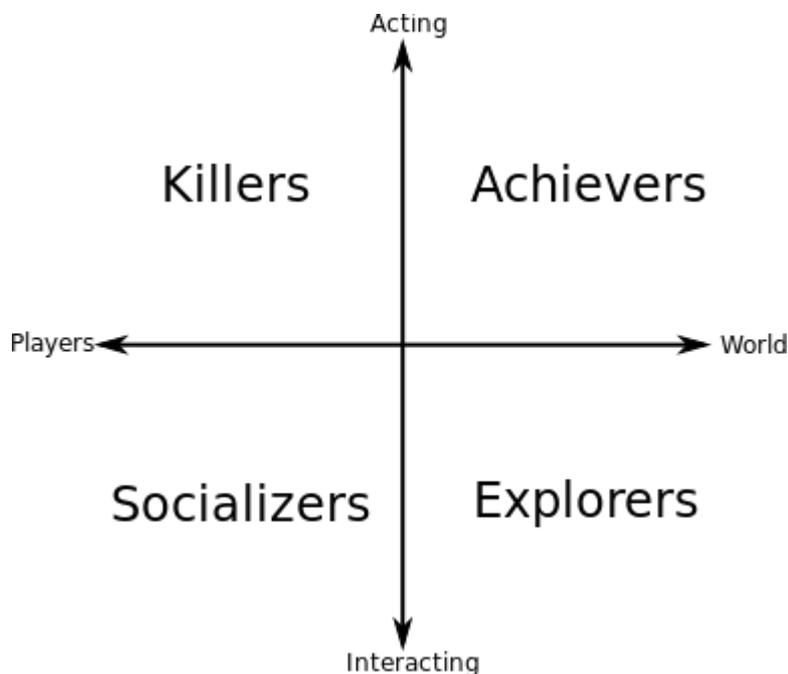
players.

iv) *Imposition upon others.*

Players use the tools provided by the game to cause distress to (or, in rare circumstances, to help) other players. Where permitted, this usually involves acquiring some weapon and applying it enthusiastically to the persona of another player in the game world.

(Bartle, 1996)

Así, les nombra *Killers, Achievers, Socializers y Explorers*, al siguiente es la interacción de los 4 tipos de jugadores en un juego:



En resumen:

Los Killers quieren imponer su acción a otros jugadores, consiguen satisfacción por causar angustia a otros jugadores. Para ellos, los contenidos competitivos son más atractivos.

Los Achievers quieren completar los desafíos en un juego. Estos desafíos pueden ser contenidos del juego o pueden ser objetivos que hacen los Achievers por sí mismos, por ejemplo: Hay jugadores que intentan completar un juego en el menor tiempo posible. Este desafío no le ha hecho el juego, sino que lo establece para sí mismo. Los Achievers interactúan más con el juego y no les dan mucha importancia la interacción con otros jugadores. Y así pueden jugar solos perfectamente. Se fijan en los aspectos técnicos de un juego y no suelen fijarse en los aspectos narrativos.

Los Socializers usan los juegos como herramienta de socialización con otros jugadores. Les gustan conversar en el juego, al contenido del juego mismo le dan poca importancia.

Los Explorers quieren descubrir todos los contenidos y secretos de un juego. La diferencia entre ellos y los Achievers es que ellos quieren explorar, no desafiar. Igual que los Achievers, los Explorers no dan mucha importancia a la socialización con otros jugadores. Los Explorers muchas veces también son la mayoría de los RPers (Los jugadores de rol), quienes se sumergen en el mundo virtual como si fuera la vida real.

Claro, un jugador no es tan simple como un solo tipo, pero siempre se inclina hacia uno de estos 4 grupos.

Las interacciones entre los 4 tipos de jugadores son esenciales para un juego, porque el número de un tipo de jugadores afecta a otro tipo. Así que un videojuego debe intentar buscar el equilibrio entre ellos según el tipo del juego.

6. 5. a. 2 Las interacciones entre los 4 tipos

En el Anexo 1, he creado un formulario de resumen de las interacciones entre los 4 tipos.

Los efectos son los producidos en los tipos horizontales por los encuentros con los verticales:

	Achiever	Explorer	Socializer	Killer
Achiever	Competir y cooperar	Discriminar, pero tolerar	apenas Tolerar	Disgustar
Explorer	Coexistir, pero considerándolo inferior	Cooperar y compartir información	querer Impresionar	Disgustar pero sin darle mucha importancia
Socializer	Usar como tema de conversación	Compadecer y socializar	Coexistir bien	Odiar
Killer	Disfrutar Apresar	no preferer Apresar	gusto máximo para Apresar	Evitar

a. Achievers y Achievers

Los Achievers consideran a los otros Achievers como competencia, les proporcionan más motivaciones para mejorar su manera de jugar para competir uno con otro. Respetan a los más hábiles entre ellos, y también pueden formar relaciones sociales que duran mucho tiempo, porque suelen cooperar uno con otro para superar desafíos difíciles. También se producen conflictos cuando un Achiever con menor capacidad interrumpe el desafío. Depende de la personalidad de sus compañeros, esta situación puede resultar poco agradable.

Pero en general, los Achievers atraen a más Achievers a un juego.

b. Achievers y Explorers

Los Achievers discriminan a los Explorers, porque consideran que su objetivo de encontrar todas las cosas escondidas en el juego es inútil, y no deben gastar tanto tiempo con ellos. Sin embargo, les toleran porque los Explorers normalmente poseen informaciones útiles para superar los desafíos.

Los Explorers a su vez consideran que los Achievers son cabezotas. Tardan demasiado tiempo en un desafío en un juego que contiene mucho más cosas que hacer. Les gusta

ofrecer información a los Achievers, pero hasta un límite, porque creen que uno debe experimentar por sí mismo para disfrutar el juego.

Los números de Explorers en un juego afectan positivamente al número de Achievers, porque los Achievers pueden conseguir las informaciones para eliminar los obstáculos en un juego que no tiene nada que ver con sus propios objetivos, y les ayudan a fijarse más en su desafío.

En cambio, los números de Achievers no tienen mucha influencia en los Explorers, porque no suelen cruzarse en el camino con ellos. Sólo ofrecen informaciones cuando se las piden.

Así que estos 2 tipos de jugadores pueden coexistir sin muchos conflictos, quizá no juegan juntos mucho, pero intercambian frecuentemente información y es una ocasión social.

c. Achievers y Socializers

Los Achievers apenas toleran a los Socializers, porque no entienden para qué están en un juego los Socializers. Podemos escuchar un Achiever comentando frecuentemente cuando habla sobre los Socializers, cosas como: “No entiendo para qué están en un juego si ni

quieren jugarlo. Si sólo quieres hablar con la gente, hay muchas otras opciones que un videojuego.” Aunque muchas veces los Achievers compadezcan a los Socializers, porque “estos pobres de verdad necesitan hablar con la gente constantemente”, pero los conflictos pueden empezar cuando un Socializer moleste, e incluso impidan, el progreso del desafío de un Achiever, porque quieren conversar.

A los Socializers, les gustan hablar sobre los Achievers, pero no con ellos. Porque los Achievers y sus desafíos suelen ser temas interesantes. Y los Socializers muchas veces disfrutan provocando a los Achievers para lograr una respuesta dramática de ellos. Como bromea Bartle, la relación entre los Socializers y Los Achievers son como una relación entre una mujer y un hombre.

Aun así, el número de los Socializers no afectan al número de Achievers, porque los Achievers suelen evitar la comunicación con los Socializers, o fingir que les escuchan. Les consideran raros pero inofensivos, si no les molestan durante su desafío.

Los Socializers en cambio no quieren muchos Achievers en un juego, porque si los Achievers forman la mayoría de los jugadores, el juego se convierte en una competencia de números y nada más. Sin embargo, tampoco quieren que desaparezcan, porque sin ellos en el juego faltarían temas para conversar.

d. Achievers y Killers

A los Achievers no les gustan los Killers. Porque los Killers buscan la competencia entre jugadores, y suelen interrumpir el desafío de los Achievers. No les gusta tener que estar siempre en guardia ante posibles ataques de los Killers cuando tienen que fijarse en sus propios desafíos.

Los Killers en cambio disfrutan mucho en apresar a los Achievers, porque éstos suelen ser buen jugadores que pueden ofrecer una competencia interesante pero no suelen ser tan buenos como los propios Killers, porque no tienen tanta experiencia en competir especialmente con otro jugador. Como los Achievers odian ser atacados, es justamente lo que buscan los Killers: satisfacción en causar angustia en otros. Además, como los Achievers no quieren abandonar un desafío, incluso cuando dicho desafío les es impuesto a ellos por otros, los Killers no van a perder su presa fácilmente.

Aumentar el número de Achievers va a aumentar el número de los Killers. Sin embargo, cuantos más Killers existan en un juego, menos Achievers habrá. Aunque, muchos juegos encuentran que si introducen un número limitado de Killers en una población de Achievers puede ser beneficioso para el juego, porque los Achievers se socializan más unos con otros para luchar contra los Killers y satisfacen su busca de desafío sin demasiada interrupción.

e. Explorers y Explorers

Los Explorers forman un grupo social muy positivo con otros Explorers, porque pueden compartir sus descubrimientos que, en su caso es una de las razones de su aventura. Disfrutan jugando juntos entre ellos porque tienen el mismo objetivo. Pueden jugar y socializarse al mismo tiempo.

Por eso, los Explorers atraen a más Explorers a un juego.

f. Explorers y Socializers

Los Explorers quieren impresionar a los Socializers, porque cuando lo consiguen hacer, los Socializers suelen respetarles mucho y alabarles. Sin embargo, encontrar un tema que les interesa a los Socializers puede ser difícil para un Explorers, porque los Socializers suelen dar menos importancia al juego mismo, y más a los jugadores en el juego. Sus temas favoritos suelen ser más cosas de la vida cotidiana que cosas del juego.

Los Socializers compadecen mucho a los Explorers. Les consideran personas que necesitan atenciones, y en muchos casos, no les importa conceder esa atención. Incluso si tienen que fingir su interés, porque al final, su objetivo en un juego es conversar con la gente.

Aunque con toda su diferencia de intereses, los Explorers y los Socializers suelen ser buenos compañeros unos de

otros, porque tienen un objetivo similar: compartir y conversar con la gente.

El número de ambos grupos no se afectan directamente uno a otro, porque los Explorers tienen más motivaciones en el juego que compartir su experiencia, y los Socializers tienen más gente para conversar que los Explorers.

g. Explorers y Killers

Los Explorers respetan los conocimientos de los Killers en el campo de jugador contra jugador, porque este campo es también uno para explorar. Pero como los Achievers, a los Explorers no les gusta ser interrumpidos por los ataques de un Killer. Sin embargo, a diferencia a los Achievers, los Explorers no reaccionan tan fuertemente a un ataque, y muchas veces quieren hablar con los Killers sobre su conocimiento.

