



El videojuego, punto central del ocio digital

Belén Mainer Blanco

Universidad Complutense de Madrid

Universidad Francisco de Vitoria

Grupo Complutense de Investigación [941561] "Grupo de Estudios de la Cultura Popular en la Sociedad Mediática"

Resumen: La función de interacción social que cumplen hoy día los videojuegos es, actualmente, un campo muy interesante para investigadores de la teoría del juego. La interactividad en el juego

se instaura en varios niveles, desde el mismo acto de jugar hasta la interacción que se produce con otros usuarios en la red. La interacción social en el juego es un placer en sí y al mismo tiempo puede mejorar los mecanismos de comunicación, el aprendizaje informal y la gestión del conocimiento y, en consecuencia, las relaciones sociales de los usuarios. El placer funcional es lo que mueve a los usuarios a buscar libremente y continuar en su búsqueda por la actividad placentera, asumiendo tareas de generación de contenidos, lo que les ha convertido en motores e impulsores de la información.

Palabras clave: Videojuegos, redes sociales, realidad virtual, sociabilidad, comunidades virtuales.

Introducción

En plena revolución digital, el videojuego se sitúa en el centro de la construcción de muchas de las redes sociales desarrolladas alrededor del ocio audiovisual e interactivo. A través de la red, los usuarios están conformando una tela de araña social (a veces organizados en clanes y grupos) y aprovechan las oportunidades que les brinda el 2.0 para conectarse entre sí y compartir su afición.

La peculiaridad de esta afición colectiva es que los videojuegos rebasan el esquema clásico de la diversión porque se plantea como un todo social e interactivo, en donde los aficionados pueden participar a través de las redes sociales en el desarrollo de las historias que les interesan, dando paso a un universo compartido. Los jugadores extienden sus hilos y necesidades comunicativas más allá de los propios juegos a través de aportaciones en foros, comunidades y wikis (*fan fiction*).

Como dice Rheingold, se “*están conformando multitudes inteligentes gracias a que las tecnologías de la comunicación han ampliado los talentos humanos de la cooperación*”. En este aspecto, el videojuego se sitúa en un punto central alrededor del cual se han creado grandes comunidades, en donde los fans intercambian opiniones, mods (modificaciones del juego como una variante del juego), trucos, etc, y en donde los desarrolladores se apoyan en ellos para sus próximas creaciones. En este sentido, desde la propia industria se incentivan, impulsan y se crean puntos de encuentro entre fans.

Una característica muy importante de este fenómeno es que el origen de la interacción de los aficionados en la red es precisamente una actividad (el videojuego), que es a su vez social e interactiva. Es decir, se produce interacción dentro de la interacción. Como señala W. Gibson el “*ciberespacio se construye sobre un espacio virtual de interacción en donde diversos agentes entran en contacto y establecen comunicaciones entre ellos*” y se provoca una “*alucinación consensual*” dentro de un espacio-sistema relacional.

En este sentido, encontramos una doble interacción: la establecida en las redes sociales alrededor de los videojuegos y la establecida en las sensaciones que los usuarios experimentan mientras juegan, en donde interaccionan con una historia (leen y escriben a medida que van construyendo), con unos personajes, con un mapa del juego... y también, cómo no, con otros jugadores (opción *multiplayer*).

Así, ambos mundos (redes sociales y experiencia de juego) están relacionados mediante el acto de comunicación.

Predominio del juego interactivo

Ya en el siglo XVIII empezaron a surgir las teorías que relacionaban el juego al proceso evolutivo del hombre y a su capacidad de impulsar la sociabilidad entre los seres humanos (Elkonin 1980:25). Y lo cierto es que desde los albores de la humanidad el hombre ha jugado (no nos extraña ver en las excavaciones arqueológicas que los niños de entonces se entretenían con los algunos de los mismos juegos de hoy, como por ejemplo: carracas, sonajeros).

Podemos afirmar que la mayoría de los investigadores que han desarrollado la Teoría del juego están de acuerdo en que, en la actividad lúdica, el ser humano accede libremente a un espacio simbólico. Es decir, que el juego tiene lugar en un espacio ilusorio y libre en donde los seres humanos son capaces ejecutar acciones y tomar decisiones reales. Desde los juegos simbólicos (que reconstruyen las esferas de la vida) a los protagonizados (de naturaleza social y por tanto histórica), los jugadores exigen pertenecer al proceso lúdico, quieren participar del desarrollo de la narrativa y tienen una actitud activa con respecto a su afición.

