

Jane McGonigal:

## ¿POR QUÉ LOS VIDEOJUEGOS PUEDEN MEJORAR TU VIDA Y CAMBIAR EL MUNDO? Siglo XXI Editores. Edición de Kindle. (7363)

Hay quienes dicen que esta es la nueva gran migración de la humanidad, pero esta vez no es a través del estrecho de Bering o hacia las estrellas, sino hacia un mundo virtual. Veamos a esos hijos de la primera línea: han migrado su comunicación, su atención, hasta sus afectos, al otro lado de la pantalla. Sus ojos, sus manos, sus reflejos se han adaptado a otros paisajes, a otros universos. Sin duda cuando llegan a adultos han pasado muchas más de las famosas **diez mil horas** que se han definido de manera bastante exagerada como el tiempo para ser experto en algo (los Beatles en música, Steve Jobs programando, Federer con una raqueta). Todo muy lindo, pero... ¿expertos en qué son esos chicos con sus miles de horas de videojuegos a cuestas? Este libro ofrece una originalísima perspectiva sobre este problema: **los videojugadores son expertos en una visión épica de la vida, en buscar soluciones, en esforzarse por una meta. La realidad está rota (ese es el título original del libro), y los juegos pueden contribuir a remendarla.** Jane McGonigal propone ideas bastante radicales en este aspecto: aprender a jugar es también aprender a buscar la felicidad, o al menos cierta forma de felicidad, así como ayudan a procesar las experiencias emocionales. Y nuestra autora está muy convencida, tanto que **diseña los juegos más adecuados para, literalmente, salvar el mundo.** Juegos en los que el sentido de comunidad está primero, junto con el trabajo, las reglas y, llegado el caso, la solidaridad, la búsqueda de recursos naturales, hasta la sustentabilidad mundial. Así, en sus iniciativas los oponentes se matan con caritas felices o elogios, se ofrecen primeros auxilios para personajes en riesgo, buscan estrategias energéticas alternativas en un mundo sin petróleo o ponen en práctica el concepto de resiliencia para ayudar a pacientes con depresión, ansiedad o dolor (en un juego llamado adecuadamente SuperMejorate). **Así, ganar nos da poder y seguridad. Y perder, una posibilidad de aprendizaje.** El asunto es, por supuesto, que después todas estas maravillas se traduzcan a la vida real (esa en la que hay que lavar la ropa, pelar las cebollas y pagar la cuenta del gas). Y aquí nuevamente McGonigal propone que sí, que **lo bien aprendido entre pantallas y teclas contagia al mundo del todos los días, sobre todo cuando viene en las plataformas masivas de múltiples jugadores.** (66-78, presentación del libro por Diego Golombek)

**Comentario [JPC1]:** No hay, pues, experiencia negativa, pues toda es asimilable en la economía vital: todo sale, a al postres, a cuenta.

### Introducción:

La autora se pregunta quienes son **los jugadores de los videojuegos** y responde: “Son, sobre todo, **los niños y adolescentes del mundo que prefieren pasar horas y horas frente a cualquier juego de computadora o videojuego que hacer cualquier otra cosa.** Estos jugadores no se apartan por completo de la realidad. Tienen trabajos, metas, tareas escolares, familias, compromisos y vidas reales de los que se ocupan. Pero a medida que dedican una parte cada vez mayor de su tiempo libre a los mundos que proponen los juegos, comienza a parecerles que al mundo real le falta algo. Los jugadores se preguntan: ¿dónde puedo encontrar, en el mundo real, esa sensación de estar completamente vivo, concentrado y comprometido en cada momento que me brindan los juegos? ¿Dónde puedo encontrar esa sensación de poder, designio heroico y comunidad que me ofrecen los juegos? ¿Dónde puedo encontrar la agitación que me proporcionan los estimulantes y creativos logros de juego? ¿Dónde puedo hallar ese estremecimiento que ensancha mi pecho ante el éxito personal y la victoria en equipo? Si bien de vez en cuando los jugadores tienen ocasión de experimentar estos placeres en la vida real, dentro de sus juegos favoritos los obtienen de manera prácticamente constante. **En pocas palabras, el mundo real no se abre a ellos con tanta facilidad como los excitantes desafíos, los placeres cuidadosamente diseñados y los poderosos vínculos sociales posibilitados por los entornos virtuales. La realidad no logra motivarlos de manera tan efectiva. La realidad no fue creada para maximizar su potencial. La realidad no fue diseñada de pies a cabeza para hacerlos felices. Por todo esto, en la comunidad de jugadores abunda una percepción cada vez más punzante: comparada con los juegos, la realidad no funciona.”<sup>1</sup> (121-133)**

**Comentario [JPC2]:** A la autora no se le ocurre que, precisamente por no responder a un diseño previo de maximización de potenciales, la realidad educa en cuanto el juego no puede educar. Por otra parte, es la realidad sociohistórica concreta la que posibilita tanto el desarrollo de videojuegos como su uso lúdico.

<sup>1</sup> La negrita es mía: enuncia la tesis fundamental que sostiene este volumen.

Frente al carácter anodino y frustrante –los adultos jugadores suelen ser los que desempeñan tareas que no desarrollan todo su potencial bajo una rutina asfixiante- de una realidad que “no funciona”, los jugadores, especialmente los adolescentes, encuentran en los juegos un mundo a su medida y, por eso mismo, motivador y emocionante.

**Comentario [JPC3]:** Una vez más, narcisismo metodológico.

Frente a los debates morales –adicción- y políticos -manipulación- que se suscitan en torno a la gigantesca cifra de jugadores, horas de juego, y negocio en juego, la autora insiste en la que será la tesis fundamental de su reflexión: **“Y esa verdad es la siguiente: en la sociedad de hoy, los videojuegos y juegos de computadora satisfacen necesidades humanas genuinas a las que el mundo real parece incapaz de dar respuesta. Los juegos brindan recompensas que la realidad no ofrece. Enseñan, inspiran y generan grados de compromiso que la realidad no despierta. Reúnen a las personas, algo que la realidad no logra hacer.”** (159)

La autora menciona un texto de Herodoto –sobre como los lidios, para sobrellevar una hambruna de 18 años, inventaron los juegos de taba, dados, pelota, pero no el ajedrez- para ilustrar:

1º, que no es malo –contra lo que algunos puedan pensar- mirar el pasado –“retrospección”- para anticipar el futuro, mirada que nos enseña que las necesidades de los seres humanos permanecen constantes en el tiempo: “Pueden cambiar las tecnologías, las culturas y el clima, pero las necesidades y los deseos básicos de la humanidad –sobrevivir, cuidar a sus familias y llevar adelante vidas felices y plenas de sentido– son siempre los mismos.” (177)

2º, el juego ofrece a sus jugadores, en la situación descrita por Herodoto: “Los juegos volvían soportable la vida. A una población hambrienta, en una situación de impotencia, le daban cierta sensación de poder; en un entorno caótico, aportaban un efecto de estructura. Permitían vivir mejor en un contexto que de otra forma habría resultado totalmente hostil e inhóspito.” (195)

3º, se trata, por tanto, de utilizar los juegos no para prohibirlos –inútil-, ni para reforzar el escapismo de la vida, sino para utilizar la capacitación y recursos que nos ofrecen para mejorar este mundo que, sin duda, no funciona: “la realidad no funciona, y tenemos que comenzar a diseñar juegos para repararla” (241).

4º, y ofrece una advertencia conminatoria: **“Quienes desdeñen los juegos estarán en fuerte desventaja durante los próximos años. Quienes los consideren indignos de su tiempo y dedicación no sabrán cómo aprovechar el poder de los juegos en sus comunidades, en sus negocios y en sus vidas. Estarán menos preparados para dar forma al futuro. Y, por tanto, se perderán algunas de las mejores oportunidades a su alcance para resolver problemas, crear nuevas experiencias y solucionar lo que está mal en la realidad.** Afortunadamente, con el paso del tiempo la brecha entre jugadores y no jugadores retrocede cada vez más.” (277-283)<sup>2</sup> Y es que: “Según el célebre dictamen que hiciera el periodista de juegos Rob Fahey en 2008: **“Es inevitable: pronto, todos seremos jugadores”**.”. (299) Que antecede a la siguiente y estupefaciente traca final:

**Comentario [JPC4]:** La tecnología, como es evidente, tiene una dimensión de extorsión-exclusión a quien no asume sus exigencias: estar al día permite vivir (al día). En tanto que factor indudable de progreso, su periclitación condena al usuario/sociedad a desaprovechar las extraordinarias propiedades que los juegos aportan para mejorar nuestra vida en tiempo real.

“Si se reúne todo lo aprendido por los desarrolladores de juegos acerca de la optimización de la experiencia humana y la organización de comunidades de colaboración y se lo aplica a la vida real, puedo ver en el horizonte la aparición de juegos que impulsarán a las personas a despertarse en la mañana llenas de entusiasmo por el día que comienza. Veo en el horizonte juegos que reducirán sus niveles de estrés laboral y que aumentarán de manera exponencial la satisfacción que sienten con su trabajo. Veo en el horizonte juegos que repararán nuestros sistemas educativos. Veo en el horizonte juegos capaces de tratar la depresión, la obesidad, la ansiedad y el trastorno por déficit de atención. Veo en el horizonte juegos que contribuirán a que los adultos mayores se sientan conectados con la sociedad. Veo en el horizonte juegos que aumentarán la participación democrática. Veo en el horizonte juegos que abordarán problemas

**Comentario [JPC5]:** Lo dicho: a la autora ni se le ocurre una resistencia exitosa al uso de los video juegos.

<sup>2</sup> Ahorro los datos, porque habría que actualizarlo. También el autobombo de la autora, a sí misma y a la clase a la que pertenece, los programadores de juegos (“El diseño de juegos no es sólo una habilidad tecnológica. Constituye un modo de pensamiento y liderazgo propio del siglo XXI” (323)), que con frecuencia raya el ridículo –o eso le parece a quien escribe, devoto dieciochesco-.

globales como el cambio climático y la pobreza. En síntesis, veo en el horizonte juegos que aumentarán nuestras capacidades humanas más esenciales –esas que nos permiten ser felices, resilientes, creativos– y nos permitirán cambiar el mundo de manera significativa. De hecho, como el lector podrá advertir en las páginas que siguen, estos juegos ya comienzan a hacer su aparición. El futuro que acabo de describir me parece plausible y deseable. Pero, para crearlo, tienen que cambiar varias cosas. Es necesario superar los persistentes prejuicios culturales que existen contra los videojuegos y juegos de computadora, de modo tal que prácticamente la mitad del mundo no quede privada del poder de los juegos, como ocurre hoy. Es necesario construir industrias híbridas y empresas no convencionales, de modo que los investigadores, los diseñadores y los desarrolladores de juegos puedan trabajar con arquitectos, ingenieros, elaboradores de políticas públicas y ejecutivos de todo tipo para aprovechar el poder de los juegos. **Por último, y tal vez lo más importante, es necesario que todos los seres humanos desarrollen sus competencias de juego de modo que puedan adoptar un papel activo en el cambio de sus vidas y en la construcción del futuro. Este libro está pensado para eso. Fortalecerá en el lector la capacidad de disfrutar la vida, solucionar problemas complejos y guiar a otros en distintas acciones destinadas a cambiar el mundo.** (328-346) (...) “Podemos crear cualquier futuro que seamos capaces de imaginar”. (364)

**Comentario [JPC6]:** La desfachatez es mayúscula: o los juegos, o el caos.

### Parte I: Por qué los juegos nos hacen felices.

#### 1. ¿Qué es exactamente un juego?

Más allá de la mala prensa que tiene el juego –y que se refleja en los campos semánticos de jugar sucio, es un jugador...-, la autora nos ofrece la siguiente definición de juego:

“Despejados de sus diferencias de género y de cualquier complejidad tecnológica, todos los juegos comparten cuatro rasgos fundamentales: **una meta, reglas, un sistema de feedback y la participación voluntaria.**”

- La **meta** es el resultado específico que los jugadores procuran alcanzar. Concentra su atención y orienta constantemente su participación a lo largo del juego. La meta brinda a los jugadores la sensación de que tienen un objetivo.
- Las **reglas** limitan las distintas maneras en que los jugadores pueden alcanzar la meta. Al impedir o limitar las maneras más obvias de alcanzar una meta, las reglas estimulan a los jugadores a explorar espacios de posibilidad previamente no analizados. Su propósito es liberar la creatividad y fomentar el pensamiento estratégico.
- El **sistema de feedback** informa a los jugadores cuán cerca están de alcanzar la meta. Puede adoptar la forma de un puntaje, distintos niveles o una barra de progreso. En su forma más básica, el sistema de feedback puede ser tan sencillo como el conocimiento que se brinda a los jugadores del resultado objetivo: “El juego se termina cuando...”. El feedback en tiempo real brinda a los jugadores la promesa de que la meta es definitivamente alcanzable, y les sirve de motivación para seguir jugando.
- Por último, la **participación voluntaria** requiere que todo aquel que esté jugando el juego acepte de manera explícita y voluntaria la meta, las reglas y el sistema de feedback. La aceptación explícita establece el fundamento común que permite que varias personas jueguen juntas. Y la libertad de ingresar al juego o abandonarlo asegura que el esfuerzo intencionalmente estresante y desafiante que demanda la actividad sea experimentado como una actividad segura y placentera.” (449-461)