Los Killers en cambio, no suelen elegir un Explorer como presa por dos razones:

En primer lugar, los Explorers suelen ser jugadores con mucha experiencia y capacidad para defenderse, y los Killers no quieren convertirse ellos mismos en una presa.

Y en segundo lugar, los Explorers muchas veces no reaccionan al ataque de los Killers. Unos dejan de defenderse directamente, para que la lucha termine rápidamente y ellos pueden volver a su exploración. Otros, incluso hablan con los Killers con alegría para conseguir su conocimiento después del ataque. Y así los Killers no consiguen causar angustia en ellos.

El número de Explorers va a afectar negativamente al número de Killers, porque suelen ser presa demasiado fuerte o muy poco interesante.

El número de Killers en cambio no afecta mucho a los Explorers, ya que no les importa mucho sus ataques. Sin embargo, un número alto de Killers puede molestar a los Explorers porque no pueden concentrarse en la exploración sin interrupción.

h. Socializers y Socializers

Los Socializers, por razones obvias, disfrutan la compañía de los otros Socializers, con la condición de que tengan temas comunes de los que hablar. Son una pareja perfecta porque pueden conversarse horas sin parar, ya que su primer objetivo es socializar, no es jugar el juego.

Los Socializers obviamente atraen más Socializers en un juego.

i. Socializers y Killers

Es el grupo con mayor posibilidad de conflictos graves. Los Socializers odian a los Killers con toda su alma, por sus motivaciones antisociales. Y reaccionan fuertemente a sus ataques. Se sienten terriblemente mal después de un

ataque. Y justamente por todas estas razones, a los Killers les encanta atacar a los Socializers, porque pueden causarles una angustia máxima y, a su vez, lograr también una satisfacción máxima.

Al aumentar el número de Socializers también aumentan el número de los Killers, como presas que atraen a depredadores. Pero con el aumento de Killers se reduce drásticamente el número de los Socializers y este no es un equilibrio que va a durar.

j. Killers y Killers

Los Killers no suelen interactuar con otros Killers en el juego, excepto en las partidas organizadas entre los propios Killers. Porque los Killers necesitan mantener la sensación y la reputación de ser “mejores” que otros jugadores. Por eso ser derrotado en público por otros Killers disminuye la imagen de un Killer.

En realidad, las interacciones entre los Killers hacen disminuir su propio número, porque los Killers menos hábiles suelen abandonar el juego al ser atacados y humillados por otros Killers, pero esta disminución sólo pasa después de la interacción física en el juego, es decir, la interacción social entre los Killers no tiene este efecto.

Por tanto, el número de los Killers es un punto muy sensible para un juego. Como los Killers interrumpen a

todos los otros tipos de jugadores (a los 4, incluidos los propios Killers), suelen ser los enemigos públicos. Un número elevado de ellos puede ser el fin de un juego, salvo de los juegos especialmente diseñados para los Killers, como el juego *EVE Online* de *CCP Games* que es famoso de ser fuertemente competitivo, sin control. Este juego atrae muchísimos Killers, y al final han empujado a la mayoría de otros tipos de jugadores afuera. Producido ese efecto es como un campo de lucha entre los Killers.

Después de mirar la Taxonomía de Bartle, como mencioné antes, tenemos que recordar que no debemos hacer estereotipos de los jugadores. Cada jugador es más complejo que un tipo solo, y su comportamiento social también es afectado por muchos otros factores, como la personalidad, el humor del momento, la edad etc.

Por ejemplo, no todos los Achievers discriminan a los menos hábiles o los nuevos en juego, ni todos los Killers atacar sin criterio o consideración. Los Socializers también pueden ser desagradables en una interacción social. Ni todos los Explorers quieren compartir informaciones con otros.

Sin embargo, esta Taxonomía no da un marco básico para entender las interacciones en los videojuegos multijugadores.

En el siguiente apartado veremos 3 ejemplos completos que han sido transcritos para esta tesis a partir de

conversaciones verdaderas producidas en el curso de varios juegos (dos juegos y tres partidas). Vamos a ver un conflicto, un proceso de aprender y enseñar, y una cooperación buena entre los jugadores. Y con estos 3 ejemplos reflexionamos sobre unos conflictos o unas interacciones que hemos analizado previamente utilizando la Taxonomía de Bartle.

Los ejemplos que vamos a utilizar, para ilustrar los procesos de socialización que se producen en el curso de la participación en videojuegos on line, proceden de mis propias **observaciones participantes** mientras formaba parte de una comunidad de jugadores llamada **Apostles of the Force**. Se inició en el juego de Stars Wars y luego cobró autonomía y durante 4 años se mantuvo muy activa. Los 3 ejemplos que proporcionamos a continuación provienen de la participación en dos videojuegos. El primero, con el que inició el grupo, se llama **Star Wars: The Old Republic**(2011-) de *Bioware*. Es uno de los juegos MMO más importantes hasta hoy en día. Empecé a jugarlo desde el año 2011 y continué haciéndolo hasta 2015. Durante estos 4 años, casi jugaba cada día y conocí muchos amigos que todavía están jugando otros juegos conmigo ahora. La conversación en el apartado 6.5.b ha sido seleccionada de entre más de 200 conversaciones transcritas durante las sesiones del juego. Desgraciadamente, como miles de videojugadores, tuve que abandonar este juego en 2015 por no tener suficiente tiempo para mantener la dedicación que tuve durante esos años.

El segundo videojuego es **Warframe** (2013-) de *Digital*

Extremes que empecé a jugarlo con un grupo de amigos pertenecientes al mismo grupo comentado en el primer videojuego y que se inició como grupo en este segundo videojuego en el año 2014. En realidad, surgió como sustituto del primero ya que las partidas requerían menos tiempo. De todos modos, hasta ahora he invertido 1625 horas en este juego y todavía estamos jugándolo casi cada día. Es un dato que nos proporciona el contador del propio videojuego y la plataforma Steam.

Las conversaciones del apartado 6.5.a y 6.5.c han sido seleccionadas del conjunto de las conversaciones transcritas durante las sesiones del juego. Se trata de un juego cooperativo diseñado para grupos de 2 a 8 personas.

6. 5. b. Conflictos entre jugadores

Antes de empezar por las cooperaciones positivas, cabe mencionar que, como en todas las socializaciones humanas, existen conflictos. La actitud elitista es una de las razones más comunes para provocar violencia verbal y bullying en línea, y por eso suelen ser atacados por otros jugadores, como podemos ver en la conversación siguiente:

Jugador A: Stay at your own defense point ffs!

(¡Por Dios, quédate en tu propio punto de defensa!)

Jugador B: Yeah, are you stupid? Why can't you just stay in one place?

(De acuerdo, eres estúpido? Por qué no puedes quedarte en un punto)

Jugador C: Sorry, I'm new here, please tell me if I'm doing something wrong.

(Lo siento, soy nuevo en el juego, por favor, dímelo si hago algo mal.)

Jugador A: You don't need to be a veteran to know this stuff. It's basic knowledge. My 6 years old brother would know it. -_-

(No necesitas ser veterano para saber estas cosas. Es conocimiento básico. Mi hermano de 6 años lo sabría. -_-)

Jugador B: Exactly, fucking casual.

(Efectivamente, jugador casual de mierda)

Después de un rato

Jugador A: omg, are you shitting me? Just stay alive, can you even do that

(Por Dios, no me jodas. sólo tienes que sobrevivir, ¿puedes por lo menos hacerlo?)

Jugador C: I'm sorry, my gear is not as good as yours

(Perdona, mis equipamientos no son tan buenos como los tuyos.)

Jugador A: Then fucking go get some better gear before joining a public match and ruin other people´s fun!

(Entonces, vete a conseguir mejores equipamientos antes de participar en un partido público e impedir a otros a disfrutar)

Jugador B: And go fucking read some wiki about the game, it´s not that hard. Can you read?

(Y vete a leer algo en el wiki del juego, no están tan difíciles. ¿Puedes leer?)

Jugador D: Chill, will ya? It´s just a game. We are doing fine here, just tell the guy what to do. You don´t need to yell.

(calmaos. Sólo es un juego. Además, estamos bien. Dile al tío qué debe hacer, no necesitáis gritarle.)

Jugador A: It´s not our job to teach a retard. And stop being a white knight.

(No es nuestro trabajo de enseñar un idiota. Y deja de ser el caballero blanco).

Jugador D: We were all newbies once, you know? You don´t need to be rude.

(Todos nosotros éramos nuevos al principio, ¿sabes? No

necesitas ser grosero.)

*Jugador A: You know what? Fuck you, fuck this, I'm out.
(¿Sabes qué? Que te jodas. Me voy.)*

El jugador A abandona al grupo

*Jugador B: Good job man and good luck finishing this with
the retard.*

*(Buen trabajo tío, y buena suerte completar la partida con
este idiota.)*

El jugador B también abandona al grupo

*Jugador C: I'm really sorry :(
(Perdona mucho :())*

*Jugador D: Don't be. We don't need them to do this, just
defend your point and I will do the rest*

*(No tienes por qué. No les necesitamos para terminar este
partido. Defiende tu punto y deja los otros a mí.)*

El jugador D enseñó al jugador C durante el resto de la partida contestando sus preguntas, y los dos consiguieron terminar la partida con éxito.

Jugador C: Thanks a lot man. Not many people would have the patience to teach me all these.

(Muchas gracias tío. No hay mucha gente quien tiene esta paciencia para enseñarme todo.)

Jugador D: Don't worry man. You just didn't meet the right people.

(No te preocupes tío. Parece que no te has encontrado con personas amables.)

Al final, el jugador C y el jugador D terminaron como amigos, y el jugador D invitó al Jugador C para entrar en su grupo de amigos.

Éste es sólo un ejemplo del conflicto elitista en los videojuegos. Lo que ha mostrado el Jugador A es una actitud típica elitista, que suelen ser groseros con los jugadores nuevos o con los jugadores menos capaces. El jugador B como espectador del conflicto entre Jugador A y Jugador C, eligió apoyar al jugador A para ser “élite” como el Jugador A, y diferenciarse del “noob”, Jugador C.

Afortunadamente, en mi experiencia de videojugador durante muchos años, hay muchos más jugadores como el jugador D en las comunidades de videojugadores.