La última gran incorporación al ámbito del juego simbólico es el videojuego, la versión tecnológica moderna del juego tradicional. Así, estos juegos interactivos y de tendencia social presentan realidades

ilusorias en forma de recreaciones virtuales, en donde los usuarios toman decisiones en tiempo real con repercusión virtual. En estos espacios virtuales paralelos (*metaversos*), los usuarios pasan a formar parte, de manera voluntaria, de experiencias de simulación donde se les permite participar en comunidades e iniciarse de manera recreada en diferentes mundos: aventuras, shooters, rol, educativos... y hasta de tipo empresarial (tendencia *hard fun*, diversión difícil).

Homo ludens cibernético

De esta manera, el jugador puede interactuar con el juego y con una amplia red de usuarios, en lo que constituye una nueva forma de vida cibernética. Los usuarios tienen la oportunidad de vivir en primera persona experiencias recreadas virtualmente (al mismo tiempo que adquieren destrezas y estrategias fundamentales como la resolución de problemas, el razonamiento deductivo, la memorización), e interactúan con otros jugadores con los que pueden realizar trabajo en grupo, de tipo cooperativo o colaborativo.

Es decir, son los propios jugadores los que entienden que el juego está delimitado por la voluntariedad del individuo, que traza una línea imaginaria alrededor del acto del juego. Como diría Bateson, dentro del *frame* o marco del juego se ejecutan acciones de sociabilidad en donde el jugador intercambia mensajes comunicativos y en donde se dan unas condiciones y características concretas que condicionan las relaciones en el juego. Dentro de ese *frame* demarcado por una línea imaginaria los jugadores actúan de una manera determinada e intercambian mensajes comunicativos que sólo tienen sentido dentro del espacio en el que están inmersos. Por ejemplo, un jugador tiene la misión de salvar a una mujer acosada por unos bandidos, por lo que tendrá que enfrentarse a los agresores. Es decir, el usuario se pelea con un grupo de acosadores (ficticiamente), los derrota (ficticiamente) y finalmente logra salvar a la chica (ficticiamente), ejercitando actividades propias de un escenario real, pero que en su marco (*frame*) de juego no son más de acciones ficticias.

Los usuarios proyectan en estos mundos el alargamiento de sus identidades virtuales a través de los llamados avatares (representación digital de una persona) con los que recorren paisajes digitales en donde la interacción con otros usuarios es una realidad dentro de unos límites de espacio y tiempo aceptados por todos. Es fundamental destacar la importancia de los avatares en la experiencia de juego, ya que son elementos imprescindibles para configurar el pleno sentido del mundo virtual y pueden ir desde su concepción más simple (por ejemplo, el nick que un usuario emplea en un chat) hasta identidades virtuales más complejas, en donde el usuario elige habilidades, clase militar/profesión (soldado, ingeniero, adepto, infiltrado, centinela y vanguardia), el pasado/trasfondo del personaje e incluso su historia personal.

El objetivo de estos avatares es fomentar la cercanía en dos planos, desde el del jugador que interactúa con la historia virtual que está construyendo y desde los que interactúan con el avatar que ha construido. Así, si un jugador decide crear un personaje virtual que sea bondadoso, éste deberá actuar conforme a las características con las que haya dotado a su avatar y todas las elecciones que tome durante de la partida deberán ser bondadosas. Es decir, todas las elecciones que realice el jugador acerca de su avatar tienen una repercusión directa en el devenir de sus acciones, ya sea jugando, ya sea interactuando con otros usuarios en redes sociales. Dependiendo de las elecciones efectuadas por los jugadores pueden cambiar opciones de diálogo con los usuarios de las redes sociales, pueden cambiar las relaciones con los personajes de la historia de un personaje e incluso pueden cambiar las misiones que tenga que desempeñar dentro de un videojuego.

