

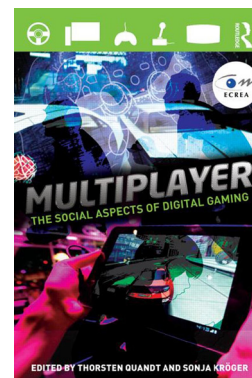
***Multiplayer. The Social Aspects of Digital Gaming***

Thorsten QUANDT y Sonja KRÖGER (editores).

Abingdon: Routledge, 2014.

252 páginas.

ISBN: 978-0-415-82885-7.



## **Dra. Ruth S. CONTRERAS- ESPINOSA**

Profesor contratado doctor. Universidad de Vic. España. Ruth.contreras@uvic.cat

Los juegos digitales se han convertido en objetos de cultura, son aceptados como medios de entretenimiento y son de interés para los investigadores por las actividades que en ellos realizan los usuarios. Sin embargo, “muchos aspectos permanecen aún sin explorar, sobre todo desde la perspectiva de los estudios de los medios y la comunicación”. Con estas palabras, la editorial nos introduce a las diversas formas de interacción humana que existen alrededor de los juegos. El volumen, nacido desde la Asociación Europea de Investigación y Educación en Comunicación (ECREA), está estructurado en veinte contribuciones agrupadas en cinco partes: Aspectos Sociales del juego digital, Interacción Social en mundos virtuales, Juegos en línea, Juegos co-localizados y de consola, Riesgos y cambios del juego social.

La lectura inicia con Richard Bartle, quien muestra su tan citado modelo para identificar los 4 tipos de personas que utilizan mundos virtuales, y recomienda que para usar cualquier teoría o modelo, estas deben ser comprendidas en profundidad y si se encuentran “agujeros”, se deben “llenar”. De esta forma se dará lugar a teorías más sólidas o aplicables. Quandt, Chen, Mäyrä y Van, por su parte e intentando evadir estereotipos, realizan una comparación entre jugadores de 4 países: Bélgica, Finlandia, Alemania y Singapur. Hasta el momento la mayoría de estudios que tratan de identificar a los jugadores nacen de la industria del juego y los resultados indican, que “las personalidades son muy variables” en cada país, pero en los casos “se evidencia una tendencia hacia los juegos sociales” (p.42).

La segunda parte, inicia con resultados encabezados por Georg Valtin. Su investigación ejemplifica las interacciones sociales dadas en los mundos virtuales. Mencionan como bajo la perspectiva de la psicología de los medios, el experimento ha sido el método más recurrido por los investigadores. Concluyen que la mayoría de estos carecen de validez y no son una solución

para investigar la interacción social entre jugadores, ya que es casi imposible inducir un comportamiento de juego en un laboratorio. En este sentido, Lotte Vermeulen y Jan Van, complementan la información mediante un estudio que revela que las mujeres se encuentran menos interesadas en jugar que sus homólogos masculinos: “las diferencias se deben a que el juego es negociado en un contexto social, y no se sienten atraídas, [...] además temen transgredir una línea cultural de género, ya que el juego se ve como un pasatiempo tradicionalmente masculino” (p.67). Schumann se centra también en la interacción social, enfatizando su importancia pero no sólo en juegos multijugador, también en juegos con un solo jugador: “las interacciones sociales a través de los personajes e inteligencia artificial, son de especial importancia para los jugadores y conducen a proporcionar una buena experiencia de juego” (p.81). Johansson, Straat, Warpefelt y Verhagen, explican que la inteligencia artificial está diseñada para mantener la ilusión de un comportamiento con vida, y a través del análisis de 12 juegos, concluyen que los personajes no controlados por el jugador, no suelen ser dinámicos y creíbles.

En la tercera parte centrada en juegos en línea, Kowert y Oldmeadow sostienen que a pesar de que los juegos en línea son espacios sociales, los jugadores se han convertido en individuos socialmente solitarios. Existe la creencia general de que los juegos afectan negativamente a la competencia social de las personas, porque los estudios “muestran que los jugadores son socialmente diferentes en comparación con los no jugadores, pero se necesita más investigación para descubrir la naturaleza exacta de la relación entre la competencia social y los juegos en línea” (p.106). Wimmer profundiza en el potencial de los juegos en línea como plataformas comerciales, y mediante un enfoque cuantitativo, propone los juegos como puntos de encuentro social, de creación cultural y como espacios de relevancia política para la interacción.

Otras cuestiones como los mecanismos o el tiempo, generan un gran interés en los autores. Zagalo y Gonçalves discuten la forma en que los diseñadores de juegos implementan mecanismos de juego que apoyan y controlan las interacciones sociales durante la partida. Recuerdan con esto, que el objetivo esencial de los juegos sociales es garantizar las ventas, pero lo más importante es garantizar su propia supervivencia” (p.143). Torill Elvira por su parte, plantea que lo que puede ser una “pérdida de tiempo” no lo es para aquellos “cuyo principal objetivo en el juego es pasar tiempo con sus amigos” (p. 132).

La cuarta parte inicia con la contribución de Kröger y Quandt, quienes han logrado una recopilación y estructuración de trabajos relacionados con los juegos de consola. La literatura pone de manifiesto que la investigación se centra principalmente en 6 temas: interacción social, salud, comunicación, familia, motivación y mecánica de juego. Eklund señala que los juegos complementan las actividades de la familia y que incluso, compartir la actividad de juego, puede ayudar a soportar problemas familiares, porque el juego provoca una “evasión colaborativa” (p.169). Por otro lado, Bromley, Mirza-Babaei, McAllister y Napier, se centran en explicar cómo se pueden combinar respuestas biométricas con métodos de investigación para dar una idea de cuales son las motivaciones que nos mueven a jugar. Ackermann identifica la forma en cómo se desarrolla la comunicación entre jugadores que participan en eventos dentro de una red en una área local. Con este objetivo se pone a discusión la forma en cómo los juegos se acompañan de charlas.

La quinta parte plantea algunas de las preocupaciones nacidas en los juegos. Por ejemplo, Griffiths proporciona una visión de la adicción a los juegos y explica que el uso excesivo de juegos digitales puede tener efectos potencialmente dañinos, sin embargo, “el campo se ha visto obstaculizado por la utilización de criterios incoherentes y no normalizados para evaluar e identificar problemas y adicciones en el uso de videojuegos” (p.198). Domahidi y Quandt plantean que no es posible generalizar patrones para todos los tipos de jugadores porque “existen varias formas de juego, con diferentes efectos sobre diferentes personas [...] y algunos jugadores utilizan el juego como un enriquecimiento para su vida mientras que otros lo hacen para compensar problemas” (p.208).

Sin cambiar el tono de denuncia, el texto encabezado por Antonius van Rooij, se centra en el papel de la amistad, la relación con la actividad en línea y el bienestar psicosocial. Basado en 4074 cuestionarios realizados en escuelas secundarias holandesas, los resultados revelan que la relación entre la adicción y los problemas psicosociales pueden ser moderados y positivos gracias a la amistad lograda en la vida real. Elson y Breuer proporcionan incluso algunas sugerencias para superar la falta de "realismo social", y finalmente, se explora la posibilidad de que el juego patológico pueda estar relacionado con el deseo de identificarse con un avatar.

Nos hallamos ante una obra interdisciplinaria, que ayuda a estudiantes e investigadores a conocer más detalles sobre el aspecto social que encierran los juegos digitales. En cada caso se presentan una serie de preguntas formuladas como una tarea pendiente por definir.