Lo que resume: “El gran filósofo Bernard Suits sintetiza todo esto en la que considero la definición más convincente y útil de un juego que jamás se haya formulado: Jugar un juego supone un intento voluntario de superar obstáculos innecesarios.” (473) De lo que la autora obtiene la primera gran mejora para el mundo real:

**“Mejora n° 1: obstáculos innecesarios: Comparada con los juegos, la realidad resulta demasiado fácil. Los juegos plantean obstáculos voluntarios que desafían a los jugadores, ayudándolos a descubrir lo mejor de sus fortalezas personales.”** (479)

Establecidos los rasgos de los juegos –que excluyen, como hemos visto, el perder-ganar, que puede servir para clasificar los juegos en finitos e infinitos según el filósofo James P. Carse (porque los filósofos USA son unos tipos listos que lo flipas)-, la autora analiza algunos ejemplos para ver si los cumplen todos –sí y, de paso, desgranar algunas diferencias entre los juegos de la era analógica frente a los digitales, a saber:

- “La variedad e intensidad del feedback constituye la diferencia más importante entre los juegos digitales y los no digitales. En los videojuegos y juegos de computadora, el bucle de interacción resulta satisfactoriamente estrecho. Parece no haber brecha entre las acciones del jugador y la respuesta que obtiene del juego. Puede literalmente ver en las animaciones y contar en el tablero el impacto que produce sobre el mundo del juego. También puede sentir cuán extraordinariamente atento está el sistema de juego a su desempeño. Sólo se vuelve más difícil cuando se está jugando bien, lo que crea un perfecto equilibrio entre el desafío y el logro. En otras palabras, en un buen juego de computadora o video el jugador siempre está jugando al filo mismo de sus capacidades, y siempre está a punto de caer. Cuando falla, esto le produce la necesidad de volver al ruedo. Esto se debe a que no existe prácticamente nada que involucre tanto a una persona como ese estado de accionar en los límites mismos de sus capacidades (o aquello que tanto los diseñadores de juego como los psicólogos denominan “fluir” o “flujo”). Cuando se está en estado de fluir, se quiere permanecer en él: tanto perder como ganar suponen resultados igualmente insatisfactorios.” (513-519)
- “Muchos de los videojuegos y juegos de computadora de la actualidad, si no la mayoría, obedecen a este tipo de estructura. Los jugadores comienzan cada juego enfrentando el obstáculo de no saber qué hacer y no saber cómo jugar. Este juego ambiguo es notoriamente distinto a los juegos históricos y predigitales. Tradicionalmente, para jugar a un juego siempre fue necesario conocer las instrucciones. Ahora, sin embargo, a los jugadores se les propone descubrirlas sobre la marcha. Exploran el espacio de juego, y el código de la computadora los limita y los guía. Aprenden a jugar observando detenidamente qué les permite hacer el juego y cómo este responde a cada movimiento posible. El resultado: la mayoría de los jugadores jamás lee manuales de juego. De hecho, en la industria se sobrentiende que un juego bien diseñado debe poder jugarse de inmediato, sin leer ningún tipo de instrucciones.” (551-558)<sup>3</sup>

Como ya sabemos que el personal quiere jugar por jugar, aunque no gane-pierda, la pregunta es: ¿por qué el juego produce emociones positivas? Respuesta: “Los juegos hacen felices a las personas porque ofrecen un trabajo arduo que se realiza por voluntad propia y, al parecer, prácticamente nada hace tan felices a los seres humanos como el esfuerzo.” (575-579) Como la depresión es, según el destacado psicólogo del juego Brian Sutton-Smith, “una noción pesimista de inadecuación y una aplastante falta de acción” y el juego es “una noción optimista de sus propias capacidades y un vigorizante torrente de actividad... hay una contraposición entre ambos. No existe un término clínico que describa esta condición positiva, pero es una perfecta descripción del estado emocional que experimenta un jugador. El juego ofrece oportunidades de concentrar la energía personal, con incesante optimismo, en algo en lo que uno es bueno (o puede mejorar) y que uno disfruta. En otras palabras, jugar es el exacto opuesto emocional de la depresión.” (579-585) (la cursiva es responsabilidad de la autora) y, mientras se juega, no hay depresión que valga. Nada puede ser más alentador:

“Cuando se juega un buen juego –cuando se enfrentan obstáculos innecesarios– la persona se desplaza de manera activa hacia el extremo positivo del espectro emocional. El jugador se compromete con intensidad, y esto lo lleva exactamente al estado de ánimo y el estado físico adecuados para generar cualquier tipo de emociones y experiencias positivas. Todos los sistemas neurológicos y fisiológicos que subyacen a la felicidad –los sistemas de atención, el centro de recompensas, los sistemas motivacionales, los centros de emoción y memoria– se activan plenamente durante el juego. Esta activación emocional extrema es la razón fundamental por la que la mayoría de los videojuegos y juegos para computadora más exitosos de hoy resultan tan adictivos y estimulantes. Cuando una persona se sumerge en un estado

<sup>3</sup> Yo/// No deja de ser curioso que la autora confunda conocer las reglas con conocer las reglas antes de ponerse a jugar: puesto que no hay juego sin reglas, conocerlas forma parte del juego, y no se puede jugar sin... y, desde luego, descubrir las reglas puede ser la primera regla de los juegos.

concentrado de compromiso optimista, de pronto le resulta biológicamente más fácil tener pensamientos positivos, establecer conexiones sociales y construir fortalezas personales. Está condicionando de manera activa su mente y su cuerpo para ser más feliz.” (585-591) **La autora se lamenta de que los trabajos en el mundo real –sea este lo que fuere- no cumplen con frecuencia ninguno de los requisitos: son forzados, monótonos y por lo mismo ni son motivadores ni desarrollan las potencialidades increíbles que habitan en cada jugador-.** Se pregunta, además, cuáles son los trabajos ideales, y para todos ellos encuentra el juego correspondiente en donde se pueden realizar con garantizada eficacia: trabajo altamente demandante (Left 4 Dead), trabajo para mantenerse ocupado (FarmVille), trabajo mental (Brain Age), trabajo físico (Wii Boxing), trabajo de descubrimiento (BioShock), trabajo en equipo colaborador (World of Warcraft), trabajo creativo (Sims). Vaya, que gracias a los juegos-videojuegos:

**Comentario [JPC7]:** Recordar la crítica de Marx al ocio sustentador de la praxis filosófica: el trabajo de altos vuelos se sostiene en que otros se encargan de cuanto lo hace posible: es inevitablemente parasitario.

“La diversión dura nos hace sentir notoriamente mejor que al comienzo. No sorprenderá a nadie, por tanto, que una de las actividades con que los sujetos del ESM<sup>4</sup> informaron los mayores niveles de interés y humores positivos tanto durante como después fuese cuando estaban jugando juegos, no sólo videojuegos y juegos de computadora, sino también practicando deportes, o disfrutando de juegos de cartas y juegos de mesa.” (675) La expresión más depurada del eustress (stress positivo) es el fiero,

“el fiero<sup>5</sup> es la emoción causante del deseo de abandonar la caverna y conquistar el mundo. Se trata de un ansia por desafíos que superar, batallas que ganar y peligros que dominar. En los últimos tiempos, los científicos lograron documentar que el fiero es uno de los picos neuroquímicos más poderosos que puedan experimentarse. Involucra tres estructuras distintas de circuito de recompensas del cerebro, incluido el centro mesocórtico límbico, típicamente asociado a la relación entre adicción y recompensa. El fiero es un éxtasis que no se parece a ningún otro, y cuanto más difícil es el obstáculo superado, más intenso resulta.” Así que los buenos juegos nos proporcionan “fiero” gracias a...

“Todo lo bueno que surge de los juegos –las distintas vías por las que pueden hacer felices a las personas en su vida cotidiana y ayudarlas a cambiar el mundo– proviene de su capacidad para organizarlas en torno a un obstáculo voluntario.” (700)<sup>6</sup>

## 2. El triunfo de los ingenieros de la felicidad<sup>7</sup>.

“De hecho, la ciencia de la felicidad nació de la mano de un psicólogo estadounidense llamado Mihály Csíkszentmihályi, que señaló exactamente lo mismo hace ya treinta y cinco años. En 1975, publicó un estudio científico revolucionario llamado Beyond Boredom and Anxiety [Más allá del aburrimiento y la ansiedad]. El estudio se interesaba por un tipo específico de felicidad que el autor denominó “fluir”: “Esa sensación satisfactoria y estimulante que brindan el logro creativo y un funcionamiento óptimo”. [29] Durante siete años, investigó este tipo de experiencia intensa y gozosa: ¿cuándo y cómo se la experimenta, y de qué manera es posible generarla? **Csíkszentmihályi descubrió que la vida cotidiana está marcada por una deprimente falta de fluir, pero que este puede encontrarse en abundancia en los juegos y en las distintas actividades lúdicas.** Sus ejemplos favoritos de actividades que promueven el fluir fueron el ajedrez, el básquet, el alpinismo y la danza en parejas: todas ellas actividades complejas con una meta clara, reglas de acción definidas y la posibilidad de aumentar la dificultad y el rendimiento a lo largo del tiempo. Más importante aún, descubrió también que las actividades que involucran el fluir se hacen por

<sup>4</sup> Se refiere a un test psicológico para descubrir que hace a las personas sentirse bien mediante dos preguntas planteadas aleatoriamente a lo largo de varios días: qué haces y cómo te sientes (Yo/// test que es la sofisticación en persona).

<sup>5</sup> La autora apela a la autoridad del Centro de Investigación Interdisciplinaria en Ciencias del Cerebro de Stanford, que se ve que no tienen mejores cosas que hacer.

<sup>6</sup> Yo/// La autora roza aquí, sin saberlo, lo que incapacita al juego para prepararnos para la vida: y es que en la vida, intrínsecamente problemática, el problema no se escoge, la circunstancia nos viene impuesta. (Ortega)

<sup>7</sup> Yo/// Lo que sigue es uno de los ejemplos más extraordinarios de estulicia impreso-digital que yo haya leído jamás. Y no miento cuando afirmo que el ranking no ponía fácil el envite. Sencillamente, memorable. Atención al nombre del presunto padre de la ciencia de la felicidad, cuya vocación tiene que ser claro ejemplo de actividad compensatoria para superar el trauma infantil provocado por escuchar 233 versiones distintas solo en Primaria. ¿Quién es el guapo que mantiene indemne su identidad ante prueba semejante?

puro placer antes que por cuestiones de estatus, dinero u obligación. Durante este tipo de trabajo arduo altamente estructurado y automotivado –escribe Csíkszentmihályi–, se alcanza con regularidad la mayor forma de felicidad que los seres humanos tienen a su disposición: un compromiso intenso y optimista con el mundo que los rodea. Quienes lo realizan se sienten completamente vivos, llenos de potencial y propósito; en otras palabras, totalmente activados como seres humanos. Desde luego, es posible alcanzar este tipo de activación extrema fuera de los juegos. Pero la investigación de Csíkszentmihályi demuestra que el modo más confiable y eficiente de producir la posibilidad de fluir se alcanza por medio de la combinación específica de metas autoimpuestas, obstáculos optimizados de manera personal y el feedback constante que constituye la estructura esencial del acto lúdico. “Los juegos son una evidente fuente de fluir”, advierte, “y jugar constituye la experiencia de fluir por excelencia.” (748-765)

**Comentario [JPC8]:** Es extraordinario: la felicidad propuesta no se contrasta ni sincrónica ni diacrónicamente, se desvincula por completo de la reflexión filosófica - que ha reflexionado sobre el asunto durante 2.500 años- ni de ningún tipo de vínculo con deber, responsabilidad, compromiso social... Las actividades ofrecidas como ejemplo de... son las que son, no digamos las excluidas: trabajo, escuela, familia... En definitiva: consagración arrojada de la estulticia al uso... (Recordar Gustavo Bueno) La sinergia es previsible, precisamente por la reducción previa.