Mediante el avatar, el usuario se identifica virtualmente con una determinada forma de ser y, por tanto, el resto de los agentes que interactúan con su personaje ficticio contemplarán la personalización que el usuario haya hecho del mismo. Es decir, el modo de construcción de avatar cambia el modo de comunicación en que se ve el usuario y en cómo le ven los demás. Para la inmersión de los usuarios es imprescindible la situación de ficción, es decir, la aceptación de las identidades virtuales que han inventado ellos mismos en una situación de ficción y en donde cada persona, cosa, juguete y lugar desempeña un papel en una trama que todos sigan de forma fiel. Es decir, sus acciones están ligadas entre sí y están al servicio de la virtualidad, en donde hay un respeto absoluto a las normas internas de los espacios virtuales (reglas de acción o de conducta social).

Actualmente, dada la cercanía que el alargamiento de las identidades despierta en el usuario para con su avatar y para con la relación que establece en el camino con el resto de los usuarios/personajes/historia, los desarrolladores de videojuegos ponen mucho énfasis en recrear y personalizar la apariencia virtual de los personajes de forma muy detallada y realista. Es decir, existe una clara intención por despertar la creatividad en el usuario y su identificación con el personaje, contribuyendo a la construcción interactiva del todo narrativo.

Una gran conversación social lúdica e interactiva

Los esfuerzos de los desarrolladores virtuales de videojuegos y redes sociales están enfocados hacia la recreación del realismo y las relaciones sociales. Así, los usuarios tienen la posibilidad de vivir en primera persona reproducciones bastante fieles de todo tipo de situaciones, ya que se detalla un amplio abanico de posibles situaciones: enfrentamientos, batallas, compra-venta, búsquedas, amistad, amor... hacia las cuales deben proponer una estrategia o solución adecuada.

El detalle en la ficción hace de la historia un todo más creíble y favorece al fenómeno de la inmersión del jugador. Es decir, la sensación de veracidad depende de que los hechos que se le narran al jugador estén bien contados, que los personajes sean creíbles y los lugares estén descritos de forma concreta. Por ejemplo, en los juegos de rol, una de las mayores gratificaciones de los jugadores (y que le hace sentirse dentro de la historia) es la posibilidad de interactuar con los personajes del juego, descubrir sus historias de trasfondo, sus motivaciones y personalidades. Otra de las opciones de interacción e inmersivas que más gustan a los usuarios es la recreación de un mundo alternativo visualmente muy atractivo. Es decir, uno de los placeres de la interacción y la inmersión en los mundos virtuales reside en el recorrido que los usuarios pueden hacer en de las realidades ilusorias (en los videojuegos se denomina mapa del juego), que les permite la diversión por la exploración de los nuevos universos.

Por otro lado, además del placer lúdico de acto del juego y la interacción social, gracias a la simulación, es posible adquirir destrezas sociales. La utilidad puede, por tanto, traspasar la frontera de la ficción, ya que va más allá del ocio.

Por reiteración de las acciones (toda actividad que haya sido practicada en multitud de ocasiones puede ser reproducida a la hora de actuar o aplicar conocimientos en las actividades reales del día a día), por el vencimiento de los obstáculos que se plantean (lo que proporciona eficacia, auto-superación y refuerzo), por exploración del espacio virtual o por el impulso que se exige para la toma de decisiones rápidas y de forma frecuente (que pueden determinar toda la partida), el usuario va adquiriendo destrezas sociales que le darán confianza y una mirada crítica ante lo que se enfrentan. Así, adquieren competencias de autonomía que les servirán de referencia (conocimiento previo) en el mundo real.

No obstante, es importante destacar que las teorías del juego también se ocupan de diferenciar el significado de sociabilidad que supone la actividad de jugar para los distintos públicos o personas que realizan consciente o inconscientemente la actividad del juego. Es decir, no podemos entender que el acto de jugar tenga el mismo significado para un niño que para un adulto. El juego permite al niño desarrollarse y madurar como ser humano, mientras que para el adulto es una consecución de esta evolución y, aunque también juega, puede no hacerlo en el mismo sentido en cómo lo hace un niño. Según el Erikson (1972:32; "Juego y actualidad"), el juego para el niño no tiene la misma significación que para el adulto, ya que para el niño supone un avance hacia otras etapas más evolucionadas de desarrollo cognitivo y para el adulto supone pasar a otra realidad: la fantasía. Sumado al hecho de que el juego para el niño es una actividad interminable, mientras que para el adulto es una actividad acotada en el tiempo y en el espacio, la sociabilidad derivada de la actividad lúdica es diferente para niños y adultos.