En este conflicto los Jugadores A y B encajan en el tipo Achievers, que odian que les interrumpan su desafío, en este caso es Jugador C. El Jugador D, que soy yo, es un

Explorer con mucha experiencia. No podemos clasificar bien al Jugador C, que es un jugador nuevo, y por ser víctima, no podemos ver claramente su objetivo en el juego, pero podemos decir que está entre un Achiever nuevo, un Explorer nuevo o un Socializer, porque es una partida fácil, que normalmente sólo aparecen estos 3 tipos mencionados. (Los Achievers veteranos suelen aparecer en contenidos más difíciles y los Killers no suelen tomar parte en una partida cooperativa. Y obviamente, el Jugador C no es un Explorer con experiencia.)

Los Jugadores A y B creen que el Jugador C es incompetente y les destruye su gusto por el juego. Reaccionan como muchos Achievers más extremos. Para ellos, los jugadores que no juegan a su manera, no deben existir.

El Jugador D es un Explorer que no tiene problema en compartir las informaciones con otros y enseñarles si es necesario. Como un Explorer típico, no considera una partida como una situación de vida y muerte. Lo considera una experiencia y una oportunidad de explorar nuevas cosas. Cabe mencionar que, para un Explorer, un fallo en una partida también es exploración, y una oportunidad de encontrar nuevas cosas, sea una manera nueva de jugar, o fallos que normalmente no suceden.

6.5.c. Trabajar en grupo es mejor que ser el único super héroe

Un objetivo del diseño de los videojuegos, especialmente en los MMO, es promocionar la idea de trabajo en grupo. Hay diferentes maneras de realizar tal objetivo:

- A. Aumentar la dificultad del juego, hasta el punto que una persona sola no pueda completarlo. (MMO en sus tareas en grupo, y los otros juegos en su modo multijugador) Así los jugadores tienen que trabajar juntos para conseguirlo.
- B. Aumentar el premio, que se llama “loot” en la mayoría de los juegos, cuando estén en grupo. Por ejemplo, en Warframe, cuantos más jugadores en tu grupo, la cantidad de experiencia (como los jugadores lo llaman “EXP”, son puntos que tienen que conseguir para subir el nivel de su personaje) que consigue cada jugador también la cantidad de experiencia.
- C. Áreas, tareas, objetivos sólo accesibles para cuando hay más que un jugador. En muchos juegos, te permiten jugar solo, pero los diseñadores han puesto cosas que sólo son accesibles para multijugador. Aunque no afectan tu juego si estás jugando solo, pero estos lugares secretos normalmente contienen sorpresas o premios extras. Por ejemplo, en los juegos como Dead space 3, Watch_dog 2, etc., hay misiones que sólo son accesibles si estás jugando con otras personas.

Todas las promociones son para transmitir un mensaje: trabajar con otros es mejor de ser el único superhéroe. En el capítulo 5, hemos hablado ya de este trabajo en grupo que promocionan los videojuegos en los niños.

6.5. c. 1 Aprender la cooperación en grupo

Descripción del Juego

Usamos el juego *Star Wars: The Old Republic* de Bioware. Es un juego diseñado en el mundo de Star Wars. Empecé a jugar con un amigo en línea, y al final nos hemos agrupado con más de 200 personas en el juego. En este juego hay un tipo de misión que se llama "Operation", que es normalmente una misión larga que requiere 8 o 16 personas en un grupo para completarlas. Son tareas complicadas que necesitan una coordinación en grupo y muchas prácticas.

Primero, vamos a hablar un poco de los roles de los jugadores en este tipo de tareas. Como casi todos los MMOs, los jugadores se dividen en 3 roles en general: Tank, Healer, DPS.

Los tanks son los personajes que tienen mucha capacidad de defensa y de absorber los daños. Su trabajo es atraer la atención de los enemigos y proteger a otros jugadores más frágiles. Los healers como su nombre indica, son médicos del grupo. Su trabajo es curar las heridas del grupo y prolongar la supervivencia de todos. Son normalmente los primeros objetivos de los enemigos. Los DPS (damage per second), son los que eliminan a los enemigos, y normalmente los miembros más frágiles y por los daños que causan atraen mucha atención de los enemigos.

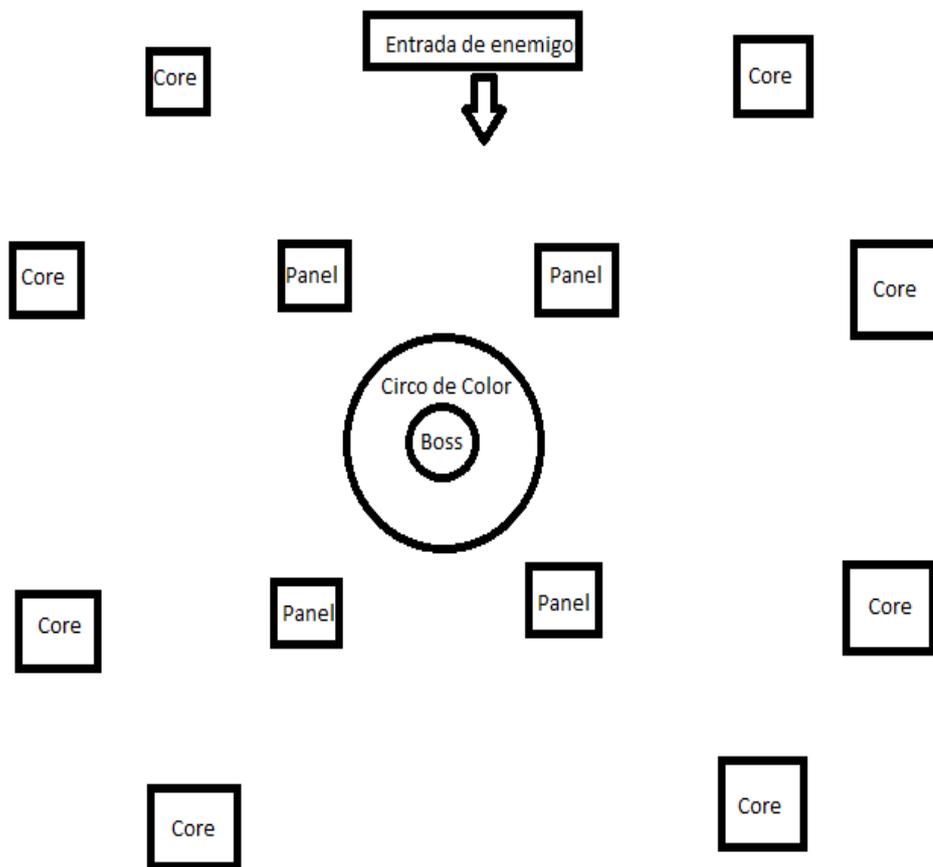
El trabajo en grupo aquí, es coordinar todo el equipo para

superar diferentes enemigos con diferentes estrategias. En las batallas importantes de los Boss (los enemigos más duros), normalmente si pierdes un miembro del grupo, no puedes recuperarlo. Así que el grupo tiene que entrenar mucho y discutir los fallos y cómo mejorar las estrategias.

El Objetivo de la Partida

Voy ofrecer aquí una conversación en mi grupo durante una tarea difícil. Después de unos fallos, el grupo está discutiendo la estrategia.

Pero primero, necesito proporcionar el contexto de la conversación. Se trata del Boss *Operador IX* en la operación "Terror from Beyond" en el juego *Star Wars: The Old Republic*. La operación tiene modos de 8 personas y de 16 personas con 3 dificultades: Story, Hard y Nightmare. Esta conversación surgió en un entrenamiento de unos jugadores nuevos de mi grupo para lograr realizar esta operación en modo Hard de 8 personas. Elegí este boss como ejemplo, porque tiene una exigencia de máxima concentración y coordinación del grupo, además de una capacidad excelente de cada jugador individualmente. Les he hecho un mapa para mejor explicar la situación.



Los 8 jugadores son 2 tanks (Jugador A, B), 4 dps (Jugador C, D, E, F), 2 healers (G, H). El jugador C es el coordinador del grupo que le llaman “Raid Lead” (RL en corto).

La batalla tiene 2 etapas. En la primera etapa, el Boss en el centro es invulnerable, el objetivo de esta etapa es destruir los 8 cores en el tiempo limitado. Los cores están protegidos por escudos invulnerables que sólo reciben daño si los jugadores logran bajar estos escudos mediante

la resolución de los rompecabezas de color.

En esta batalla, dividimos los 8 en 4 grupos, cada grupo tiene que elegir un color al principio entre: Azul, Naranja, Violeta y Amarillo. El boss va a indicar las 4 fases de la primera etapa con un círculo de color alrededor de él, y cuando empieza una fase, uno de los 2 jugadores de este color tiene que entrar y quedarse en el círculo de color durante toda la fase, y el otro jugador de este color tiene que pinchar y mantener activo uno de los 4 paneles (indicado por ser iluminado) que va a bajar los escudos de dos cores. Los otros dps tienen que destruir los cores en un límite de tiempo. Hay enemigos que entran en la batalla periódicamente y van a intentar interrumpir al jugador que está activando el panel. Los tanks tienen que controlarlos antes de que pudieran hacerlo. Los healers deben mantener el grupo vivo, porque sufren daño periódicamente durante toda la batalla, y los tanks reciben mucho daño de los enemigos. En cada fase, hay 2 pelotas de ese color que vuelan por el campo de la batalla, los 2 jugadores de este color tienen que destruir una pelota cada uno para preparar a la 2ª etapa. El proceso nuestro en detalle de esta etapa es el siguiente.

1ª fase, fase azul. Son 2 mejor dps de los 4. Elegimos así para liberarlos en las siguientes fases para destruir los cores, porque el límite de tiempo de cada fase se reduce gradualmente. Los 2 dps de azul deben buscar sus pelotas desde el principio porque la cuenta atrás no empieza hasta que activa su panel en esta fase. (En las siguientes fases, la cuenta atrás empieza automáticamente cuando termine la fase anterior). Uno de los dps (azul) entra en el círculo de

color, y otro activa el panel. Comienza una cuenta atrás de 60 segundos. Dos cores pierdan su escudo, todo el grupo empieza a destruirlos. Los enemigos empiezan a entrar en el campo en grupos después de 10 segundos, los tanks tienen que manejarlos hasta que los dos cores sean destruidos. El dps que está en el círculo de color puede ayudar a los tanks a matar los enemigos para reducir el trabajo de ellos y de los healers.