Y, claro, ni el trabajo, ni la escuela, ni la familia promueven el fluir, que debe ser transportado desde los videojuegos a la realidad. Lamentablemente, nos recuerda la autora, en 1975, cuando Csíkszentmihályi se dedicaba a sus cosillas, no había ni buenos psicólogos preocupados por, ni buenos juegos que sirviesen de ejemplo para reconfigurar la realidad cotidiana, pero este déficit se ha superado con creces: ahora tenemos las dos cosas en abundancia, psicología positiva y su aplicación a los videojuegos, y es que “Hoy estas dos tendencias históricas –la ciencia de la felicidad y la evolución emocional de la industria de los videojuegos– comienzan a cruzarse.” (810) Lo que nos lleva a la segunda mejora de la realidad gracias a...:

**“Mejora nº 2: activación emocional. Comparada con los juegos, la realidad es deprimente. Los juegos orientan toda nuestra energía, con incesante optimismo, en función de algo en lo que somos buenos y que nos brinda gran placer.” (816)**

Pero, ¿cómo hemos llegado hasta aquí? La autora relata la experiencia de Sudnow, sociólogo y pianista de jazz, con grata vida familiar, que queda enganchado a un videojuego elemental y trata de explicar porqué a través de una novela: la cosa se resume en el feedback de estimulación, trabajo voluntario a medida del jugador en complejidad creciente, fracaso-recompensa. Dice la autora:

“En tan sólo treinta segundos, la experiencia iba de cero a su máximo nivel; por tanto, no asombrará a nadie que los videojuegos se hayan impuesto entre los seres humanos. Nunca antes en la historia de la humanidad había sido posible acceder a este tipo de activación óptima y emocional de manera tan barata, confiable y rápida.” (850) O sea, que los videojuegos proporcionan el fluir de manera casi inmediata (856). “El resultado de todo ello era un ciclo de aprendizaje y recompensa mucho más acelerado, y en última instancia una sensación de control perfecto y potente sobre el “microcosmos” que podía verse en la pantalla.” (862)

**Comentario [JPC9]:** Hay aquí un aspecto crucial: el videojuego se propondrá como la experiencia de la dimensión épica de un control matizado siempre por un nuevo desafío en el tándem logro-fracaso reasumible.

Pero un jugador no puede estar siempre en fiero. Además, el fiero puede ser la causa de que los juegos sean adictivos. La adicción es un tema que la industria se toma en serio, porque compromete que sus jugadores, arrepentidos del excesivo tiempo –¿cuánto es excesivo?, se pregunta, y parece que la cosa anda en más de 20 horas semanales, lo que provoca el “arrepentimiento del jugador”- no sean jugadores de por vida<sup>8</sup> y acaben por dejarlo. Se estudian, por eso, mecanismos de reajuste de la recompensa para disuadir del juego excesivo –por ejemplo, a partir de cinco horas seguidas el juego hace casi imposible conseguir recompensas-, frecuentes en Corea del Sur y China. Pero estos son paliativos: lo interesante sería crear juegos que generen un bienestar general –y no una euforia efímera-, incluso aunque no se los esté jugando. Es el asunto de los cuatro secretos de la felicidad. Veámoslo.

Para empezar diferenciaremos siguiendo la nomenclatura y sabiduría de la psicología positiva –o ciencia de la felicidad- la felicidad de las recompensas extrínsecas... metas externas a la actividad que se realiza o fruto. Desde luego, los seres humanos también supieron diseñar varios cortocircuitos externos para ayudarse a activar estos sistemas de felicidad internos: las drogas y el alcohol, ciertas comidas sabrosas

<sup>8</sup> Yo// Maravilloso, no se trata de que la adicción sea mala per se, sino que compromete la racionalidad del negocio: cuanto más juego, mejor.

pero poco saludables y las compras compulsivas, por nombrar unos pocos. Pero ninguno de estos métodos resulta sustentable o efectivo a largo plazo. Como han demostrado los científicos, la adaptación hedónica a la recompensa extrínseca tarde o temprano hará que ese comportamiento capaz de activar artificialmente la felicidad se precipite en una espiral incontrolable, hasta que ya no funcione, el individuo no pueda costearlo o incluso cause su propia muerte. Afortunadamente, no es necesario enfrentar esta batalla perdida. En la medida en que uno preste atención a las recompensas intrínsecas, y no a las extrínsecas, nunca habrá de faltarle materia prima para elaborar su propia felicidad. Los sistemas neuroquímicos están allí para proveer toda la felicidad necesaria. Sólo hace falta trabajar arduamente en cosas que resulten estimulantes y sumergirse en actividades complejas que uno disfrute, por su propio bien. (1014-1020)

**Comentario [JPC10]:** No se explicita la difícilísima distinción exterior-interior, ni se analiza hasta qué punto lo propuesto responde a la propia moral de la autora.

Frente a las actividades autotéticas o de recompensa interna: trabajo arduo + felicidad duradera + asociados a la recompensa, ponen en funcionamiento nuestros “opiáceos internos” como la dopamina... y que hacen de uno mismo una fuente estable de bienestar con extraordinaria capacidad de resiliencia. Teoría sancionada por la autoridad de la biología:

“Esta teoría dominante en el ámbito de la psicología positiva, según la cual las personas son la única fuente de su propia felicidad, no constituye sólo una metáfora. Es una verdad biológica. El cerebro y el cuerpo producen sensaciones neuroquímicas y fisiológicas que (en distintas combinaciones y cantidades) los seres humanos experimentan en términos de placer, disfrute, satisfacción, éxtasis, deleite, amor y los demás tipos de felicidad. La psicología positiva supo demostrar que no es necesario esperar hasta que la vida active estos químicos y sensaciones. Uno mismo puede activarlos por medio de actividades autotéticas científicamente mensurables.” (988-994)

Pero, cuáles son las actividades que más recompensas internas nos proporcionan... La autora nos ofrece la respuesta, que para eso está ella en todo:

- “Primero y ante todo, las personas anhelan realizar cada día un trabajo satisfactorio. La naturaleza exacta de dicho “trabajo satisfactorio” varía de un individuo a otro, pero para todos supone la inmersión en actividades claramente definidas y demandantes, que les permitan observar el resultado directo de sus esfuerzos.
- En segundo lugar, anhelan la experiencia, o al menos la esperanza, del éxito. Las personas quieren sentirse poderosas en la vida y mostrarles a los demás que son buenas en algo. Quieren mantener cierto optimismo acerca de sus propias probabilidades de éxito, aspirar a algo y sentir que mejoran a lo largo del tiempo.
- En tercer lugar, anhelan el contacto social. Las personas son criaturas extremadamente sociales y, aun en el caso de las más introvertidas, la felicidad depende en buena medida de compartir momentos con personas que les resulten significativas. Quieren compartir experiencias y construir vínculos, cosa que por lo general logran haciendo cosas que resulten significativas para ambas partes.
- Cuarto, y último, anhelan el sentido, o tener la oportunidad de formar parte de algo mayor que ellos mismos. Quieren sentir curiosidad, asombro y sorpresa por cosas que se despliegan a escala épica. Y lo que resulta aún más importante: quieren pertenecer y contribuir a algo cuya significación trascienda sus vidas individuales.

**Comentario [JPC11]:** Esto, como se verá, es fundamental: los jugadores juegan entre otras cosas porque el juego les ofrece la consideración épica de sus actos...

Estos cuatro tipos de recompensa intrínseca constituyen los fundamentos de una experiencia humana óptima. Son las motivaciones más poderosas que una persona puede experimentar, más allá de las necesidades básicas de supervivencia (alimento, protección y sexo). Y todas ellas tienen en común el hecho de ser modos de comprometerse de manera profunda con el mundo y la realidad: con el entorno, con las demás personas y con causas y proyectos que trascienden la propia individualidad.” (1026-1041).

**Comentario [JPC12]:** La reducción de las necesidades humanas a necesidades biológicas de supervivencia es otra de las añagazas del naturalismo que disuelve la posibilidad misma del suicidio.

Desgraciadamente, el modelo “sueño americano”, “molino global hedónico” (1046) está basado en las recompensas extrínsecas con la doble consecuencia negativa de que: a) pone la felicidad donde no cabe encontrarla; b) acaba con el planeta. La solución es extremadamente sencilla y el lector la habrá adivinado: pero hay motivos para no perder la esperanza. Hay quienes eligen escapar de esta molesta

que insensibiliza el alma y agota el planeta, y son cada vez más: los jugadores hardcore. Los juegos, después de todo, constituyen una actividad autotélica por excelencia. Se juega únicamente por el placer de hacerlo. Los juegos no alimentan el apetito de recompensas extrínsecas: no ofrecen dinero, no permiten ningún tipo de avance en la carrera profesional y no ayudan a acumular bienes de lujo. En cambio, ofrecen enriquecedoras recompensas intrínsecas. Involucran a las personas en un trabajo satisfactorio, en el que tienen la posibilidad de alcanzar el éxito. Les ofrecen modos altamente estructurados de compartir momentos y construir vínculos con otras personas que les caen bien. Y si durante un tiempo suficiente juegan a un mismo juego en una red lo suficientemente grande de jugadores, logran sentirse parte de algo que trasciende su propia individualidad: parte de una historia épica, de un proyecto importante o de una comunidad global. Los buenos juegos ayudan a que las personas experimenten los cuatro tipos de cosas que más anhelan, y lo hacen de manera segura, barata y confiable. Los buenos juegos son productivos. Producen una mayor calidad de vida.” (1052-1058)

### 3. Un trabajo más satisfactorio.

Ejemplo de trabajo altamente satisfactorio: Word of Warcraft<sup>9</sup> que reúne: “dichosa productividad” que arroja resultados inmediatos y obvios (la meta y la recompensa son evidentes → [claridad del proyecto + disminución de la incertidumbre = motivación y seguridad → construcción de la autoestima por logro de metas cada vez un poco más difíciles, metas que repercuten en el mundo global mejorándolo (phasing)<sup>10</sup>) + desarrollo personal (subiendo de nivel) + trabajo exploratorio y de continuación + trabajo voluntario colaborativo (misiones elegibles en las que solo no se podría sobrevivir) + trabajo altamente demandante (estrategias). Todo lo cual nos lleva a:

**Mejora nº 3: trabajo más satisfactorio. Comparada con los juegos, la realidad es improductiva. Los juegos nos ofrecen trabajos con misiones más claras y satisfactorias. (1188)”**

Están además los juegos casuales que ofrecen a sus jugadores la experiencia de su propia competencia para hacer algo –y por eso lo juegan en los descansos del trabajo, incluso en el trabajo, un 70% de altos ejecutivos-. En definitiva:

“El trabajo que proponen los mejores videojuegos resultan productivos porque ese trabajo parece más *real*: el jugador recibe el feedback más rápido y con mayor intensidad, y el impacto de aquello que hace es más visible y vívido. Para muchas personas que no se sienten suficientemente gratificadas por sus empleos cotidianos o que sienten que su trabajo no tiene un impacto directo en el mundo, el trabajo de juego constituye una verdadera fuente de recompensas y satisfacción.”

### 4. El fracaso divertido, y mayores probabilidades de éxito.

Se trata de explicar la tesis siguiente –que la autora considera rarísima porque ignora el chiste del jugador de golf-.

“... un equipo de psicólogos del M.I.N.D. Lab de Helsinki, Finlandia, confirmó sus sospechas con evidencia científica. Cuando alguien está jugando un juego bien diseñado, el fracaso no le provoca

<sup>9</sup> En palabras de la autora: “La primera vez que me senté a jugarlo, mi amigo Brian me advirtió alegremente: “World of Warcraft es el más potente goteo intravenoso de productividad que se haya creado jamás.” (1288) Estuvo jugando el fin de semana 25 horas, y le costó mucho volver al mundo “real” –el entrecomillado no es mío- aún a sabiendas de que esto no era racional pero, “Había un montón de trabajo que hacer para salvar el mundo.” (1288)

<sup>10</sup> “Según explica una guía de preguntas frecuentes de WoW: “¿Ayudaste a que una facción conquiste un área? La próxima vez que regreses tendrán un campamento establecido en el que encontrarás vendedores y otros servicios, ¡y todos los malos se habrán ido! La misma región que ahora sirve a un propósito diferente reflejará tu trabajo anterior”. Se trata de un potente efecto especial. El jugador no sólo consigue la superación personal de su avatar, sino la del mundo en su totalidad. Como señala un jugador que escribió una entusiasta reseña del contenido ofrecido por el phasing: “No está claro si esto lo logran por medio de hechicería técnica o magia pura. La integración de los cambios al mundo existente es perfecta e increíblemente satisfactoria. Uno siente que sus acciones tienen un impacto significativo sobre el entorno que lo rodea.” (1257-1264)

**Comentario [JPC13]:** Insistir: no se teoriza la distinción interior ≠ exterior... lo que genera preguntas evidentes, por ejemplo: por qué la fama es exterior y el éxito es interior... si el juego es autotélico, debiera jugarse al margen de cualquier expectativa de éxito...