El juego permite al niño un mayor desarrollo de su personalidad y entablar relaciones sociales con el mundo que le rodea. Para el adulto, el juego es una actividad refrescante que le transporta temporalmente a una dimensión nueva, acotada en un espacio y tiempo determinados, y que le permite entablar relaciones con aficionados que como él/ella dedican su tiempo libre a los videojuegos. El adulto dedica parte de su tiempo libre al juego sólo cuando le apetece (y puede) por un periodo acotado por las responsabilidades anexas.

Sin embargo, sí encontramos similitudes entre los públicos. El adulto cuando juega, como el niño, adquiere ciertos conocimientos y experiencias y este factor no ha pasado en vano para el mundo empresarial, en donde proliferan los "business game o juegos empresariales", que consisten en ver cómo sus profesionales se relacionan virtualmente en situaciones simuladas que reproducen las interacciones que hay entre departamentos, clientes, proveedores y competidores. El objetivo de esta iniciativa es impulsar las relaciones sociales de los profesionales, ya que en el juego (y en los mundos virtuales en general) se establecen lazos mucho más profundos que en cualquier otra situación.

En definitiva, el adulto también juega, quizá no con la seriedad con la que realiza la misma actividad un niño, pero es indudable que el juego le proporciona también cierto desarrollo social, en un espacio (ficción) y tiempo acotados, de los cuales el ser adulto es muy consciente, al contrario del niño. Cuando un adulto juega en su tiempo libre experimenta un estado emocional placentero, de estar bien con los demás y consigo mismo y experimenta nuevas experiencias de interacción y adquiere nuevos conocimientos. Por ello, decimos que el ser humano nunca deja de evolucionar socialmente, incluso en su etapa de adulto. Por eso cuando el adulto juega también evoluciona y se añaden fases en su desarrollo personal y social. Es decir, no debemos encasillar las teorías de la evolución en una u otra etapa del ser humano, puesto que los individuos evolucionan a lo largo de sus vidas y el juego tiene mucho que decir al respecto, puesto que es una actividad que favorece esta evolución ya que está en la misma esencia del ser humano.

Multitudes inteligentes

El software social emergente (a través de la adopción tecnológica de las conocidas herramientas 2.0) facilita la comunicación social de los jugadores. La tecnología ha hecho posible capturar la inteligencia colectiva gracias a las redes sociales, que en el caso de los videojuegos se pone al servicio del placer lúdico. En este sentido, se desarrollan entornos que invitan y facilitan a las personas a aportar, desarrollar, compartir, combinar y consolidar conocimiento clave para conseguir sus objetivos individuales y colectivos.

Así, los jugadores emplean las herramientas de la web 2.0, creando una gran comunidad virtual de conocimiento, con contenidos accesibles y de fácil distribución.

A través de la interacción social, los usuarios que integran estas redes asumen la edición y publicación de contenidos (blogs, wikis, marcadores sociales o multimedia sharing), convirtiéndose en motores e impulsores de la información, al mismo tiempo que logran aumentar sus conocimientos. Es decir, se crea un capital de red social lúdico, en donde los usuarios aportan conocimientos y estados de ánimo y reciben mayores cantidades de información y oportunidades de entablar relaciones sociales con otros usuarios.

Con las redes sociales han cambiado las formas de cooperación entre las personas, hacia una relación de acción colectiva en donde se generan bienes públicos, de muy fácil accesibilidad. Es decir, el beneficio es común porque los conocimientos pertenecen a todos, tanto como si se ha contribuido con contenidos como si no. En este sentido, la reputación del usuario es vital para las relaciones que se establecen en los juegos y en la red, en lo que supone un sistema de presión social bastante eficaz. Es más, en muchas comunidades estas reputaciones son votadas por el resto de los usuarios. Así, si un jugador recibe malas puntuaciones, su credibilidad y peso en el grupo será mucho menor (sanción) que la reputación de otro jugador que cuente con valoraciones positivas de otros usuarios (motivación).