2ª fase, fase naranja. Empieza esta fase automáticamente cuando los dos cores de fase azul han sido destruidos. Todo el grupo tiene sólo 50 segundos para completar esta fase. El grupo naranja son de 1 dps y 1 healer. El healer entra en el círculo de color, porque necesita los dos healers para mantener el grupo vivo y la persona que activa el panel será deshabilitados durante toda la fase. El dps de naranja activa el panel. Los dos dps de azul, ahora libre de sus obligaciones, tienen que destruir los dos cores de naranja en 50 segundos. El dps de amarillo que todavía no tiene obligación tiene que empezar a matar a los enemigos que entran, para que no abrumen a los tanks. El healer de naranja busca y destruye su pelota sin salir del círculo de color, y el dps de naranja tienen que destruir la suya después de la fase, porque tienen que activar el panel lo antes posible para dar a los dps de azul el mayor tiempo posible.

3ª fase, fase violeta. Similar a la fase naranja pero sólo con 40 segundos para completarla. El grupo violeta es de 1 tank (preferible el tank más duro de los dos) y un healer. Igual que antes, el healer violeta entra en el círculo, el tank activa el panel. Es una fase difícil para el tank de amarillo

porque sin el tank de violeta, éste tiene que manejar todos los enemigos por sí mismo. Afortunadamente, esta vez tiene el dps de naranja y el dps de amarillo para matar los enemigos lo más rápido posible. Los dos dps de azul siguen su trabajo de destruir los cores en 40 segundos. El tank de amarillo tiene que estar cerca al círculo de color para que los dos healers puedan curarle al mismo tiempo, ya que sufre daños de 2 tanks. El healer de violeta busca y destruye su pelota sin salir del círculo y el tank de violeta tienen que hacerlo después.

4ª fase, fase amarilla. Es la fase más difícil de todas. El grupo sólo tiene 30 segundos, que son muy pocos, para que los 2 dps de azul puedan destruir los últimos 2 cores. El grupo de amarillo será 1 tank y 1 dps. El tank de violeta tiene que coger inmediatamente, en el principio de la fase amarilla a todos los enemigos que han quedado de la fase violeta, porque el tank violeta tiene que activar el panel muy rápido, sin interrupción. El tank amarillo coge los enemigos y busca su pelota al mismo tiempo, y luego se queda cerca del círculo de color para que el dps amarillo y el dps naranja puedan eliminar la mayor cantidad de enemigos posibles.

Si los 2 dps de azul consiguen destruir los últimos 2 cores en 30 segundos, la batalla entra en una etapa de transición de 10 segundos. Durante este tiempo, el boss en el centro empieza a activarse. El tank violeta tiene que coger el boss juntos con los enemigos que han quedado. El tank amarillo tiene que encontrar y destruir su pelota en estos 10 segundos, mientras todos los 4 dps tienen que eliminar a todos los enemigos, excluido el boss, en estos 10

segundos. Después de 10 segundos, la batalla entra en la 2ª etapa.

La 2ª etapa de la batalla requiere concentración absoluta de cada miembro, porque un error pequeño resulta en la muerte de un miembro y el fracaso de toda la batalla. El boss es vulnerable ahora y 1 de los 2 tanks tiene que atraer su atención, porque su ataque puede matar a cualquier jugador que no es tank. En 20 segundos, el boss re-activa su escudo y será invulnerable. Los 4 dps tienen que hacer todo lo posible para dañarle en estos 20 segundos. Cuando el escudo se reactiva, 8 círculos pequeños, de color, aparecen alrededor del boss, 2 de cada color. Los jugadores tienen que buscar y pisar su color. En 5 segundos, todos los círculos de color tienen que ser pisados. Si queda uno, todo el grupo muere inmediatamente después de estos 5 segundos. El boss baja su escudo otra vez después de estos 5 segundos y usa un ataque al jugador que tiene el 2ª alta de amenaza (El boss tiene su lista en orden de amenaza de los jugadores para decidir a quién va a atacar). Los 2 tanks tienen 3 segundos para usar el “taunt” (una habilidad de los tanks que le pone directamente a la 1ª alta de amenaza del boss), así asegura en la 1ª y la 2ª alta amenazas son ambas para los tanks porque si el ataque sigue, en esos 3 segundos mata instantáneamente a cualquier jugador que no sea tank.

Después de este ataque, una notificación aparece en la pantalla que nombra un jugador y un color, por ejemplo: “Operador IX ha elegido Jugador A para eliminar el color amarillo”. El jugador A y uno de los jugadores de amarillo

tienen 3 segundos para tocarse y activar un escudo. Si no consigue hacerlo, el Jugador A morirá inmediatamente. Aquí es la función que tenían las pelotas de colores en la 1ª etapa, porque sólo los jugadores que han matado una pelota pueden proteger al jugador elegido para eliminarle. Cada jugador sólo puede tener una pelota de color y ésta desaparece cuando la usa para activar el escudo. Si el grupo sobrevive a la eliminación, el boss va a repetir todo lo que ha hecho anteriormente. Los 8 círculos de color, el ataque de muerte instantánea y la eliminación de color. El grupo tiene 8 oportunidades de resistir la eliminación, porque cada uno tiene, y sólo puede tener, una pelota de protección, así que tiene que matar al boss antes de que se usen todas las pelotas.

Si el grupo consigue completar todas estas tareas, ganará la batalla.

La Partida

Esta batalla es difícil en todos los aspectos, así que antes de conseguir el triunfo, el grupo sufrirá innumerables fracasos. Así, podemos ver la frustración gradualmente creciente en el grupo, y el coordinador tiene que calmar a los miembros, mientras todo el grupo intenta aprender de cada fallo. Debo recordar al lector que los 8 jugadores son 2 tanks (Jugador A, B), 4 dps (Jugador C, D, E, F), 2 healers (G, H) y que el jugador C es el coordinador del grupo. De los 8, los Jugadores A, C, D, G son veteranos y los Jugadores B, E, F, H son nuevos. También vale la pena mencionar que los Jugadores D y G son jugadoras:

Jugador A: That was messy as hell.

(Era muy caótico.)

*Jugador C: Ok, what happened with the orange phase?
(Bueno, qué ha pasado con la etapa naranja)*

Jugador D: Someone killed one of our orb, so I didn't get one.

(Alguien ha matado una de nuestras pelotas, así que no conseguí ninguna)

Jugador C: Ok, guys, remember, do not use aoe attack around orbs that's not yours. Everyone needs to kill a orb of his, her, color, or they will die in the 2nd phase. Anyone has any observations?

(Vale, chicos, acordaros que nadie usa ataque de área cuando estéis cerca de una pelota que no es de tu color. Cada uno necesita matar una pelota de su color, si no, van a morir en la segunda etapa. ¿Alguna observación?)

*Jugador G: It was really hard to heal B in the yellow phase.
(Era muy difícil de curar a B en la fase amarilla)*

Jugador A: Maybe let me handle the yellow phase? I don't think B has sufficient experience to do it

(Quizá déjame a mí a manejar la fase amarilla. Creo que B no tiene suficiente experiencia)

Jugador C: Well, the purpose of this run is to train the new guys, but I'll leave B to make the decision for himself. (Bueno, el propósito de esta batalla es entrenar a los chicos nuevos, pero voy a dejar a B decidir)

Jugador B: Sorry for that, I was panicked in the end of the yellow phase, I've never been to a tough fight like this, but I want to try again and do better if you let me

(Perdonad, estaba en pánico en la fase amarilla. Nunca he estado en una batalla tan dura, pero quiero intentar otra vez y hacerlo mejor, si me dejáis.)

Jugador C: Ok, don't worry mate. We've all been there before, just keep calm and follow my instructions.

(Vale, no te preocupes tío. A todos nosotros, nos ha pasado esto al principio. Mantén la calma y sigue mis instrucciones)

And for the 2 dps in charge of the mobs, please kill them faster, the faster you can kill them, the easier this will be for tanks and healers. Let's do this again.

(Y para los dps, por favor, mátalos más rápido. Lo más rápido que puedas matarles, lo más fácil será para los tanks y los healers. Vamos a hacerlo de nuevo-)

Podemos ver que aquí el coordinador estaba preguntando las opiniones de los otros a quienes les ha ido mal en su último fallo, Aunque muchas veces ya sabe cuál es el problema, necesita saber si los otros también lo saben. Cuando Jugador D indicó el fallo, el coordinador repitió otra vez la instrucción de hacerlo bien sin nombrar a nadie. Muchas veces, en este tipo de tareas en grupo, especialmente para entrenar a los nuevos jugadores, debe dejarse cometer algún error sin el miedo a ser nombrado, o por lo menos no ser nombrado públicamente. De este modo no les va a frustrar ni les va a avergonzar delante de otros.

El Jugador A ha expresado su desconfianza en el Jugador B indirectamente, y el coordinador recordó a todo el mundo que el propósito de esta tarea es entrenar a los nuevos, implicando que los veteranos deben tener más paciencia ya que habían estado de acuerdo en el objetivo antes de tomar parte en la tarea. Y luego alentó y consoló al Jugador B para no dejarle avergonzado. Así, empezó su 2º intento

Durante el siguiente intento,

Jugador C: B, one of the mobs is heading to F. Don't let it interrupt him!

(B, uno de los enemigos está caminando hacia F. No le dejes interrumpirlo.)

Jugador B: Oh shit! Sorry! I didn't see him!

(Mierda! Perdona, no le he visto.)

Jugador C: Don't panic, you can still get him

(No entres en pánico, todavía puedes atraerle.)

Jugador A: You are losing aggro on other mobs too!

(Estás perdiendo la atención de los otros enemigos también)

Jugador G: Someone please kill the one after me, I can't heal like this.

(Alguién, por favor mata a éste que está siguiéndome, no puedo curar en esta situación.)

Jugador G muere, y Jugador B un poco después por falta de healer.

Jugador A: It's a wipe.

(Ya acaba.)

Después del intento

Jugador B: I'm really sorry. Maybe I'm not good enough for this.

(Lo siento mucho. Quizá no soy lo suficientemente bueno para esto.)

Jugador C: Don't say that. We have tried almost a month, the first time we did this. It's a really hard boss. Now, let's take 10 minutes break, and B talk to A in private, he has some advices for ya.

(No digas eso. Cuando estábamos intentando esto la primera vez, tardamos casi un mes. Es un boss muy difícil. Ahora, vamos a tomar 10 minutos de descanso, y B, habla con A en privado. Tiene unas sugerencias para ti)

Durante el receso el Jugador E empezó una conversación privada con el Jugador C

Jugador E: Hey mate.

(Hola)

Jugador C: Hey. What's up?

(Hola, ¿qué pasa?)

Jugador E: I was wondering if I did ok in the last try? (Estaba pensando si hice bien en el último intento.)

Jugador C: I didn't see anything wrong tactic wise, but we do lack a little bit dps on the mobs. If they don't die fast, healers will have a hard time to heal.

(No me di cuenta de nada que estuviera mal sobre la estrategia, pero sí, nos faltó un poco de daño a los

enemigos. Si no mueren rápidamente, los curadores luego van a tener una situación difícil.)