decepción. Antes bien, le causa un tipo muy particular de felicidad: se siente entusiasmado, interesado y, sobre todo, optimista.” (1398-1404) La razón es que el error muestra, a la postre, que es la intervención del jugador en el juego la responsable de la consecuencia negativa (el/ella tienen el poder) que se visualiza, además, de modo divertido, con lo que la consecuencia es también “espectáculo”<sup>11</sup>, por ejemplo: “Cuando un jugador comete un error en Super Monkey Ball 2, ocurre algo muy interesante, y ocurre de inmediato: el mono sale disparado de la pista, dando tumbos y gritos, y se precipita al vacío. La secuencia de animación desempeña aquí un papel fundamental para hacer que este fracaso resulte disfrutable. El mono que cae constituye una recompensa en sí mismo: hace reír a los jugadores. Más importante aún: constituye una demostración vívida de la influencia de los jugadores en el ámbito del juego. Los jugadores no fracasan de manera pasiva, sino espectacular y divertida.” (1431-1437) Insiste: “El feedback de fracaso positivo refuerza la sensación de control sobre los resultados del juego. Y esta sensación de control, en el contexto de un entorno orientado hacia una determinada meta, puede crear un potente impulso al éxito.” (1443-1449). Si bien: “Fracasar sólo es divertido si el juego es justo y si se tienen todas las posibilidades de ganar”. (1460) Lo que nos lleva a:

**“Mejora nº 4: mayor esperanza de éxito. Comparada con los juegos, la realidad es desesperanzadora. Los juegos eliminan nuestro miedo al fracaso y mejoran nuestras posibilidades de éxito.” (1467)**

Claro que el optimismo no debe ser disparatado, sino “flexible”: “Es preciso encontrar el nivel de optimismo adecuado a cada ocasión. Martin Seligman recomienda adoptar lo que él denomina un “optimismo flexible”: evaluar de manera constante las posibilidades de alcanzar una determinada meta e intensificar o reducir los esfuerzos acorde a ello. Cuando se pone en práctica un optimismo flexible, se advierte un número mayor de posibilidades de éxito, pero no se sobrestiman las posibilidades propias ni el grado de control que pueda llegar a tenerse sobre un determinado resultado. Esto también permite reducir el optimismo que se invierte en un esfuerzo determinado cuando el feedback advierte de que la meta que se persigue puede resultar inalcanzable o que se la busca en un entorno sobre el que se tiene muy poco control. En esos casos, es posible reconocer que resultará mejor invertir el tiempo y la energía en otra cosa. Los juegos ofrecen entornos perfectos para la práctica de un optimismo flexible.” (1505-1511).

Para Randolph Nesse, profesor de medicina evolutiva de la universidad de Michigan, esto explicaría entre otras cosas el incremento de la depresión en las sociedades desarrolladas. Argumentario: 1º, si existe, debe ser adaptativa –dogma central de todo evolucionista en **ejercicio**; 2º, es adaptativa porque nos libra de utilizar nuestro esfuerzo en metas ajenas a nuestras capacidades, y demanda la reorientación de la conducta; 3º, como nos pasamos el tiempo buscando metas... la depresión campa por sus fueros. Pero no alarmarse, que también los juegos son la solución:

“No obstante, los juegos pueden ofrecer una salida de este bucle depresivo. Les aportan a las personas un buen motivo para ser optimistas, con lo que satisfacen su imperativo evolutivo de guiar la atención hacia metas alcanzables. Según la investigadora de la felicidad Sonja Lyubomirsky, “la máxima felicidad **posible** se obtiene adoptando metas adecuadas y flexibles”.<sup>[85]</sup> Los buenos juegos ofrecen un flujo continuo de metas posibles en entornos que el jugador sabe diseñados para su éxito, lo que le da la oportunidad de inyectar metas adecuadas y flexibles en su vida cotidiana cuando más lo necesita. Desde luego, el éxito que las personas pueden alcanzar dentro de un juego no equivale al éxito en el mundo real. Pero en muchos casos resulta más realista que los distintos tipos de éxito que se sienten presionadas a alcanzar, ya sea que se trate de dinero, belleza física o fama. **Pasarse la vida persiguiendo metas poco realistas resulta deprimente**. En ese sentido, los juegos brindan una enorme ayuda a cualquiera que decida no participar de esta cultura de sueños extremos, al permitirle mantener su atención lejos de metas deprimentes y entrenarse para desarrollar su optimismo flexible. Los mejores juegos de hoy ayudan a que las personas crean de manera realista en sus posibilidades de éxito. Desde luego, tal vez esta no sea la solución perfecta al problema de las metas inalcanzables en el contexto de la sociedad contemporánea. Pero hasta que aparezca otra cosa, hace que las personas se sientan mejor y las ayuda a desarrollar el

**Comentario [JPC14]:** Estupefaciente: existe la reiterada tortura del inocente, luego es adaptativa, luego está legitimada desde el punto de vista evolucionista. Gran argumento, sí señor.

**Comentario [JPC15]:** ¡Qué atrevimiento!

<sup>11</sup> La palabra no es de la autora.

optimismo flexible. Les permite desistir de su “sueño”, sin importar cuál fuese, y concentrar sus esfuerzos en metas que les permiten entrenarse en la práctica real del trabajo arduo, el mejoramiento personal y el dominio de algo nuevo.” (1529-1540)<sup>12</sup>

## 5. Una mayor conectividad social.

El juego Lexolus, en Facebook, se juega sobre todo con la mamá o, en su defecto –aunque las madres carecen de defectos-, con familiares, amigos.... La gracia estriba en que el juego es asincrónico, pues se juega en función de tu disponibilidad para acceder a la red. El resultado es estupendo: “En términos sencillos, los juegos en la red social hacen que sea más sencillo y más divertido mantener vínculos fuertes y activos con las personas a las que se quiere pero a las que por distintos motivos no se ve o con las que no se interactúa lo suficiente en la vida cotidiana.” (1730-1736)

“No es un buen sustituto de la interacción real, pero contribuye a mantener a familiares y amigos lejanos dentro del contexto de una vida cotidiana en la que de otra forma uno estaría demasiado ocupado para mantener ese vínculo. Juegos como Lexulous y FarmVille<sup>13</sup> aseguran que uno habrá de aparecer y hacer su parte todos los días para nutrir la relación existente, y hacer un gesto amistoso llegado el turno. Lo que conduce a una quinta mejora posible de la realidad:

**Mejora n° 5: mayor conectividad social: Comparada con los juegos, la realidad está desconectada. Los juegos construyen vínculos sociales más fuertes y conducen a sostener redes sociales más activas. Cuanto más tiempo pasamos interactuando en nuestras redes sociales, aumenta la probabilidad de generar un subconjunto de emociones positivas a las que se denomina “emociones prosociales”.”**

Los juegos ofrecen dos emociones prosociales concretas: “bochorno feliz” (tomarse el pelo recíprocamente en la victoria/derrota, lo que los psicólogos reconocen como una de las formas más eficaces de desarrollar simpatías sociales: nos herimos, pero con medida, somos vulnerables, pero nos fiamos de la amabilidad del oponente, nos rebajamos de estatus reforzando el ajeno pues estamos dispuestos a aceptar las bromas correspondientes); y “orgullo vicario”, el que obtenemos de ayudar al éxito de familiares y amigos.

Además, los juegos nos proporcionan “sociabilidad ambiente”: “A veces queremos compañía, pero no queremos interactuar activamente con nadie. De esta experiencia surge la idea de jugar solos y simultáneamente acompañados.” (1910) “Una jugadora de World of Warcraft explica en su blog por qué prefiere jugar sola en compañía de otros: “Me gusta la sensación de no estar sola en el mundo. Me encanta saber que en el juego estoy rodeada por otros jugadores reales. Disfruto al ver qué hacen, disfruto sus logros y cruzarme con ellos cuando ‘están en lo suyo’ al mismo tiempo que yo ando en lo mío”. [124] De hecho, este testimonio describe un tipo distintivo de presencia social: una presencia realizada por el hecho de compartir metas y participar en el mismo tipo de actividades. Los jugadores pueden reconocerse unos a los otros porque comparten una comprensión común de aquello que están haciendo y sus porqués. Así, las acciones de los demás resultan inteligibles y significativas. La sociabilidad de ambiente es una forma muy casual de interacción social; no crea vínculos directos, pero satisface la necesidad de sentirse conectado con los demás. Crea cierta sensación de expansión social, de inclusión en una escena social y de que es posible entrar en contacto con otras personas si uno lo desea. Los investigadores de Stanford y el PARC plantearon que los jugadores introvertidos eran los que más disfrutaban de jugar solos en compañía, y estudios recientes apoyan esta hipótesis.” (1920-1927) Lo que podría ser utilizado para ayudar a personas excesivamente introvertidas a abrirse a una mayor interacción social –pues la extraversion correlaciona positivamente con la felicidad-. Y es que: “No es posible discutir las recompensas sociales que ofrecen los juegos en red y no mencionar el papel positivo que desempeñan

**Comentario [JPC16]:** Protágoras: el hombre es la medida de todas las cosas. De aquí: adaptar las metas a las competencias propias. Se constata, pues, que el orden no es: imperativos de realidad, ergo, imperativos de verdad, bien, belleza; ergo, las metas son las que son a tenor de los recursos disponibles... que pueden resultar trágicos en la medida en que los recursos no satisfagan los requerimientos de los desafíos. Si creemos, como creemos, en la finitud de la especie: ¿qué imperativo categórico teleológico puede nacer de...? Cabe, además, que especie e individuo entren en conflicto, por ejemplo, en el chivo expiatorio -el mejor amigo del hombre, al parecer, según el economista Rodríguez Brown.

**Comentario [JPC17]:** Recordar el dato IIGT: la conectividad no elimina el sentimiento de soledad...

**Comentario [JPC18]:** Una vez más, el vínculo se basa en la semejanza: Narciso se busca, y se encuentra, en el espejo, pues si no se encuentra se desconecta y a otra cosa.

<sup>12</sup> Las páginas siguientes están dedicadas al análisis del juego Rock Band.

<sup>13</sup> Granjas virtuales que cuidas o visitas –las de tus colegas para hecharles una mano, por ejemplo, fertilizarlas llegado el caso-.

cuando ayudan a las personas a combatir su sensación de soledad.”(1979)<sup>14</sup> Tanto es así que la autora defiende a los juegos como una nueva estrategia de configuración de lazos sociales que reorienta la tendencia de desvinculación derivada de la crisis de las instituciones tradicionales –ya familiares, ya cívicas como movimientos, partidos, grupos...-.

## 6. Ser parte de algo mayor que uno mismo.

“En abril de 2009, los jugadores de Halo 3 celebraron un hito sorprendente: diez mil millones de muertes contra su enemigo virtual, el Covenant. Esto equivale aproximadamente al 150% del número total de hombres, mujeres y niños que viven sobre el planeta. Para alcanzar esta cifra monumental, los jugadores de Halo 3 pasaron quinientos sesenta y cinco días luchando la tercera y última campaña de la Gran Guerra ficcional para proteger a la Tierra de una malévola alianza extraterrestre que busca destruir la raza humana. Juntos, alcanzaron a matar a un promedio de diecisiete mil quinientos millones de miembros del Covenant por día, setecientos treinta mil por hora, doce mil por minuto. En el transcurso de la batalla, llegaron a conformar el mayor ejército virtual o de otro tipo que exista sobre la tierra. Más de quince millones de personas lucharon del lado del Comando Espacial de Naciones Unidas de este juego de ciencia ficción. Esto equivale aproximadamente a la sumatoria del número total del personal activo de las veinticinco fuerzas armadas más numerosas del mundo real.” (2099-2103)

Tal vez esto no tenga mucho valor (salvar la raza humana de una amenaza extraterrestre ficticia), dice la autora, pero sí tiene mucho **sentido**.

“Por “sentido” entiendo la sensación de formar parte de algo mayor que nosotros mismos, la creencia de que nuestras acciones tienen relevancia más allá de nuestras vidas individuales. Cuando algo tiene sentido, cobra significación y es valioso no sólo para nosotros o nuestros familiares y amigos cercanos, sino para un grupo tanto mayor: ya sea una comunidad, una organización o aun la especie humana. El sentido es algo que las personas buscan todo el tiempo, mediante distintas formas que les permitan hacer la diferencia en un contexto mayor, dejar una marca perdurable en el mundo y disfrutar de la emoción y el asombro ligados a proyectos y comunidades de los que forman parte.” (2136)

“Para experimentar verdadero sentido no es necesario contribuir a algo que tenga valor real. Sólo hace falta la oportunidad misma de contribuir.” (2147)<sup>15</sup> Lo que nos lleva a la sexta mejora:

**“Mejora nº 6: escala épica. Comparada con los juegos, la realidad es trivial. Los juegos nos permiten ser parte de algo mayor, dándoles a nuestras acciones un sentido épico.” (2154). Y épico es aquí la palabra clave:**

“Lo épico es algo de proporciones heroicas. Estos exitosos videojuegos alcanzan la escala épica mejor que ningún otro medio de nuestra era, y lo hacen de tres maneras clave: a) Crean **contextos de acción épicos**: historias colectivas que les permiten a las personas conectar su juego individual **con una misión tanto mayor**; b) Sumergen a los jugadores en **entornos épicos**: espacios vastos, interactivos, que despiertan sensaciones de curiosidad y asombro; c) Y además los comprometen en proyectos épicos: esfuerzos de cooperación que los jugadores llevan adelante **a escala masiva**, durante meses e incluso años. Los jugadores tienen un buen motivo para adorar los juegos épicos. No se trata solamente de que cuanto más grande sea algo, mejor, sino de que en este caso, **cuanto más grande**, más sobrecogedor **resulta**. El sobrecogimiento es una emoción única. Según muchos partidarios de la psicología positiva, es la emoción positiva más abrumadora y gratificante que un ser humano pueda sentir. De hecho, el neuropsicólogo Paul Pearsall lo denomina “el orgasmo de las emociones positivas”. Sobrecogimiento es aquello que experimenta la persona que se reconoce en presencia de algo mayor que ella misma. Es una emoción

**Comentario [JPC19]:** De nuevo, no se teoriza la distinción fundamental a la que se apela, en este caso, valor y sentido. De hecho, acto seguido el valor se asume como parte del sentido... en fin: supongamos que el sentido de mi existencia es lograr la pureza racial aría excluyendo de la faz de la tierra la... por cada esterilización... con valor y sentido para quienes...