Integrarse en esta nueva interacción social puede mejorar los mecanismos de comunicación, el aprendizaje informal y la gestión del conocimiento y, en consecuencia, las relaciones sociales de los usuarios. En definitiva, dinamizan las relaciones de grupo y del trabajo colaborativo, dentro de una dimensión socioafectiva, derivada del interés común por los videojuegos.

Conclusiones

Como hemos venido explicando, el juego virtual supone un placer en sí, ya que los usuarios construyen historias en colaboración unos con otros atendiendo a unas necesidades y normas de actuación comunes. Así, podemos decir, que existe un placer de creación, pero también de responsabilidad, ya que a lo largo del juego, los usuarios deben tomar decisiones con sus correspondientes consecuencias. Por su parte, los usuarios tienen la necesidad de interaccionar socialmente más allá del campo de ficción representado por el juego y por ello se sirven de las herramientas 2.0 para crear grandes comunidades virtuales a partir de su afición por los videojuegos y para generar conocimiento accesible, que a su vez influye en la construcción de historias para futuras adopciones de videojuegos o, incluso, que sirven como fuentes de inspiración para nuevas creaciones virtuales.

Son los propios aficionados los que solicitan más información sobre videojuegos y generan nueva información a partir de los mismos productos que ya han consumido y disfrutado. Como dice K. Bühler, el concepto del placer funcional es lo que mueve a los usuarios a buscar libremente y continuar en su búsqueda por la actividad placentera, y esto es demandando más información o incluso generándola.

Según Eugen Fink, hay tres momentos en los que se da “la constitución del juego: el juego común u ordinario, el juego como posibilidad fundamental en la existencia social, y el juego comunitario, con otros jugadores como una forma de comunidad humana”. En este sentido, la presencia de la interactividad en el videojuego está presente en todos estos casos, puesto que el primer nivel el jugador interacciona con la historia y con otros personajes ficticios, en un segundo nivel en donde interacciona con otros usuarios (en el caso en que el juego permita la opción multiplayer) y, en un tercer nivel la interacción se produce con la comunidad de jugadores que puede encontrar en la red de tipo comunitario.

El acto del juego se instaura en varios niveles y en todos ellos hay interacción en base a una reglas, que nunca son fijas, sino, que a través de una convención pueden ir variando y modificándose. Por ejemplo, en los juegos en red, los jugadores se van agrupando en clanes con su propia normativa, que suele ir cambiando en el tiempo y que a su vez pueden influir en las normas generales del juego. El respeto a las reglas

establecidas dentro del espacio del juego y que, además, ordenan en cierta medida el juego, hacen de juego un *placer* completo y positivo.

Como dice Fink, *el juego se transmite como un producto de la fantasía colectiva*: “El juego esencialmente es juego comunitario, como una posibilidad fundamental en la existencia social, el juego como un juego conjunto, donde interactúan unos con otros, como una forma íntima de comunidad humana”.

El acto lúdico rebasa el instinto biológico al tratarse de una ocupación vital con pleno sentido (Huizinga. 1972: 12) y llega más lejos, ya que posee una función social. Es decir, el elemento lúdico se manifiesta en la vida social del ser humano, mientras juega, con otros usuarios y la multitud inteligente de tipo cooperativo establecida en la red, gracias a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

BIBLIOGRAFIA

Bateson, Gregory. 1972. “Pasos hacia una ecología de la mente. Una aproximación revolucionaria a la autocomprensión del hombre”. Ediciones Carlos Lohlé.

Erikson, Erik. 1982. "Juego y Actualidad". Editorial Grijalbo.

Elkonin, Daniil B. 1980. “Psicología del juego”. Editorial Aprendizaje Visor.

Fink, Eugen. *Oasis de felicidad*. UNAM. México, 1996.

Huizinga, Johan. 1972. “Homo Ludens”. Alianza Editorial.

© *Belén Mainer Blanco* 2010

Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid

2010 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

Sútese como [voluntario](#) o [donante](#) , para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#). www.biblioteca.org.ar

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace. www.biblioteca.org.ar/comentario](http://www.biblioteca.org.ar/comentario)