Jugador E: Ok, I wasn't sure if I was doing the right rotation. Can we have a talk about this later after the run? (Vale, no estaba muy seguro de mi rotación en ataque. ¿Podemos hablar sobre esto después de la batalla?)

*Jugador C: ofc, remind me after this.
(Por supuesto, recuérdamelo luego.)*

Después de 6 intentos

*Jugador A: This is not working.
(vamos muy mal.)*

Jugador G: I don't think we have enough dps on the mobs. They are dying too slow and it's impossible to heal in the end.

(Creo que no tenemos suficiente dps para los mobs. Murieron muy lento, y era imposible de curar al final.)

*Jugador E: Sorry about that.
(Lo siento.)*

Jugador D: Maybe we should re-arrange the groups, put

one vet dps with one new dps in a group.

(Quizá si cambiamos el grupo, ponemos un dps veterano y uno nuevo en un grupo.)

Jugador A: That won't work. We need even more dps on cores than mobs.

(No va a funcionar. Necesitamos aún más dps on los cores que los mobs)

Jugador G: I can't keep going today, I have school tomorrow.

(No puedo seguir hoy, tengo escuela mañana)

Jugador H: Me 2. I gotta work tomorrow.

(Yo tampoco, tengo trabajo mañana.)

Jugador C: Alright. Shall we re-schedule on thursday? If anyone doesn't want to run again another day, please tell me so we can find backups.

(Vale, ¿seguiremos otro día? Si alguien no quiere seguir otro día, por favor, dímelo, así que puedo buscar sustitutos.)

Después de ponerse de acuerdo con todos para rehacer esta operación el jueves.

Jugador C: Ok then. Thanks for coming everyone, and for

the patience

(Vale, gracias a todos por venir y vuestra paciencia)

Jugador B: Yeah, thanks everyone.

(Gracias a todos.)

Esta conversación de arriba era una discusión durante la batalla. Son conversaciones que pasan todos los días en el juego. Elegí este trozo, porque es una situación de entrenamiento de nuevos jugadores que suele causar conflictos en el grupo.

Como expliqué antes, las operaciones (puede tener diferentes nombres en diferentes juegos: dungeons, trials, etc.) son el modo cooperativo en un MMO, normalmente se clasifica como “endgame”, que son las actividades que hacen los jugadores que terminan el juego principal y consiguieron el nivel personal más alto del juego. Estas actividades ofrecen oportunidades a estos jugadores para seguir con desafíos más difíciles y equipamientos mejores para sus personajes. Estas actividades vienen en forma de trabajos en grupos. Dependiendo de los juegos, pueden ser para 4, 8, 16 e incluso 24 jugadores. Los niveles se diseñan para promocionar la coordinación y la cooperación de un grupo de jugadores de diferentes roles. La mayoría de estas operaciones también vienen con diferentes dificultades. En el caso de SWTOR, tienen 3:

Modo historia, que funciona como una introducción inicial, la dificultad es mayor que otras actividades en el juego pero no requiere tantas coordinaciones si el grupo sabe las mecánicas básicas.

Modo difícil, es normalmente el modo para los grupos veteranos que ya tienen su práctica de coordinación grupal. Contiene enemigos más duros y mecánicas más complejas.

Modo pesadilla, es el modo de desafío. Tiene enemigos durísimos y mecánicas aún más complejas. Son para los jugadores de “hardcore”, es decir, los jugadores que tienen tiempo e interés para dedicar muchas horas practicando el juego.

El Análisis

Como conozco bien a cada uno de estos jugadores, y podemos analizar al grupo según la Taxonomía de Bartle. El grupo está formado por Achievers y Explorers, y más del primer tipo que del segundo. Los Explorers son Jugador C, D y G, es decir las dos chicas y yo mismo. Los otros son Achievers.

Los Explorers no suelen aparecer en este tipo de operación, porque requiere repetir el mismo proceso una y otra vez, especialmente si hay nuevos miembros en el grupo. Normalmente los Explorers consideran esta

repetición un gasto inútil de tiempo, especialmente si ellos mismos han completado más veces la operación. Prefieren usar este tiempo en descubrir nuevas cosas.

En mi caso, soy un Explorer mixto con Achiever, y me gusta también ayudar a otros a aprender. Y como líder de operación en mi guild, forma parte de mi trabajo organizar estas operaciones.

La Jugadora D es pareja del Jugador A quienes prefieren jugar juntos.

El coordinador del grupo, el jugador C, que soy yo mismo, en este caso ha elegido el *modo difícil* para observar a estos 4 jugadores nuevos, que le han expresado el deseo de tomar parte en operaciones difíciles con frecuencia. Esta decisión de utilizar el *modo difícil* tiene unos objetivos.

El primer objetivo es proporcionarles un concepto inicial de la dificultad del modo difícil, porque muchos jugadores nuevos no esperan el nivel de coordinación que se necesita en este modo, y suelen imaginarlo más o menos igual que el *modo de historia*. Puesto que estos 4 jugadores querían tomar parte específicamente en el modo difícil, vale la pena darles una idea de lo que estaban proponiendo.

El segundo objetivo es demostrarles la importancia del trabajo en grupo en modo difícil. La primera costumbre o creencia que un jugador nuevo tiene que cambiar es lo que

llamamos “síndrome de superhéroe”. Como la mayoría de los videojuegos, especialmente los de un solo jugador, suelen establecer sus protagonistas como héroes que tienen capacidades para resolver los problemas y salvar al mundo solos (está cambiando estos años esta tendencia, introduciendo ideas de trabajo en grupo incluso en juegos de un solo jugador que, en su caso, sus compañeros de grupo son de inteligencia artificial. Sin embargo, estos protagonistas todavía siguen teniendo más capacidad que sus compañeros de inteligencia artificial.). En una operación difícil, esta creencia de que puedes salvar al mundo tú solo, no funcionará. Tienen que depender y coordinarse con los compañeros del grupo.

El tercer objetivo es presentar a los jugadores nuevos un veterano para formar la relación “maestro-aprendiz”, como hemos visto en la conversación anterior entre el Jugador A y el Jugador B, y entre el Jugador E y yo mismo. Éste es también el motivo de rellenar la mitad del grupo con veteranos para que cuando tengan dudas puedan preguntar a su veterano “maestro” correspondiente.

Hay que señalar que estos veteranos son, en primer lugar, voluntarios. Es decir, son jugadores que quieren ayudar a los nuevos. Es importante porque no a todo el mundo le gusta enseñar a jugadores nuevos y puede causar conflictos si se les obliga a hacerlo.

Y en segundo lugar, son seleccionados por los líderes del “guild”. Elegimos entre todos los voluntarios para realizar estas operaciones de entrenamiento. Los 3 criterios para la

selección de “maestros” son: conocimiento, capacidad y paciencia.

El conocimiento es la experiencia del juego, el maestro o la maestra tienen que saber lo máximo de las mecánicas del juego para poder guiar a los aprendices. Preguntas como: ¿Dónde puedes conseguir mejor equipamientos? ¿Cuál será los atributos más importantes para su personaje? ¿Cómo se usan eficazmente las habilidades? etc.

La capacidad es su habilidad de controlar la situación en la práctica. La mayoría de los aprendices son muy nuevos en este tipo de coordinación en grupo. Incluso los que ya tienen experiencia, tienen que adaptarse al grupo nuevo. La consecuencia es que se producen muchos errores en las operaciones durante la época de entrenamiento y los maestros deben tener capacidad para salvar las situaciones.

La paciencia quizá es, a lo mejor, el más fundamental de los 3 criterios. Los maestros como son veteranos, ya están acostumbrados con operaciones exitosas sin ningún problema. Tienen que darse cuenta que con los jugadores nuevos no va a ser igual. Tienen que ayudarles justamente para aprender de sus errores. Por eso, la paciencia con los errores que normalmente no deberían producirse es muy importante. Podemos notar un poco de impaciencia en el tono de hablar del Jugador A, también en sus comentarios después de la batalla. Sin embargo, admitió su error después de una conversación entre los veteranos que voy a transcribir más abajo:

Los Jugadores A,C,D,G en canal privado de conversación después de la batalla

Jugador C: Hey guys, if I could take 5 minutes of your time before we all go to bed.

(Chicos, ¿podemos hablar 5 minutos antes de ir a la cama?)

Jugadores A,D,G: Sure.

(Claro.)

Jugador C: Well, I just want to hear some first impressions about the 4 new guys.

(Bueno, sólo quiero escuchar vuestras impresiones de los 4 chicos nuevos.)

Jugador G: The new healer is not bad, he seems to panic sometimes when the healing pressure is high, but he's quite familiar with his skills. I didn't feel carrying him at all. (El curador nuevo no está mal. Parece que estaba en pánico cuando la presión de curar era muy alta, pero está muy familiarizado con sus habilidades. No me sentí en la necesidad de apoyarle mucho.)

Jugador A.: What do you guys think about the new tank. (¿Qué os parece al nuevo tank?)

Jugador D: Nice guy, still pretty new to the end game though.

(Es buen chico, pero todavía está muy nuevo en las operaciones.)

Jugador A: Don't you think he's too slow? I've taught him a lot of stuff during the 10 minutes rest, but he didn't really understand any of it.

(¿No te parece que es demasiado lento? Le he enseñado muchas cosas durante los 10 minutos de descanso, pero no ha entendido nada.)

Jugador C: Well, you can't expect him to grasp everything in a 3 hours run, especially when we are fighting Operador. He was getting better each wipe, at least I think he was.

(Bueno, no puedes esperar que consiga de entender todas las cosas en 3 horas, especialmente con Operador. Estaba mejorando en cada intento, por lo menos creo yo.)

Jugador A: Yeah I understand, and I'm not complaining. I just think maybe we should start off a bit lower for newbies next time.

(Sí, lo entiendo, y no estoy quejándome. Estoy pensando si debemos empezar un poco más fácil para los nuevos la próxima vez.)

Jugador C: I was thinking the same. I thought it'd be ok to

have half and half for this boss but seems it's still too much for new guys. But well, our goal today was to show them the difficulty of the hard mode, and we'll be using some easier ones next training session.

(Estaba pensando lo mismo. Creía que estaría bien si formamos grupo con la mitad de veteranos y otra mitad de nuevos, pero parece que este boss está demasiado difícil para los nuevos. Pero bueno, nuestro objetivo esta vez es mostrarles la dificultad del modo difícil, la próxima vez vamos a usar algo más fácil.)

Jugador D: A, don't take this the wrong way, but I think you were scaring the new tank in the fight xD

(A, no estoy criticando, pero creo que estás asustando al nuevo tank en la batalla. xD)

Jugador C: Yeah, you need to be more gentle next time xD We don't want to scare them away.