**Comentario [JPC20]:** Como era de esperar: sentido → valioso →épico →grandioso en su sentido etimológico: es lo grande... en espacio, en lo que se juega (supervivencia de la humanidad), en la cantidad...

<sup>14</sup> NUESTRA INVESTIGACIÓN “CELULAR” PARECE MOSTRAR JUSTO LO CONTRARIO: LA CONECTIVIDAD CONSTANTE NO PALIA LOS SENTIMIENTOS DE SOLEDAD.

<sup>15</sup> Yo/// Lo que nos permite una nueva definición de narcisismo metodológico: es la desvinculación egocéntrica del sentido, de lo valioso a lo que debería vincularse.

estrechamente ligada a los sentimientos de espiritualidad, amor y gratitud y, más importante aún, al deseo de servir.” (2164-2174)

El juego Halo es ejemplo de entorno épico –a sumar a los que la historia de los hombres, siempre más modesta, ha ido dando lugar como... “El ejemplo más antiguo de un entorno épico construido es el Göbekli Tepe. Descubierta hace menos de veinte años en el sudeste de Turquía, se cree que antecede a Stonehenge en unos seis mil años. Se trata de más de diez hectáreas sobre las que se disponen al menos veinte círculos de piedra, de entre diez y treinta metros de diámetro, en los que se observan pilares monolíticos de tres metros de altura.”<sup>16</sup>

Halo es épico por la dimensión que entraña: millones de jugadores, miles de millones de interacciones cooperativas...<sup>17</sup> Y claro, se pregunta, ¿qué pasaría si todos los seres del planeta (se entiende, humanos) se aliasen en el proyecto compartido de luchar juntos contra el Covenant? Pues, como se puede imaginar el lector inteligente...

“Pero por otro, ¿podemos imaginar la sensación que nos produciría que seis mil millones de personas lucharan en una guerra ficcional en el mismo bando? **Me parece bastante evidente que un esfuerzo semejante tendría un sentido real**, por más que careciera de valor en el mundo real. Si pudiéramos concentrar toda la atención del planeta en una única meta, aunque fuera sólo por un día, y aun si esto sólo involucrara deshacerse de alienígenas en un videojuego, estaríamos ante un momento verdaderamente sobrecogedor. **Sería la mayor experiencia colectiva jamás emprendida en toda la historia de la humanidad**. Erizaría la piel de todos los habitantes del planeta. Esa es la escala épica en que los jugadores pueden pensar. Y esa es la escala en que los jugadores están dispuestos a involucrarse. Los jugadores pueden imaginarse a seis mil millones de personas juntándose a pelear contra un enemigo ficcional, sólo por el sobrecogimiento y el asombro que esto podría provocarles. Están dispuestos a trabajar juntos en emprendimientos de enorme magnitud, con metas épicas, sólo por el disfrute extremo de hacerlo. Y cuanto más busquemos este tipo de felicidad como planeta, más probabilidades tendremos de salvarlo (no de los alienígenas ficticiales, sino de la apatía y el potencial desperdiciado).” (2432-2437)<sup>18</sup>

Un sentido tan grande de la colaboración en algo tan grande, piensa la autora, es una inmensa fuerza para luchar contra los males que nos aquejan de depresión, falta de autoestima y confianza en uno mismo... Para terminar el capítulo:

“Los juegos muestran hoy a las personas exactamente qué quieren de la vida: un trabajo más satisfactorio, mejores esperanzas de éxito, mayor conectividad social y la oportunidad de ser parte de algo mayor. En la medida en que los juegos contribuyen a generar todos los días estos cuatro tipos de recompensa, ofrecen a las personas un potencial ilimitado para elevar su propia calidad de vida. Y cuando juegan estos juegos con sus amigos, familiares y vecinos, pueden enriquecer la vida de las personas que están a su alrededor. De esta forma, los juegos enseñan a las personas a descubrir aquello que verdaderamente las hace felices (y a convertirse en una mejor versión de sí mismas). ¿Pero será posible aplicar este conocimiento al mundo real?” (2467-2472)

Pues...

## Parte II. La reinención de la realidad.

### 7. Los beneficios de las realidades alternativas

---

<sup>16</sup> Yo/// Pongo el ejemplo como síntoma de la confusión mental que subyace a toda esta sorprendente obra: sumar el entorno épico virtual a la serie de entornos épicos naturales primero (cita el Everest, el Cañón del Colorado), e históricos después es incurrir en un desliz tan grueso que resulta extraordinariamente significativo. Y estupefaciente.

<sup>17</sup> Yo/// Y de dólares de beneficios, pero no nos lo dice.

<sup>18</sup> Yo/// La negrita es nuestra.

Chore Wars es un juego para realizar tareas domésticas en el mundo analógico, que las representa nuestro avatar en el mundo digital otorgándoles la puntuación correspondiente para lograr los premios correspondientes. Se presenta como un juego de “siempre gana”: quien gana en el juego y quien hace menos tareas domésticas que el ganador, ganancias que son en el mundo virtual -subir de nivel, más puntos- y real -acuerdos de quien paga una ronda, pone la música en el coche...-. El éxito es fulgurante: “Una mamá de Texas describe una típica experiencia con Chore Wars: “Tenemos tres hijos, de 9, 8 y 7 años de edad. Me senté con ellos, les mostré sus personajes y las aventuras, y literalmente dieron un salto. Fueron corriendo a completar las tareas que se les asignaron. ¡Nunca antes había visto a mi hijo de 8 años tender su propia cama! Y casi me desmayé cuando mi marido limpió el horno”. Al parecer, la experiencia funciona igual de bien con veinteañeros. Según otra jugadora: “Vivo en una casa en Londres con una chica y seis muchachos más. Muchas veces soy la única que se encarga de mantener el orden, y eso hace que esté a punto de perder la razón. Anoche armé una cuenta para todos y establecí algunas ‘aventuras’. Cuando me desperté esta mañana todos en la casa estaban limpiando. Honestamente, no podía creer lo que veía. ¡Lo único que había que hacer era convertirlo en una **competencia!**” (2600-2607)

¿Por qué funciona, por qué es tan motivador? La respuesta de la autora tiene una asombrosa concomitancia con los presupuestos teóricos de la economía liberal:

“No obstante, lo decisivo aquí es la introducción de la elección racional en el reparto de las tareas domésticas. Al establecer un grupo, la primera tarea por delante es la de crear una buena lista de aventuras, entre las cuales se pueda elegir. A ningún jugador se le asigna una aventura en particular. En cambio, todos pueden elegir la que quieran. No hay ninguna tarea necesaria. El jugador se ofrece de manera voluntaria para cada una de las aventuras que emprende. Y esta sensación de participación voluntaria en las faenas del hogar se ve intensificada por el hecho de que el juego alienta a los participantes a decidir sus aventuras de manera **estratégica.**” (2614)

En definitiva, y como era de esperar, y aun reconociendo que los juegos llega un momento en que aburren -pero no los recuerdos positivos vinculados a su práctica-:

“Chore Wars consigue algo que parecería imposible. Convierte el rutinario trabajo doméstico en una aventura colectiva, al sumarle obstáculos innecesarios e implementar sistemas de feedback más motivadores. Por ello, constituye el ejemplo perfecto de la siguiente mejora posible de la realidad:

**Mejora n° 7: participación sin reservas. Comparada con los juegos, la realidad es un contexto en que resulta difícil sumergirse. Los juegos nos motivan a participar de manera más intensa en cualquier cosa que estemos haciendo.”**

Participar sin reservas de algo significa sentirse automotivado y autodirigido, intensamente interesado y genuinamente entusiasta. Cuando alguien se siente obligado a hacer algo, o si lo hace con reservas, no está participando de verdad. Cuando a alguien no le importa el posible resultado de lo que está haciendo, no está participando de verdad. Cuando alguien espera de manera pasiva que algo se termine, no está participando de verdad. Y cuanto menos participan las personas en sus vidas cotidianas, menos oportunidades tienen de ser felices. Es así de simple. **Todas las recompensas emocionales y sociales que anhelamos exigen una participación activa, entusiasta y automotivada. Y ayudar a los jugadores a participar verdaderamente en el momento, en vez de evadirse o simplemente esperar a que se termine, es el sello distintivo de los proyectos de realidad alternativa,** de los que habremos de ocuparnos en este capítulo y los tres que siguen.” (2649-2660)

En definitiva, tenemos una modalidad de juegos llamada juegos de realidad alternativa (ARG):

“... los ARG son juegos que la gente juega para mejorar su vida real, a diferencia de otros que se juegan para escapar de ella. Los desarrolladores de este tipo de juegos quieren que las personas participen con el mayor compromiso posible en sus vidas cotidianas” (2674)

**Comentario [JPC21]:** Es muy interesante comprobar si este procedimiento permite interiorizar el comportamiento de tal modo que, cuando el juego, por reiterado, no resulte motivador, las personas sigan... De todos modos, una vez más, el procedimiento excluye del análisis de la acción lo que un clásico llamaría la motivación recta: no se trata solo, como diría Kant, de hacer o no hacer, sino de hacer por la motivación correcta... lo que el juego produce es un hacer instigado por... de nuevo la no teorización exterior/interior sería relevante: la autora considera autotética una acción motivada por un juego, o sea, absolutamente heterónoma: el autor del juego y sus reglas (retos, facilidades-dificultades, recompensas-castigos) no son diseñados por quienes los juegan, que se convierten así en tutelados por...

**Comentario [JPC22]:** La autora utiliza la expresión “no hay ninguna tarea necesaria” para una tarea que: 1º, se inscribe en el elenco cerrado de necesidades domésticas; 2º, presuponiendo que cabe una distribución que, vía elección, conecta a todos los jugadores que se inscriben libremente en el juego... vivir en la casa no parece ser razón suficiente para compartir las tareas derivadas de... se conculca así el principio de limpiar la propia mierda a quien detrás viene...

Para la autora, todos los juegos ARG mejoran la vida de sus jugadores, bien porque han sido diseñados explícitamente para ello -como el de nuestro ejemplo- bien porque tienen el efecto colateral de proporcionar emociones satisfactorias (son “satisfactorios en términos emocionales”). Todo extraordinariamente esperanzador, pero hay que tomarse las cosas con cautela:

“Pese a todo, en buena medida los juegos de realidad alternativa todavía son pruebas piloto para el futuro. El suyo es un espacio donde se exploran nuevas posibilidades. **Todavía no existe un juego de realidad alternativa que verdaderamente esté cambiando el mundo.** Pero en conjunto, todos ellos están haciendo lo suyo para demostrar de qué manera podríamos mejorar nuestras vidas si jugáramos más juegos.” (2695)

**Comentario [JPC23]:** Ya no son las ideologías las que mueven el mundo, ni las religiones: ¡los juegos!

A continuación analizaremos algunos que ya están ayudando a cambiar el mundo.