(Sí, tienes que ser más suave la próxima vez xD no queremos asustarlos)

Jugador A: Yeah I know, sorry. You know me, I didn't mean any harm.

(Ya lo sé. Me conocéis, no quería asustarlos.)

Jugador D: And the 2 dps might need a lot more work on their rotations. I was observing the merc and he was doing it all wrong. What about you C? I didn't pay much attention to the other one.

(Los 2 dps a lo mejor necesitarían mucho más trabajo en sus rotaciones. Estaba observando el merc, que hizo incorrectamente toda la rotación.)

Jugador C: The other one was ok, his gear might be a bit low but his rotation was fine. And he asked me to train him later. Ok, anything else you want to comment?

(El otro estaba bien. Su equipamiento puede ser un poco bajo, pero su rotación estaba bien. Y me pidió de entrenarle luego. Vale, ¿algo más que queréis comentar?)

Jugador C: If not, then you all know what to do during this week. We'll be teaming them again on Thursday, meanwhile you should try to train them separately. We'll have another meeting with the rest of the officers later this week to discuss the training progress in the weekend. Thank you all for your time.

(Si no, ya sabéis que tenéis que hacer durante esta semana. Vamos a agruparlos otra vez en jueves y debéis intentar de entrenarlos separadamente antes. Vamos a tener una reunión con los otros líderes sobre la progresión de entrenamiento el fin de esta semana. Muchas gracias por su tiempo.)

Después de ver todas estas conversaciones, podemos ver

que este proceso de ayudar a los nuevos jugadores no son cosas improvisadas. Tiene un guión bien establecido en cuanto a la selección de los maestros, la observación durante batallas, el resumen y reunión de los maestros después de la batalla. Como el coordinador general, tenía que modificar constantemente el proceso para adaptarlo a cada nuevo jugador y mantener su interés sin asustarlos.

Este ejemplo muestra el proceso de ayudarse para aprender la cooperación en grupo entre los jugadores. Es uno de los procesos más comunes que pasan en todos los juegos multijugadores diariamente.

6. 5.c.2 Coordinación y cooperación

En el siguiente apartado me propongo mostrar una conversación entre los jugadores que ya están preparados para un trabajo grupal, para ver cómo se apoyan entre ellos para conquistar desafíos.

Antes de ver la conversación, como hemos hecho antes, tenemos que proporcionar los contextos:

El juego

Warframe, es un videojuego diseñado y producido por *Digital Extremes* de Canadá. Un juego cooperativo en línea que la mayoría de las partidas en el juego se diseñan para un grupo de jugadores desde 2 a 8 personas. Los

personajes en el juego se diseñan para diferentes funciones con el objetivo de promocionar trabajo en grupo

El objetivo de la partida:

Proteger un operador controlado por inteligencia artificial del juego, constantemente en movimiento. Los enemigos son de nivel 100 (enemigos difíciles que requieren una cooperación entre los 4 jugadores para vencerles) y aparecen en olas (waves). El grupo tiene que proteger al operador durante 10 olas, y el nivel de los enemigos suben con cada ola.

El grupo:

El grupo se conforma con 4 personas.

Tres de ellos son amigos que se conocen por jugar juntos en línea. Entre ellos, el jugador A, soy yo mismo. El jugador B y la jugadora C son pareja en la vida real. Y el Jugador D es una persona que entró en el grupo para una partida pública. Es decir, es totalmente desconocido para los otros 3.

Aunque todavía no se han conocido en persona, los 3 se conocen y saben la identidad verdadera unos de otros por intercambio de fotos y conversaciones de video.

Estos 3 jugadores se conocen desde hace 5 años por el juego *Star Wars: the Old Republic*. Y desde aquella fecha empezaron a jugar juntos en muchos juegos. Es decir que los 3 se conocen muy bien uno a otro, sus maneras de jugar, mientras que el 4º jugador es nuevo para ellos, aunque no es nuevo en el juego.

Después de una corta discusión, los 4 eligieron su personaje según el objetivo.

Jugador A: Limbo, sus habilidades, le permiten convertir a los otros y a sí mismo en totalmente inmune a los daños (en cambio tampoco puede hacer daño a los enemigos de su personaje). Su trabajo es proteger al operador, controlar a los enemigos y resucitar a los otros cuando lo necesiten.

Jugador B: Frost, sus habilidades le permiten crear un área en la que los daños a distancia no pueden penetrar, pero la gente dentro de esa área sí pueden dañar a la gente de afuera. Su trabajo es ofrecer protección a los compañeros contra enemigos que atacan desde lejos.

Jugadora C: Nova, sus habilidades le permiten hacer más lentos a los enemigos y aumentar el daño que le hagan otros. Su trabajo consiste en controlar la velocidad de los enemigos y eliminarlos rápidamente.

Jugador D: Trinity, sus habilidades le permiten curar a los compañeros y darles energías para usar sus habilidades.

Su trabajo es mantener el grupo vivo y permitirles usar sus habilidades sin considerar mucho la conservación de su energía.

La partida

La siguiente es una conversación entre los 4 jugadores durante la sesión:

Antes de entrar a la partida,

Jugador D: Hello!

Jugadores A, B, C: Hello!

Jugador D: Just one question before we start. ¿What do you guys want me to use?

Jugador B: Anything you like mate. We are not picky :P

Jugador D: Great! So what are you guys going with?

Jugador A: Limbo, Frost and Nova.

Jugador D: Alrighty, so I'll go with trinity if you don't mind?

Jugador B: That will be great!

Durante la partida.

Jugador A: I'm gonna stay with the operador, you guys go ahead. I'll call you if there are too many of them here.

Jugador B: Remember to stay in the bubble dudes and girl, these are not low level trash!

Jugador C: I'll keep them slowed, no problem.

Jugador D: And I'll keep you people alive!

Después de 3 oleadas del enemigo, el operador ha caminado dentro de un pasillo lleno de trampas letales y se ha hecho daño y necesita resucitar. El jugador D sin saber que había trampas dentro acudió de prisa para resucitarle, y fue agarrado por las trampas.

Jugador D: Shit, sorry guys, I didn't see the traps.

Jugador A: dw(don't worry), I'll get you.

Jugador A corrió dentro del pasillo, como su personaje es

inmunizado del daño, no tenía miedo de las trampas. Sin embargo, encontró que el pasillo está lleno de enemigos, y no puede entrar sin eliminarlos. Como tampoco puede hacer daño en su estado, pidió ayuda a los otros 2.

Jugador A: I can't get in, I need you guys clear these mobs. And 20 seconds left on the operador (Tenía 20 segundos para resucitar el operador, si no, van a fallar la partida)

Jugador C: On our way.

Jugadores B y C trabajaron juntos y eliminaron a los enemigos muy rápidamente. El Jugador A encontró un hueco en los enemigos y consiguió resucitar al operador y al Jugador D.

Jugador A: You guys get out, he (el operador) will stay in this place and get downed constantly. Just make sure not too many mobs get inside this corridor.

(el operador como es controlado por la inteligencia artificial, algunas veces tiene problema de razonamiento lógico. En este caso, el operador queda en el pasillo con trampas y era dañado constantemente).

En este momento, aparecieron 2 enemigos elite con habilidad de fuego que pueden dañar al jugador A, y porque él está en el pasillo, no podía ver a estos enemigos.

Jugador B: Shit, fire eximus(el nombre del enemigo de fuego). They can damage A. D, use blessing now! (Blessing es una habilidad de la personaje de D que cura y al mismo tiempo protege a los compañeros del daño)

Jugador D usaba una vez el Blessing, pero los dos eximus usaron su habilidad en diferentes tiempos.

Jugador C: Use it again, spam it until they finish their attack.

Jugador D: I got this.

Por el esfuerzo del Jugador D, el Jugador A no ha sufrido mucho daño y podía mantener vivo al operador dentro del pasillo con trampas. Y finalmente consiguieron ganar la partida

El análisis

Puesto que, de los 4 jugadores, conozco al Jugador A (que soy yo mismo), al B y al C, podemos analizarles según la taxonomía de Bartle. Yo soy, como he dicho antes, un Explorer con inclinación a Achiever, B y C son la pareja en el ejemplo anterior que son un Achiever y un Explorer.

Al jugador D, como no le conozco, no podemos darle un rol exacto pero está entre un Explorer o un Achiever, porque en este nivel difícil de partidas, no suelen aparecer los

Socializers y a los Killers no les interesan los contenidos cooperativos. También, según su capacidad demostrada en la partida, es un jugador con experiencia.

Este ejemplo es una de las muchas ocasiones de buena cooperación y coordinación en los juegos de multijugadores.

Esta cooperación puede ser establecida por entrenamiento o por jugar juntos durante mucho tiempo como ocurre en el caso de los jugadores A, B, C. Y también puede suceder de modo espontáneo entre jugadores desconocidos. (Se les suele llamar PUG, significa Public Games)

Al contrario del ejemplo de conflictos que vimos antes, estos jugadores son cooperativos y tolerantes. Saben adaptarse a un grupo, en lugar de demandar que el grupo se adapte a ellos. Entienden que no todos los jugadores tienen las mismas capacidades y no les importa compensar los déficits que pudieran tener.

7 Conclusiones-

En los 6 capítulos anteriores, hemos examinado diferentes temas que abordan las relaciones entre los videojuegos, la educación y el desarrollo humano. Más específicamente nos hemos centrado en la influencia que la práctica de los videojuegos puede tener sobre las personas. Abordamos, en primer lugar, la vigencia actual de los prejuicios sobre esta nueva forma de juegos tecnológicos y los datos empíricos que puede haber detrás de preocupaciones tan generalizadas entre la población. La pregunta inicial, y quizá la más ambiciosa de mi tesis sería:

a. ¿Los videojuegos limitan el desarrollo y la creatividad de los seres humanos, especialmente de los niños?

Cuando realizamos la encuesta a los alumnos de Formación del Profesorado de la Universidad Autónoma de Madrid, les solicitamos su opinión sobre los videojuegos y su influencia en la educación y en el desarrollo de niños y niñas. Los resultados muestran una preocupación muy común por su influencia negativa en la creatividad infantil.

En el capítulo 3 vimos muchos ejemplos de videojuegos y podemos comprobar la gran creatividad que hay dentro de estos diseños. Para captar el interés de los jugadores, los diseñadores están creando nuevos tipos de juegos constantemente. Hablamos del proceso de diseñar un videojuego hoy en día e incluyen una narración interesante y profunda; un diseño artístico tanto del mundo, de la música ambiente, de las criaturas en su mundo virtual; una mecánica atractiva que permite un proceso de aprender y una satisfacción de crecer, etc.