Un buen ARG precisa: ser electivo -no se puede obligar a jugar-, necesita además “metas atractivas, obstáculos interesantes y sistemas de retroalimentación bien diseñados.” (2703) En definitiva, un diseño de experiencia óptimo. Y aquí aparece Quest to Learn, que como es el asunto que nos ocupa lo presentamos en toda su extensión:

### **“Quest to Learn, o por qué las escuelas deberían parecerse más a un juego.**

Los nativos digitales de hoy –es decir, la primera generación que creció con internet, la de los nacidos a partir de 1990– tienen una relación con el juego tanto más fluida que las generaciones anteriores. A lo largo de su vida, la mayoría de ellos tuvo acceso directo a juegos y mundos virtuales muy sofisticados; así, ellos dan por sentada la posibilidad de un compromiso muy intenso y una participación activa. Saben reconocer el sentimiento de activación positiva y extrema, y se sienten aburridos y frustrados cuando no lo experimentan.[171] Tienen sus buenos motivos: es tanto más difícil funcionar en entornos de baja motivación, bajo feedback y poco desafío que cuando se está jugando juegos sofisticados. Y por eso los nativos digitales padecen más el aula tradicional que los niños de cualquiera de las generaciones anteriores. En la actualidad, la escuela se limita, en su mayor parte, a ofrecer una larga serie de obstáculos necesarios que producen estrés negativo. El trabajo es obligatorio y estandarizado, y cada error se asienta en un archivo permanente. Como resultado, existe una desconexión cada vez mayor entre los entornos virtuales y el aula. Marc Prensky, autor de Teaching Digital Natives [La enseñanza a los nativos digitales], describe con estas palabras la actual crisis educativa: Los estudiantes de hoy dicen “estimúlame o enfúrceme”. Y créanme, están enfurecidos. **Todos los alumnos a los que damos clases tienen en sus vidas algo realmente estimulante, algo que hacen y en lo que son buenos, algo que tiene un notorio componente estimulante y creativo... los videojuegos son el epítome de este tipo de compromiso creativo total. En comparación, la escuela es tan aburrida que los niños, acostumbrados a su otra vida, no pueden soportarla. Y a diferencia de las generaciones anteriores, que crecieron sin juegos, estos alumnos conocen la sensación de una experiencia verdaderamente absorbente. Saben exactamente qué le falta a la escuela.**[172] Con el propósito de saldar esta brecha, durante la última década los educadores han ido introduciendo juegos en las escuelas de manera progresiva. El género didáctico constituye hoy un sector enorme y creciente de la industria de los videojuegos, y ofrece desarrollos que contribuyen a la enseñanza de prácticamente cualquier materia o destreza imaginable, ya sea historia, matemática, ciencias o lenguas extranjeras. Cuando estos juegos funcionan –cuando combinan un buen diseño con un sólido contenido educativo–, ofrecen un bienvenido alivio a estos estudiantes, que de otra manera se sentirían poco estimulados por su rutina cotidiana en la escuela. Pero incluso en tales ocasiones, estos juegos educativos brindan como mucho una solución temporaria. La brecha se agranda demasiado, y los juegos educativos ya no pueden marcar una diferencia significativa y perdurable en el lapso de los trece años que insume la educación de un niño. ¿De qué manera sí podrían marcar una diferencia? Algunos innovadores del ámbito de la educación, entre ellos **el propio Prensky, abogan cada con mayor decisión por una reforma tanto más drástica, basada en videojuegos y juegos de computadora. Sueñan con una escuela ideal que no use juegos para enseñarles a los alumnos, sino que sea en sí misma un juego, de principio a fin: en ella, cada clase, cada actividad, cada tarea, cada momento de formación y evaluación estaría diseñado a partir de los mecanismos y las estrategias de participación probados por los juegos multijugador más atractivos.** Y no se trata meramente de un sueño. El movimiento de reforma educativa pro juego está en marcha hace

**Comentario [JPC24]:** Lo dicho: la escuela no puede competir con los reclamos digitales... y la consecuencia es evidente: los reclamos digitales deben tomar la escuela al asalto. Por supuesto, esto nunca pasó antes, y los estudiantes acudían a la escuela analógica desde sus mundos analógicos con entusiasmo efervescente y contagioso... afortunadamente los estudiantes saben cuál es el problema -afirmación absolutamente enternecedora- y los programadores de videojuegos la solución.

tiempo, tanto que ya existe una escuela pública enteramente dedicada a ofrecer una realidad pedagógica alternativa a todos aquellos estudiantes que quieran jugar durante su travesía hasta la graduación. Quest to Learn es una escuela privada de la ciudad de Nueva York, subvencionada por el Estado, para alumnos de sexto a duodécimo grado.[173] Es la primera del mundo enteramente basada en la dinámica de los juegos, y sus fundadores desean que sirva de modelo a otras instituciones en el mundo entero. Quest abrió sus puertas en el otoño de 2009, luego de dos años de diseño curricular y planificación estratégica, y está dirigida por un equipo interdisciplinario de educadores y profesionales del diseño de juegos, apoyado por subsidios de la MacArthur Foundation y la Bill and Melinda Gates Foundation. Su director es Aaron B. Schwartz, graduado de la Universidad de Yale y docente con diez años de experiencia, que además trabajó en el Departamento de Educación de Nueva York. Por su parte, el desarrollo del currículo y el plan de estudios estuvo liderado por Katie Salen, una profesional con diez años de experiencia en la industria de los videojuegos y destacada investigadora del modo en que los niños pueden aprender jugando. En términos generales, los contenidos mínimos son iguales a los de cualquier otra escuela; los alumnos estudian matemáticas, ciencias, geografía, lengua, historia, computación, arte, idiomas extranjeros y artes, en el contexto de clases que se distribuyen en bloques diferenciados a lo largo del día. Lo peculiar, sin embargo, es el modo en que aprenden: desde que se despiertan por la mañana hasta que terminan su tarea, los alumnos participan en actividades lúdicas. Tal vez repasar un día en la vida de una alumna de sexto grado, Rai, nos ayude a comprender mejor cómo funciona Quest. 7.15. Rai ya está embarcada en un “desafío” sin siquiera haber ido todavía a la escuela. Trabaja en una misión secreta, una tarea de matemáticas que encontró el día anterior escondida en uno de los libros de la biblioteca. Apenas se despierta, intercambia mensajes de texto con sus amigos Joe y Celia para encontrarse en la escuela a primera hora. Su meta: descifrar el código matemático antes de que cualquier otro estudiante lo descubra. No es una tarea obligatoria sino una tarea secreta, un desafío de aprendizaje optativo. No sólo no está obligada a hacerla, sino que debe ganarse el derecho a hacerla, descubriendo su ubicación escondida. Cuando su actividad se convierte en una misión secreta, el alumno ya no está estudiando y practicando fracciones porque debe hacerlo. Está trabajando para alcanzar una meta que eligió, y que resulta muy estimulante: decodificar un mensaje secreto antes que ninguna otra persona. Desde luego, no todas las tareas pueden ser misiones especiales y secretas. Pero cuando cada libro puede contener un código secreto, cada aula una pista, cada panfleto un enigma, ¿quién no iría a la escuela con más ganas de participar, con la expectativa de ser el primero en encontrar estos desafíos secretos? 9.00. **A Rai no le interesa sacarse una buena nota en la clase de lengua de hoy. Lo que quiere es subir de nivel.** Está en medio de una unidad de narración, y ya tiene cinco puntos. Es decir, está a sólo siete de convertirse en una “maestra” de la narración. Hoy confía sumar un punto más a su total realizando una misión de escritura creativa. Tal vez no sea la primera del curso en convertirse en una “maestra” de la narración, pero esto no significa que vaya a perder su oportunidad. En la medida en que esté dispuesta a emprender nuevos desafíos, podrá abrirse paso hasta el nivel superior y ganarse su equivalente a una calificación 10. La idea de subir de nivel trae consigo un modelo de éxito tanto más igualitario que el tradicional sistema de calificación basado en la curva en campana.[174] Siempre y cuando se esfuercen, todos pueden mejorar. **Subir de nivel puede servir así de remplazo o complemento al tradicional sistema de calificaciones que les ofrece a los alumnos una única posibilidad de acertar. Si el alumno fracasa en una misión, esto no tiene impacto permanente en su libreta de calificaciones. Sólo necesita embarcarse en más misiones hasta ganar los puntos suficientes para alcanzar el puntaje que desea. Este sistema de “calificación” remplace el estrés negativo por estrés positivo, al ayudar a los estudiantes a prestar más atención al aprendizaje y menos a su desempeño.** 11.45. Rai inicia sesión en una computadora de la escuela para actualizar su perfil en el “intercambio de conocimientos”, donde los estudiantes dan a conocer sus superpoderes de aprendizaje. Está a punto de declararse maestra en construcción de mapas. No sabía que la cartografía pudiera ser un área de conocimiento en el mundo “serio”. Era algo que hacía para divertirse, fuera de la escuela, construyendo mapas de sus mundos virtuales 3D favoritos para ayudar a otros jugadores a recorrerlos mejor. Su maestro de geografía, el señor Smiley, vio uno de estos mapas y le comentó que en ese momento los alumnos de octavo estaban a punto de empezar una incursión grupal para encontrar “historias escondidas” de África, buscando pistas del pasado en distintos objetos cotidianos como adornos, tapices y vasijas comerciales. El grupo, le aseguró, necesitaría de un buen cartógrafo digital que ayudara a establecer una trama con todos esos objetos según su lugar de

procedencia, y que fuera capaz de diseñar un mapa lo suficientemente divertido para que los demás compañeros quisieran explorarlo. El intercambio de conocimientos funciona exactamente igual que los perfiles de las personas en las redes sociales, que le permiten a la persona hacerles saber a los demás en qué juegos es buena o cuáles le gustan, o como los sistemas de “emparejamiento” online, que ayudan a los participantes de los sistemas multijugador a encontrar nuevos compañeros de equipo. Estos sistemas están diseñados para alentar y facilitar la colaboración. Al identificar de manera pública las fortalezas y los intereses de una persona, aumentan las posibilidades de que se la convoque para hacer aquello en lo que es buena. En el aula, esto supone que los alumnos tengan más probabilidades de encontrar el modo de contribuir con éxito a proyectos grupales. Y la oportunidad de hacer algo en lo que uno es bueno en el contexto de un proyecto compartido ayuda a los alumnos a construir una verdadera estima entre pares (no la clásica autoestima vacía, fundada sólo sobre la necesidad de sentirse bien, sino respeto de verdad, basado sobre los aportes realizados). 14.15. Todos los viernes la escuela tiene un orador invitado, o “aliado secreto”. Hoy, el aliado secreto es un músico, Jason, que hace música mediante programas informáticos. Luego de dar a los chicos una demostración en vivo con su laptop, anuncia que en pocas semanas volverá para ayudar a que los estudiantes alcancen su próximo “nivel de jefe” (boss level). Para este nivel, los alumnos formarán equipos y deberán componer su propia música. Cada equipo desempeñará un papel distinto (dicen por ahí que se necesitarán varios especialistas en matemática que trabajen en el código de computadoras). Rai tiene muchas ganas de ocupar uno de esos lugares, por lo que planea dedicar un tiempo extra durante los dos próximos fines de semana a trabajar arduamente en sus tareas de matemática. Como bien explica el sitio web de Quest, los niveles de jefe son “[unidades] ‘intensivas’ de dos semanas en que para solucionar problemas complejos los estudiantes aplican conocimientos y destrezas adquiridos hasta ese momento”. “Nivel de jefe” es un término tomado en préstamo de los videojuegos. En un nivel de jefe, el jugador enfrenta a un jefe (o algo equivalente), un monstruo tan intimidante que lo obliga a emplear todo lo aprendido en el juego hasta ese momento. Es el equivalente de un examen parcial o final. Los niveles de jefe son muy difíciles, pero superarlos es inmensamente satisfactorio. Quest propone distintos niveles de jefe a lo largo del año escolar, para estimular a los estudiantes a poner en acción todo su aprendizaje. Esto les permite emprender un desafío épico, y desde luego fallar no es motivo de vergüenza. Es un nivel de jefe y, al igual que en cualquier buen juego, está pensado para estimular las ganas de hacer el mayor esfuerzo y practicar cuanto sea necesario. Al igual que las misiones colaborativas, los niveles de jefe se abordan en equipos, y cada estudiante debe calificar para desempeñar un papel en particular (por ejemplo, “especialista en matemática”). Tal como en una incursión de World of Warcraft, se espera que cada participante juegue al límite de sus posibilidades. Esta es una de las estrategias clave implementadas por Quest para aumentar las expectativas de éxito de todos los estudiantes. Más allá del currículo básico, los alumnos pasan la mayor parte de su tiempo mejorando en ciertos temas y actividades (aquellos para los que tienen talento natural o en los que ya saben que tienen un buen desempeño). Esta estrategia supone que cada alumno tiene la oportunidad de destacarse en algo, y dirige su atención hacia aquellas áreas en que son mayores sus posibilidades de llegar algún día a convertirse en una persona extraordinaria. 18.00. Rai está en casa, interactuando con un personaje virtual, Betty. La meta de Rai es enseñarle a Betty a dividir números mixtos. Betty es lo que Quest denomina un “agente enseñable”: “Una herramienta de evaluación mediante la cual los niños le enseñan a un personaje digital a resolver un problema específico”. En otras palabras, Betty es un programa de software diseñado para saber menos que Rai. Y la tarea de Rai es “enseñarle”, mostrándole las soluciones y trabajando pacientemente con ella hasta que aprenda. En Quest, estos agentes enseñables remplazan a las pruebas, y de este modo alivian las ansiedades comúnmente asociadas al desempeño bajo presión. Con un agente enseñable, no se está evaluando al alumno para confirmar si realmente aprendió algo. En cambio, el alumno se está desempeñando como tutor de otro porque ya lo aprendió y es su oportunidad de demostrarlo. Esto involucra un fuerte componente de naches (orgullo vicario): cuanto más aprende un alumno, más puede enseñar. La dinámica, claramente, está tomada del modo en que funciona el aprendizaje en los buenos videojuegos, y es una situación que Quest puede traducir perfectamente a los sistemas estándares de evaluación por escala. Misiones secretas, niveles de jefe, intercambio de conocimientos, agentes especiales, puntos y niveles en vez de calificaciones... no cabe ninguna duda de que Quest to Learn es un entorno de aprendizaje distinto, con una misión drásticamente distinta a la que cualquier otra escuela haya emprendido en los últimos tiempos. Supone

también una inyección de juego sin precedentes en el sistema educativo. El resultado es un entorno de aprendizaje donde los alumnos intercambian conocimientos secretos, convierten sus fortalezas intelectuales en superpoderes y enfrentan desafíos épicos sin miedo al fracaso. Quest to Learn abrió sus puertas con una clase de sexto grado en otoño de 2009, y planea sumar todos los años un nuevo curso. La primera promoción se graduará en 2016, y debería terminar la universidad en 2020. No dudo de que este grupo humano estará lleno de personas creativas a la hora de resolver problemas, que sabrán trabajar en colaboración y serán capaces de pensar de un modo innovador y abordar con entusiasmo desafíos formidables en el mundo real.” (2708-2814)