Estos juegos cuentan historias bonitas, expresan opiniones sobre fenómenos sociales, entrenan diferentes habilidades personales, enseñan conocimientos sobre la vida real y simulan diferentes situaciones que una persona no suele tener la oportunidad para experimentar.

Si abrimos una tienda en línea de videojuegos como en la plataforma de Steam: la variedad de los videojuegos suele sorprender a la gente que entra contacto con los videojuegos por primera vez. Los diseñadores seguramente no tienen problemas con la creatividad.

En cuanto a los jugadores, también hablamos en el capítulo 3 que los videojuegos de hoy ofrecen más y más libertad a sus jugadores.

Los juegos de mundo abierto ofrecen la oportunidad de pasear por un mundo virtual inmenso para conocer los personajes, el ambiente, los animales, las ciudades, las ruinas históricas, etc.

Los juegos de simulación ofrecen la oportunidad de probar diferentes vidas.

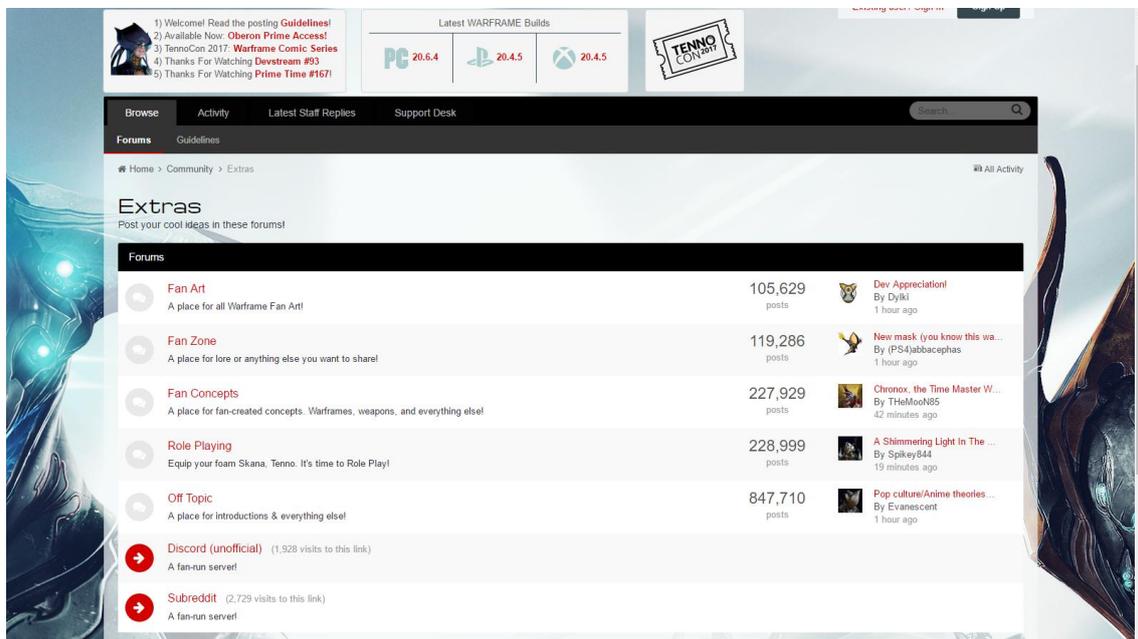
Los juegos de rol ofrecen la oportunidad de tomar diferentes decisiones y experimentar diferentes consecuencias.

Muchos videojuegos ofrecen un sistema complejo de

habilidades para que los jugadores creen su personaje ideal.

También hablamos de que estos videojuegos convierten en inspiraciones para los jugadores a desarrollar sus propias creaciones, sea novelas de fan, o músicas de fan, etc. Es decir, el mundo de los videojuegos no termina cuando uno apague sus ordenadores o consolas.

Hemos señalado que casi todos los juegos tienen sus contenidos creados por los fans. los Fan Arts, Fan Fictions, Fan created contents (MODS, que significa moderaciones y se refiere a los contenidos creados por los jugadores que se introducen en los videojuegos y cambian algunos aspectos de éstos), Fan Concept, etc.



(Fuente: El Foro oficial de Warframe, la sección de Fan <https://forums.warframe.com/forum/173-extras/>)

Hemos mostrado muchos ejemplos de los homenajes para los videojuegos creados por los fans, también en el capítulo 3.

Al contrario del prejuicio, la creatividad está inspirada en los videojuegos. Hoy en día los diseñadores dan más y más importancia a la libertad de los jugadores. Y los jugadores toman estas oportunidades para demostrar sus creaciones que, a su vez, también vuelven a inspiran a los diseñadores. Es una relación creativa simbiótica que valoran los mejores diseñadores de videojuegos.

b. Los videojuegos causan adicciones y son malos para la salud.

Vamos a revisar estas dos preocupaciones al mismo tiempo porque dependen igualmente del control personal o parental.

Primero voy a reconocer que sí, que el uso extremo de videojuegos causa adicciones, como sucede con todos los medios de comunicación populares: los libros, las películas, la música, etc. Cualquiera de estos medios pueden causar la adicción sin control.

Hemos demostrado con la encuesta a alumnos de educación primaria, en el capítulo 2, que efectivamente hay niños que dicen que juegan con videojuegos que no son adecuados para su edad, y reiteramos muchas veces en ese capítulo la importancia del control parental.

El control de la línea entre afición y adicción depende de los padres, en el caso de los niños, y de nosotros mismos

en el caso de los adultos. Como dijimos en el capítulo 2, no debemos intentar bloquear un medio por la posibilidad de que se genere adicciones. Como señala un antiguo proverbio en China, apoyándose en la metáfora de una inundación fluvial y en la imposibilidad de detener el cauce mediante diques y barreras: “La manera de enseñar es guiar a las personas a los beneficios y evitar los daños, no es negarles todas las oportunidades de contacto.”

Se puede afirmar algo parecido respecto a la preocupación por la salud. Efectivamente, los deportes físicos no son un factor popular en los videojuegos, aunque como vimos en el capítulo 1, por el desarrollo de las tecnologías, el control sensorio motriz permite una cantidad muy respetable ejercicio físico en los videojuegos, como sucede con el juego *Wii Sport*. Pero si uno le dedicara unas horas exageradas a los videojuegos, la falta de ejercicio físico podrá afectar a la salud.

Sin embargo, igual que la preocupación por la adicción, el tema de la salud debe ser objeto control personal o parental. No debemos echar toda la culpa a los videojuegos y negar sus aspectos positivos, también para la salud.

c. ¿La Violencia en videojuegos afectan negativamente a las personas?

En el capítulo 4, comentamos ya el ejemplo de Fox News sobre este tema y hablamos extensamente sobre lo frecuente que es extraer una escena de un videojuego fuera de su contexto y considerarla violenta.

Los videojuegos que los medios tradicionales consideran violentos, como *Grand Theft Auto*, *Call of Duty*, etc. No nos

parecerían tan violentos si uno participa en ellos. Por el contrario, en muchas ocasiones tendríamos una imagen totalmente distinta, entenderíamos algunos objetivos explícitos de evitar la violencia. Hemos abordado ese tema en el capítulo 4 con más detalle.

Por tanto, como conclusión, afirmamos que muchos videojuegos tienen contenidos violentos, pero éstos no son violencia pura, normalmente sólo son una manera narrativa para provocar sentimientos fuertes justamente contra la misma violencia.

También hay que recoger en estas conclusiones la importancia del Sistema ESRB que presentamos en el capítulo 2 para los padres. Como sucede con los libros, las películas, la música y otros medios populares, no todos los videojuegos están diseñados para niños. El control parental es necesario, pero no hay que tener miedo a todos los videojuegos.

d. ¿Los videojuegos aíslan a las personas, y les niegan la posibilidad de socializar?

Éste quizá es el aspecto que más hemos investigado en nuestra tesis. Hemos dedica a él los capítulos 5 y 6 para presentar y analizar diferentes tipos de socialización.

En el capítulo 5, hemos observado y analizado cómo se socializan los niños durante sus sesiones en las que estaban aprendiendo a jugar el videojuego *Skylander*. Por ello destacamos su manera de coordinación y cooperación espontánea en dos ámbitos:

La autorregulación

Sin haber fijado el tiempo que cada uno podía jugar, fueron los mismos niños quienes decidieron cuándo correspondía el cambio de turnos, quienes comenzaban, qué modo de juego se utilizaba, etc.

La distribución de roles

De modo espontáneo, todos los miembros de cada grupo, al cabo de sólo unos minutos, comenzaron a asumir diferentes papeles en el grupo. Comentamos en ese estudio el papel de líder del grupo que fue desempeñado por algunos niños y niñas. Se dedicaban a informar sobre el funcionamiento del mando, la consola, características de los muñecos, las posibilidades de actuación, etc.

Quizá la conclusión más importante es comprobar la espontaneidad y la eficacia con la que niños y niñas comparten sus conocimientos para poder jugar juntos. Algo que contrasta con la dinámica de la mayor parte de las aulas de las instituciones educativas.

En el Capítulo 6 proporcionamos también datos importantes sobre el proceso de socialización que tiene lugar mientras se juegan partidas de videojuego on line. Resumimos el contraste entre estos dos tipos de procesos, socialización tradicional y socialización en línea.

Socialización tradicional

Suele llamarse también socialización “cara a cara”, es la socialización a la que estamos más acostumbrados. También con los videojuegos se produce. Nos juntamos físicamente y socializamos usando videojuegos como el tema de esa reunión, de esa actividad juntos. También era éste el primer tipo de socialización entre jugadores antes de la aparición del *Web 2.0*.

Socialización en línea

Éste es el tipo más reciente de la socialización. Gracias al *Web 2.0* aprendemos, enseñamos y nos socializamos sin límite geográfico. Este tipo de socialización contiene comunicación instantánea durante una sesión de videojuego, con apoyo de conversación en texto o vocal. También existe una comunicación a través de las comunidades virtuales, que son foros, wikia y todo tipo de página web de los fans.

Debo reiterar que el origen diferente de los jugadores permite una comunicación que trasciende diferentes culturas, clases sociales, edades y géneros etc. Los jugadores aprenden a trabajar juntos a pesar de sus diferencias, y al mismo tiempo consiguen una visión del mundo con mayor diversidad que fomenta la tolerancia.

También hemos visto los conflictos y las cooperaciones entre los jugadores, tanto niños y como adultos. En este capítulo de Conclusiones creo poder afirmar, apoyado en los datos empíricos de ambos capítulos, que el juicio “los videojuegos aíslan a la gente” es un prejuicio sin base.

Después de ver todos estos aspectos de los videojuegos, espero haber contribuido a que podamos mirar con una visión más objetiva a este nuevo tipo de juegos, característico de nuestras sociedades tecnológicas.

Obviamente, como dije muchas veces en este trabajo, no debemos negar los beneficios ni los riesgos potenciales de los videojuegos. El control personal y el control parental son esenciales para que podemos aprovechar al máximo los beneficios y reducir al mínimo los riesgos.

Los videojuegos, junto con la socialización en línea, son imprescindibles en la sociedad actual. Debemos ser capaces de apreciar esta industria, cada vez más importante en nuestra vida. La actitud de “no mirar, no oír, no hablar” no es una actitud positiva frente a este nuevo medio social.

Pero si la sociedad actual se caracteriza por su rápida y profunda transformación, el mundo de los videojuegos y sus relaciones con la educación y el desarrollo merecen una atención constante. Podemos aprender mucho observando la eficacia de las interacciones para compartir un conocimiento o una estrategia. También es importante estar atentos al uso que se hace de estas nuevas tecnologías y de estos nuevos juegos. Hay novelas y películas extraordinarias, auténticas obras de arte, pero que no son recomendables para lectores de ciertas edades. Exactamente igual sucede con algunos de los mejores y más reconocidos videojuegos.

8 Glosario de los términos

Arcade

el término genérico de las máquinas recreativas de videojuegos disponibles en lugares públicos de diversión.



Computadora Whirlwind

La computadora Whirlwind fue desarrollada en el Massachusetts Institute of Technology (MIT). Fue la primera en trabajar a tiempo real



Dungeons & Dragons

Un sistema de juegos de rol en mesa. Tiene su origen en la

obra famosa de **el Señor de los Anillos** de **J.R.R.Tolkien**. Es un sistema que contiene mundos, criaturas mágicas, razas diferentes de vida sensible. Este sistema es la base de muchos videojuegos occidentales.

e-sport

Deportes electrónicos, es el nombre usado para designar las competiciones de videojuegos, las cuales se han convertido en eventos de gran popularidad.

Kotaku

Una página web dedicada a noticias sobre videojuegos. Realizan críticas de los videojuegos y también de los fenómenos sociales relacionados con los videojuegos.
www.kotaku.com

LAN

Red de área local, viene de la palabra inglesa *Local Area Network*. En comparación con el WWW (world wide web), es un tipo de conexión físicos entre un grupo de ordenadores geográficamente cercanos. Tiene menos área y capacidad que el WWW pero más seguridad.

Light gun (pistola de la luz)

un dispositivo de control para videojuegos y máquinas recreativas



Los Sims

Una serie famosa de videojuegos de simulación social diseñado por el estudio *Maxis*, publicado por *Electronic Arts*. El primer juego se publicó en el año 2000 y hasta la publicación de este trabajo, ya tiene 4 juegos en su serie.

MMO

Representa la palabra inglesa ***Massive Multiplayer Online***. Es un tipo de videojuegos que construye un mundo virtual continuo en línea y que permite a un número grande de jugadores jugar y socializar al mismo tiempo.

Pantalla de CRT

Las pantallas hechas por la tecnología de Tubo de Rayos Catódicos. CRT es de la palabra inglesa *Carthode Ray Tube*. Esta tecnología acelera la velocidad para mostrar el texto en múltiples líneas en la pantalla. El inicio del gráfico en lugar de texto en videojuegos.

RPG

Juegos de rol, viene de la palabra inglesa Role-playing Game. Es un género más clásico de videojuegos. Todavía

forma una parte mayor de los videojuegos hoy en día.

Tank, Damage(DP o DPS), Healer

También se llama la trinidad de los MMO, son 3 roles básicos de los jugadores en MMO. Tank protege, Damage elimina y Healer cura. Representa una cooperación y coordinación básica de la mayoría de los MMO e incluso otros tipos de videojuegos.

Bibliografía

Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*. 423, 534-537.

Beck, J. Wade, M. (2004) *Got Game: how the gamer generation is reshaping business for ever*. Harvard Business School Press, Cambridge, MA

Bogost. (2010) *Persuasive Games: the expressive power of videogames*. The MIT Press.

Bruner, J. S. (1972a). Concepciones de la infancia: Freud, Piaget y Vygotsky. En J. Linaza (comp.) *Acción, pensamiento y lenguaje: Escritos de J. S. Bruner*, (p. 31-44). Madrid: Alianza (1984).

Bruner, J. S. (1972b). Immaturity: its nature and uses. *American Psychologist* 27, 687-708.

Bruner, J.S. (2012). What Psychology Should Study. *International Journal of Educational Psychology*, 1(1), 5-13.

Castells, M. (2002). *The Internet Galaxy: Reflections on the internet, Business, and Society*. OUP Oxford

Castells, M., Alborés, J., & Martínez Gimeno, C. (2008). *La era de la información: economía sociedad y cultura* (3{487} ed.) Madrid: Alianza Editorial.

Checa, M. (2011) *Discursos audiovisuales en las aulas: cine, videjuegos y machinima*. Tesis doctoral, Universidad de Alcalá de Henares

Cormode, G., & Krishnamurthy, B. (2008) *Key differences between Web 1.0 and Web 2.0*

Ferguson, C. J. (2010) Blazing angels or resident evil? Can violent video games be a force for good? *Review of General Psychology*, 14(2), pp. 68-81.

Fumero, A. M. (2010). *TELOS 83: Una sociedad en movilidad: Nuevas fronteras*.

Gee, J.P. (2005) "Demonstrating the important Learning Found in COTS Games", Paper presented at The Serious Game Summit. San Francisco, California.

Ferguson, C. y Rueda, S. (2010). The Hitman, Violent Video Game Exposure Effects on Aggressive Behavior, Hostile Feelings, and Depression Study. *European Psychologist*, 15, 99-108.

González, J. (2010) Jugabilidad. Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos. Tesis Doctoral. Universidad de Granada. Available on the Dialnet database. (2010)

González, C., Toledo, P., González, J., Collazos, C. García, C., Hernández Bieliukas, Y. (2013). Diseño de juegos serios colaborativos para niños hospitalizados. Venezuela. Tecnologías y aprendizaje. Available on http://ccita2013.utcancun.edu.mx/descargas/LibroUT_Vol2.pdf

González-González, C. & Blanco-Izquierdo, F. (2012). Designing social videogames for educational uses. *Computer Education* , 58 (1), 250-262.

González, L. G. (2015). Aportes teóricos que conceptualizan las redes de conocimiento y las redes interorganizacionales. *Opción*, 31(1), 862-877

Guerrero, J. (2014). Herramientas lúdicas, pedagógicas y metodológicas a través de los videojuegos. Bogotá. Revista e-ikon

Huizinga, J. (1938/1955). *Homo Ludens*; a study of the play-element in culture. Boston,: Beacon Press

Huizinga, J., & ebrary Inc. (2000). *Homo ludens* a study of play-element in culture *Sociology of Culture* v. 3 (pp. Xvii, 220 p.)

Jenkins, H. Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable Media*:

Creating Value and Meaning in a Networked Culture: NYU Press

Lacasa, P., Méndez, L., & Martínez, R. (2009). Using videogames as educational tools: Building bridges between commercial and serious games. In Marja Kankaanranta & Pekka Neittaanmäki (eds.). Parte II Learning (69-82). Milton Keynes, UK: Springer Verlag

Lacasa, P., Méndez, L., & Martínez, R. (2008). Bringing commercial games into the classroom. *Computers and Composition*, 25, 341–358.

Linaza, J.L. y Bruner, J.S. (2012). La importancia del contexto cultural en el desarrollo del juego infantil. En J.A. García Madruga, R. Kohen, C. del Barrio, I. Enesco y J.Linaza (Editores), *Construyendo Mentes. Ensayos en homenaje a Juan Delval, Constructing Minds. Essays in honor of Juan Delval* (p. 245-269). Madrid: UNED.

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin.

Mainer, B. (2006). El Videojuego como material educativo: La Odisea. *Icono 14. Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*, 7, 1-28.

Manzur Herrá, Katusca. (2017) *Creando Comunidad a través de los videojuegos en red: Reinventando los juegos sociales*. Tesis doctoral de la Universidad de Alcalá.

Padilla-Zea, N. (2011) *Metodología para el diseño de videojuegos educativos sobre una arquitectura para el análisis del aprendizaje colaborativo*. Tesis doctoral. Universidad de Granada. Available on the Dialnet Database.

Padilla Zea, N. (2014). El uso educativo de los videojuegos http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/descargas/familias-lectoras/flash/coleccion/resources/cariboost_files/cuaderno

09.pdf

Stornaiuolo, A., Higgs, J., Hull, G., Albers, P., & Holbrook, T.(2013). Social Media as authorship: Methods for studying literacies and communities online. *New Literacy research methods*, 224-237

Vygotsky, L. S. (1979). Consciousness as a problem in the psychology of behavior. *Soviet psychology*, 17(4), 3-35.

Zhao, Z & Linaza, J (2015) *Relevance of Video Games in the Learning and Development of Young Children*. *Electronic Journal of Research in Educational Psycology*, 13(2), 301-318.

Índice

Agradecimiento	3
Resumen	5
1. Introducción y metodología	7
1.1 Introducción	7
1.2 Objetivo y estructura	11
1.3 Metodología	13
2. Prejuicios y preocupaciones	15
2.1 Opiniones de los futuros Maestros sobre los videojuegos	16
2.2 Presencia de los videojuegos en alumnos de educación primaria en Madrid	19
3. Historia de los videojuegos	51
3.1 Prehistoria (1947-1969)	51
3.2 1970s	54
3.3 1980s	61
3.4 1990s	70
3.5 El Siglo XXI 2000s	77
3.6 2010s	87
4. ¿Qué es videojuego?	95
4.1 Narración e historias en videojuegos	103
4.2 Coordinación del cuerpo	122
4.3 Imaginación y creación	125
4.4 Simulación	128
4.5 Realidad Virtual	131
4.6 Arte	133
4.7 Conocimientos del mundo real	139

5. Investigación sobre el videojuego Skylander -----	142
5.1 Descripción del juego Skylander y de algunas de sus características-----	142
5.2 Estudio sobre la interacción entre niños y niñas madrileños mientras aprenden y juegan a Skylander-----	145
6. El proceso de socialización jugando a videojuegos: ¿Aislamiento? -----	163
6.1 Relaciones sociales tradicionales-----	164
6.2 Relaciones sociales en línea-----	169
6.3 Socialización en línea-----	181
6.4 Desarrollo continuo-----	185
6.5 Juegos cooperativos y/o competitivos en línea-----	189
7. Conclusiones -----	243
8. Glosario de términos -----	252
9. Bibliografía -----	256
10. Índice -----	260