La autora añade el análisis de Super Better, diseñado para mejorar la recuperación tras una conmoción que provoca sesgos depresivos... lo de siempre... se escoge un avatar, se dibuja su red social de interacción, se definen metas en tonos épicos, las pruebas, el feedback... **Los nuevos juegos de realidad alternativa habrán de testarse en base a tres preguntas-desafío:**

- “Primero: **¿Cuándo y dónde será necesaria una realidad alternativa?** ¿Qué situaciones y espacios la demandan, y en qué otros casos sería mejor dejar las cosas como están?
- Segundo: **¿A quiénes deberían incluir los juegos de realidad alternativa?** Más allá de los familiares y amigos cercanos, ¿qué otras personas podrían beneficiarse de una invitación a jugar?
- Tercero: **¿Qué actividades deberían constituir los mecanismos principales de los juegos de realidad alternativa?** El diseño de juegos ofrece una estructura –metas, obstáculos, feedback–, pero dentro de esa estructura puede pedirse al jugador que haga prácticamente cualquier cosa. **¿Qué hábitos deberían alentar estos juegos? ¿Qué acciones deberían multiplicar?”** (3039-3051)

Y vamos a ver algunos juegos que tratan de satisfacer estas exigencias.

## 8. Subir el nivel de vida.

La autora habla de Plusoneme, una especie de plataforma digital para definir la actividad en la que quieres mejorar y vincularla, como siempre, a un juego que defina...

“Plusoneme no es un juego; no hay metas establecidas ni restricciones sobre cómo se puede otorgar o ganar un +1. Antes bien, es un gesto de juego, una reflexión en voz alta: **¿qué sensación nos produciría recibir una retroalimentación positiva constante y en tiempo real en nuestras vidas, cada vez que enfrentamos obstáculos y nos esforzamos? ¿Nos motivaría más? ¿Lo viviríamos como una recompensa? ¿Nos sentiríamos estimulados? Un número cada vez mayor de proyectos de realidad alternativa sugiere que la respuesta a todas estas preguntas es un rotundo sí.** Los sistemas que nos ayudan a subir de nivel en la vida real, al brindarnos obstáculos voluntarios relacionados con nuestras actividades reales y un mejor sistema de retroalimentación, realmente pueden ayudarnos a esforzarnos más y mejor. Lo que conduce a la siguiente mejora para la realidad:

**Mejora nº 8: recompensas significativas cuando más se las necesita. Comparada con los juegos, la realidad no ofrece puntos ni recompensas. Los juegos nos ayudan a sentirnos más recompensados por hacer nuestro mejor esfuerzo.”** (3138- 3147)

El juego Day in the cloud pretende mejorar la experiencia de viajar para quienes es una carga difícil de sobrellevar... una vez más:

“El ejemplo de los juegos de vuelo echa las bases que permiten apoyar el desarrollo de juegos relacionados con la vida cotidiana: estos juegos pueden ayudar a que las personas sufran menos y disfruten más del mundo real. Cuando las personas se ven ante una experiencia que les resulta difícil, ofrecerles metas que las desafíen, sistemas de puntuación, niveles, logros y recompensas virtuales puede hacer que les resulte más fácil atravesar esa misma experiencia. En última instancia, esta es la tarea más importante a la que pueden abocarse los diseñadores de juegos en el futuro: hacer que las cosas difíciles le resulten a la gente tan satisfactorias –intrínsecamente satisfactorias– como sea posible.” (3286-3296)

La autora se pregunta: ¿pueden los juegos mejorar la práctica de aquellas actividades que ya disfrutamos por sí mismas? La respuesta es, tras alguna cautela -si hacemos todo por mejorar la puntuación, podemos perder el placer de hacer las cosas por sí mismas<sup>19</sup>- que sí porque, como nos recuerda Lord Kelvin, “lo que no se puede medir no se puede mejorar”, y los juegos nos ofrecen siempre el feedback en tiempo real de nuestra mejora cuantitativa, lo cual nos permite a su vez programar nuevas metas y mejorar nuestra realización:

“La información en tiempo real y las marcas cuantitativas son responsables de que los jugadores mejoren paulatinamente en cualquier juego que jueguen: su desempeño se mide de manera constante, y reciben esta información de inmediato, ya sea por medio de barras de progreso, puntos, niveles o logros. Así, a los jugadores les resulta sencillo saber exactamente cuándo y cómo están haciendo progresos. Este tipo de feedback instantáneo y positivo impulsa a los jugadores a esforzarse más y a tener éxito en los desafíos más difíciles. Por eso vale la pena tomar en consideración la posibilidad de hacer como un juego aquellas cosas que ya nos fascina hacer. Tal vez esto nos permita hacerlo mejor, y nos ayude a fijarnos metas más altas.” (3306-3316).

Ejemplo, el juego Nike para corredores que ya adoran correr. El asunto es previsible: cada milla un punto, cuanto más puntos más... vamos subiendo de nivel... compartimos voluntariamente nuestros desafíos personales, que se tornan recíprocos, entre la comunidad gigantesca de amantes del footing, jogging, correr como un poseso...todo adquiere más sentido... hasta llegar a la época de la cantidad: quedemos para correr 100.000.000 tantas millas en tanto tiempo, tú puedes ayudar a... Y, por supuesto, puede crear un avatar que corre con/contra otros avatares cada uno de ellos alimentado por tus logros en el mundo analógico...<sup>20</sup> ¿Cómo es posible que un mecanismo tan simple -la autora reconoce que puede parecer ridículo- funcione también? El consabido investigador del MIT viene en nuestra ayuda:

“Judith Donath, investigadora del MIT, estudió este apego emocional que las personas desarrollan por criaturas virtuales. Según ella, estos personajes de juego programados para que su bienestar dependa del jugador despiertan en él un deseo humano instintivo de nutrirlos y cuidarlos, y a esto contribuye mucho que se trate de criaturas tiernas y desamparadas. “El tiempo que se pasa jugando con este tipo de personajes se asemeja a cuidar de alguien, un acto de responsabilidad y altruismo”, explica Donath. “Desarrollamos empatía por ellos y nos interesa su bienestar.”[192] Naturalmente, entonces, cuanto más felices parezcan estas criaturas virtuales como resultado directo de sus acciones, más satisfechos se sentirán los jugadores en su rol de cuidadores.” (3419)

Este esquema puede aplicarse a cualquier actividad. La autora echa de menos un juego con avatar para escritores avezados, y comenta el diseñado para mejorar tu vida social “Foursquare”: estar en un lugar público divertido: un chec-ing; a más ... hasta llegar a alcalde del lugar -en donde puedes ser recompensado en el ambiente analógico: te invitamos a café gratis si has logrado más en...-. Curvas de realización, bonus si te animas con nuevos territorios... Y es que “Foursquare mejora la vida social de los usuarios por el mero hecho de que, para que les vaya bien en Foursquare, tienen que disfrutar más de su vida. Deben visitar sus lugares favoritos con mayor frecuencia, intentar cosas que no han probado antes, ir a sitios donde no han estado y encontrarse más con amigos con los que normalmente no tendrían tiempo de verse en persona. En otras palabras, no es un juego que recompense al participante por lo que ya está

**Comentario [JPC25]:** Hete aquí una de las claves de la “tentación pitagórica” -expresión no muy afortunada, porque el contexto pitagórico aunaba moral y religión de salvación en el orden matemático-convertida en positivismo ideológico ahora digitalizado en el videogame correspondiente. La afirmación requiere concreción: en un cierto sentido todo se puede medir porque la cantidad como lo que se distiende entre el más y el menos respecto del presente afecta a todos los aspectos de la existencia: incluso la subida al monte carmelo permite su ponderación. Cosa distinta es que todo se pueda trasladar a una escala de unidades precisamente definibles. Aceptando lo segundo, rechazamos de plano lo primero. Tomar nota de la nota 19, donde la autora reconoce que posibilidad de que la lógica del juego colonice la lógica vital, como la lógica del selfie coloniza la degustación de la catedral... ¿No es este el quid de la cuestión, que se confunde la una con la otra a tal punto que la primera suplanta a la segunda?

**Comentario [JPC26]:** Fantástico. Sería fascinante comprobar si el juego de cuidar criaturas virtuales promueve el cuidado de criaturas reales... que odiamos, que nos dan asco, que tenemos que cuidar si no somos mal nacidos y, sobre todo, que no responden con gratitud a nuestros gratuitos desvelos -pues también los cuidados pueden ser mal nacidos-.

<sup>19</sup> “Si todo en la vida se convierte en una serie de desafíos cada vez más complejos, signados por la necesidad de acumular puntos y alcanzar los niveles más altos, se corre el riesgo de concentrarse demasiado en las gratificaciones ofrecidas por la retroalimentación positiva. Y lo último que queremos es perder nuestra capacidad de disfrutar una actividad por sí misma.” (3306)

<sup>20</sup> “La investigación reciente indica que este tipo de feedback contextual por medio de un avatar resulta extraordinariamente efectiva. En un célebre experimento realizado por el Laboratorio de Interacción Humano Virtual de la Universidad de Stanford, los investigadores demostraron que ver ganar o perder peso a avatares personalizados, basados en los rasgos personales, mientras las personas hacen ejercicio las ayuda a entrenar más tiempo y con mayor intensidad.[191] Los participantes que recibían un “refuerzo vicario” de sus avatares se ofrecieron como voluntarios para realizar un promedio de ocho veces más repeticiones de ejercicios que los participantes que no disponían de un feedback por avatar.” (3389-3398)

haciendo. Es un juego que lo recompensa por hacer cosas nuevas y esforzarse por tener una vida social más activa.” (3478)

9. Divertirse con desconocidos. Cómo los juegos de realidad alternativa pueden crear nuevas comunidades en el mundo real.

Fácilmente imaginable. Suscita la mejora 9:

**Mejora nº 9: divertirmos más con desconocidos: Comparada con los juegos, la realidad es solitaria y alienante. Los juegos nos ayudan a reunirnos y a crear de la nada poderosas comunidades.**

La autora comenta juegos que nos hacen reunirnos con desconocidos, colaborar con un museo, o llamar más a los abuelos para superar la brecha generacional... todo con el mismo esquema: metas claras y compartidas, patrones de reconocimiento comunitario, feedback, premios (aunque solo sea el de formar parte de algo más grande...) Resultado:

“Por otra parte, tal vez la communitas que sienten sea sólo un breve destello de conexión social, nada más. Pero ya el hecho de jugar un juego muy breve en compañía de otras personas nos recuerda cuánto compartimos aun con el más desconocido de los desconocidos. Esto hace que las personas sientan una mayor confianza en su capacidad de conectarse con los demás cuando quieren y necesitan hacerlo. **Y con esa confianza, no hay ningún motivo para volver a sentirse solo en el mundo (ya sea el real, el virtual o cualquier otro).**” (3779)

**10. Hackear felicidad. Cómo los juegos de realidad alternativa pueden ayudarnos a adoptar los hábitos cotidianos de las personas más felices del mundo.**

La psicología positiva receta actividades de felicidad, por ejemplo: “Ponga en práctica actos de bondad inesperados al menos dos veces por semana. (El centro de recompensas del cerebro experimenta un “golpe de dopamina” más intenso cuando una persona hace sonreír a otra que cuando sonríe ella misma.) Piense cinco minutos en la muerte todos los días. (Las investigaciones sugieren que es posible inducir de esta forma un estado fisiológico apacible y gratificante conocido como “dicha postraumática”, que ayuda a las personas a apreciar el momento presente y disfrutar más de sus vidas.) Baile más. (Sincronizar el comportamiento físico con música que nos gusta es una de las formas más confiables –por no decir seguras– de inducir la forma de felicidad extrema conocida como euforia.)” (3812)

“¿Qué son, exactamente, las actividades de felicidad? En el ámbito de la psicología positiva, son algo así como el equivalente de los complejos multivitamínicos diarios: se comprobó clínicamente que, en pequeñas dosis, estas actividades refuerzan el bienestar de las personas; y se las diseñó para acomodarse fácilmente a la vida cotidiana. Además de las tres listadas más arriba, la literatura científica ofrece una amplia variedad de actividades de felicidad, que van desde tomarse todos los días el trabajo de expresar gratitud a alguien hasta hacer una lista de los beneficios “positivos” que trae consigo un momento negativo de la vida por el que se está atravesando. Todas tienen algo en común: **las respaldan estudios de investigación de varios millones de dólares, que lograron demostrar sin lugar a dudas que virtualmente cualquier persona que adopte una de ellas como hábito regular será más feliz.**” (3812-3820)

Y a pesar de que la felicidad está a la vuelta de la esquina con tan sabios y sencillos consejos para llevar a cabo, la gente no es más feliz ahora que antes de que existiese la psicología positiva. ¿Por qué? Las razones son, al parecer, las siguientes: los sujetos las ven sentimentaloides o ingenuas; paradoja de la autoayuda: al decirle a las personas que la felicidad depende de lo que haga, este se vuelve introvertido, en vez de explorar los lazos comunitarios en que la felicidad radica, pues ser feliz exige la sensación, ya mencionada, de pertenecer a algo mucho más grande; convencer intelectualmente no es lo mismo que motivar comportamentalmente: se leen libros geniales de psicología positiva y... ¡la gente no hace nada!

Y aquí hace su aparición el **hackeo de vida** -de hackear, esto es, “un tipo específico de solución de problemas creativa y directa que usualmente, pero no siempre, involucra computadoras.” (3899) El

**Comentario [JPC27]:** De nuevo la simplificación es abusiva, y se emplea la palabra comunidad sin mayores precisiones dando por hecho de que el principio de comunitariedad es el mismo para cuantas diferentes comunidades configuramos los humanos (Tönnies). De ahí que la extrapolación que propone la autora - si puedo jugar no voy a sentirme solo nunca más- sea, de nuevo, más que una simplificación: una simpleza (que nuestros datos de IIGT desmontan).

**Comentario [JPC28]:** Más simpleza. La apelación a los millones de dólares es, sencillamente, cabreante. La pregunta es: ¿cómo es posible que cualquier estulticia se pueda sistematizar exitosamente?

**Comentario [JPC29]:** Lo único que no se le ocurre a la autora es, precisamente, que la teorización de la felicidad propuesta es una estupidez en la que la gente, sencillamente, no se reconoce. Lo cual tiene una derivada interesante: lo que se propone como ciencia a contrastar no deja de ser ideología a imponer.

hacking de vida, nomenclatura y logro de la autora, es ni más ni menos que -aunque el lector avezado ya...-:

“Llamo “hacking de felicidad” a la práctica de diseño experimental que procura traducir los hallazgos de la investigación en psicología positiva a mecánicas de juego. Es un modo de hacer que las actividades de felicidad resulten tanto menos artificiales, al quedar situadas dentro de un contexto social mayor. Las mecánicas de juego también permiten aumentar gradualmente la dificultad de las actividades de felicidad abordadas por las personas e introducirles modificaciones, de modo que preserven cierto grado de novedad y desafío. Hoy en día, cada vez que diseño inmiscuyo al menos una actividad de felicidad en las mecánicas de juego, y algunas veces invento juegos enteramente basados en los nuevos descubrimientos de la investigación. Es mi manera de poner en práctica la décima mejora posible para la realidad:

**Mejora nº 10: hacking de felicidad. Comparada con los juegos, la realidad es difícil de digerir. Los juegos hacen que sea más fácil seguir un buen consejo e implementar hábitos más felices.” (3910-3921)**

Las dos actividades de felicidad más compartidas en la psicología positiva son: expresar gratitud - amabilidad- y actos de bondad. ¿Cómo mejorar estos ítems con la ayuda de juegos?

Hacking de felicidad 1.

La autora comienza con la amabilidad. Cuando uno realiza interacciones sociales en un contexto de conocidos-desconocidos que se comportan amablemente, las personas son más optimistas, seguras de sí mismas, mejoran su autoestima. La capacidad de un entorno para producir... se puede medir con el índice jen... Valga lo largo de la cita por lo estupefaciente del texto:

“Dacher Keltner encontró un modo sencillo de poner a prueba esta teoría: un método matemático que permite medir el bienestar social de cualquier entorno común. Se llama “**índice jen**”, por la antigua palabra china que hacía referencia a la amabilidad humana. Su coeficiente compara la totalidad de interacciones positivas entre extraños con la totalidad de interacciones negativas entre ellos durante un período de tiempo dado en un lugar determinado. Cuanto mayor es el índice, mayor es el bienestar en ese ámbito y más felices se sienten las personas luego de pasar un tiempo en él. Cuanto menor es el índice, menor es el bienestar social y menos felices se sienten las personas si llegan a pasar allí demasiado tiempo. Para medir el índice jen de un espacio, basta con observarlo atentamente durante un período predeterminado de tiempo (por ejemplo, una hora). Se llevará la cuenta de todas las microinteracciones positivas y negativas que tengan lugar entre desconocidos, y se llegará a dos totales distintos: cuántas veces las personas sonrían o actúan amablemente entre sí, y cuántas veces se muestran poco amigables, desconsideradas o abiertamente indiferentes. Todas las microinteracciones positivas –tales como sonreír, agradecer sinceramente, abrir una puerta o prestar atención– se tabulan del lado izquierdo del coeficiente. Todas las interacciones negativas –cualquier comentario sarcástico, gesto despectivo, choque sin disculpas o insulto mascullado entre dientes– se tabulan del lado derecho. El índice jen es un modo sencillo pero muy eficaz de predecir si la permanencia de una persona en un determinado lugar habrá de hacerla feliz o lo contrario.” (3928-3939)

El problema es que el índice jen en USA tiende a 0, según el mencionado gurú de la cuestión. Pero, tranquilos, Jane tiene la solución, ¿lo habrían adivinado? A través de un juego que ha diseñado que recompensa, en vez de balazos como es habitual... sonrisas. Puedo garantizar la fidelidad de las citas:

- “Los jugadores no se matarían unos a los otros con armas de juguete, sino con **amabilidad**. El cambio más significativo fue que no se les asignarían blancos específicos, de manera que fuese lícito atacar con agradecimiento o halagos a cualquier persona que se tuviese cerca. Y en vez de quedar fuera del juego, cuando una persona fuera “asesinada” sumaría sus fuerzas al resto del equipo para así realizar actos de bondad de mayor escala y espectacularidad.” (3962)

**Comentario [JPC30]:** El benthianismo llevado a su expresión más pueril de sumar churras con merinas. Ni ambigüedad humana -la palmada en la espalda con sonrisa meliflua puede ser gesto afectuoso o cinismo militante-, ni cuantificación cualitativa: una sonrisa = cuántas palmadas.

**Comentario [JPC31]:** Insisto -sé que es difícil creerlo-: la afirmación es literal.

- “Cruel 2 B Kind es un juego de asesinato benevolente. Al comenzar la partida, por correo electrónico o mensaje de texto, se le asignan a cada jugador tres armas secretas. A los transeúntes desprevenidos, estas armas les parecerán actos fortuitos de amabilidad. Pero los demás jugadores sabrán que se trata de maniobras mortales, capaces de ponerlos de rodillas. Algunos jugadores serán asesinados con un halago. Otros serán degollados por una **sonrisa**. Tú y tu compañero tal vez sean derrotados por un feliz ofrecimiento a ayudarlos.” (3974)

**Comentario [JPC32]:** Insisto: la afirmación es literal.

Hackeo de felicidad 2.

Se trata ahora de volver la muerte de los seres queridos algo enrollao. La autora se hace eco de las naturales reticencias, pero insiste:

“Pensar en la muerte es una de las actividades de felicidad más recomendadas, pero también es una de las más difíciles de implementar. Las personas están acostumbradas a expulsar de sus mentes cualquier pensamiento acerca del tema, no a cultivarlos. Tombstone Hold 'Em tiene por propósito que pensar en la muerte sea más fácil y más satisfactorio, y para eso aprovecha el potencial social y recreativo de los cementerios, que en gran medida están hoy subutilizados. La actividad central del póquer Tombstone Hold 'Em es aprender a “ver” una carta de juego en cada lápida, según su forma (el palo) y los nombres y la fecha del deceso (el valor). Cuando el jugador puede leer las tumbas como cartas, descubre una gran cantidad de “manos” a su alrededor. El juego funciona en cualquier cementerio, siempre y cuando tenga lápidas claramente marcadas.” (4082-4092)

**Comentario [JPC33]:** Lo de la muerte y occidente no tiene desperdicio: 1º, confrontación madura -viril-; 2º, ocultamiento; 3º, espectáculo divertido. No deja de ser curioso que el repudio al presunto escapismo cristiano, vía resurrección, de la finitud inexorable caiga en la conversión de la parca en pareja de baile enrollada.

Ahorro detalles.

El juego se diseñó para resolver...

“El resultado es que en su mayor parte los cementerios están vacíos. Esta falta de participación en dichos espacios llegó a convertirse en un enorme problema desde el punto de vista comercial (los cementerios se están quedando sin dinero), de la comunidad (cuanto menos se visita un cementerio, lo más probable es que disminuya el mantenimiento y aumente el vandalismo) y, tal vez el más importante, desde el punto de vista de la felicidad (según las investigaciones, cuanto menos tiempo pasa la gente en los cementerios, más probable resulta que experimente miedo o ansiedad en relación con la muerte).” (4151)<sup>21</sup>

¿Funciona?

“Jugué a Tombstone Hold 'Em con cientos de personas e inmediatamente después hablé con casi todas ellas al respecto. (Es costumbre que al juego siga una reunión social en un restaurante o un bar, como un modo de descomprimir lo que puede llegar a ser una intensa experiencia emocional.) La reacción más común por parte de los jugadores es que después de jugar manifiestan sentirse “más cómodos” en el cementerio. Otras palabras comúnmente utilizadas para describir la experiencia fueron “extrañamente feliz” y “relajado”, así como “agradecido” y “conectado” con las personas fallecidas. Incluso hablé con visitantes de los cementerios que vieron a algunos de nuestros jugadores a la distancia y me preguntaron de qué se trataba; sólo una vez el visitante expresó su consternación. Por lo general, se oye alguna variante de lo siguiente: que resulta agradable ver que la morada final de una persona querida no es un lugar solitario y vacío, sino lleno de personas que corren, sonrían, ríen y se divierten juntas. Desde que compartí las reglas online, el juego se propagó fundamentalmente gracias al boca a boca –como ocurre con la mayoría de los buenos hackeos–, y de vez en cuando recibo la noticia de que en algún cementerio del mundo hubo una partida de Tombstone Hold 'Em. Es el mejor resultado posible para un hackeo de felicidad: una solución puesta a prueba, confirmada y compartida, que hoy circula de mano en mano entre

<sup>21</sup> La autora nos instruye -siguiendo al gurú de turno-: La meditatio mortis es reconocida como fuente de felicidad en la tradición espiritual y filosófica desde Buda y Platón en adelante. Afortunadamente estas reflexiones filosóficas cuentan hoy con el aval de la ciencia psicológica más desarrollada: “En la actualidad, estas tradiciones cuentan con el respaldo de la ciencia contemporánea. Los psicólogos positivos descubrieron que enfrentar la realidad de la muerte fuerza cierto cambio mental que ayuda a las personas a disfrutar más del presente y a concentrar su atención en las metas intrínsecas que más les importan.” (4185)

quienes pueden beneficiarse de ella. Tombstone Hold 'Em sigue siendo una solución de felicidad viral: cualquiera puede adoptarlo o adaptarlo, gratis, y no requiere de ningún tipo de producto, provisión o tecnología especial. Lo único que se necesita es un mazo de cartas, algo que utilizar como fichas de póquer (algunas personas usan monedas o piedras de vidrio coloreadas) y un modo de invitar a amigos y desconocidos a brindar a los muertos un más divertido **pésame**.” (4241-4251)

Y añade un nuevo juego para hackear el baile, que nos ahorramos.

**Comentario [JPC34]:** “... brindar a los muertos un más divertido pésame.” Genial, me lo quedo.

### Parte III Como ciertos juegos muy grandes pueden cambiar el mundo.

#### 11. La economía de la participación.

Crowdsourcing consiste en implicar una multitud para realizar una tarea a gran escala... motivándolos con un juego. Ejemplo, lo que hizo The Guardian en la investigación de... con consecuencias en el mundo analógico: alguna renuncia, dimisión, recuperación de dinero y datos para el juicio subsiguiente. Y, claro, la Wikipedia. Por qué no hay más proyectos multitudinario e interesantes como la Wikipedia... porque: 1º, “en principio, algunas redes de participación ofrecen más recompensas que otras, y por lo general aquellas que brindan un mayor grado de recompensas no son las dedicadas a realizar un trabajo serio.” (4614) Por ejemplo, Facebook. 2º, el spam de participación: “la gran cantidad de pedidos que día a día, sin mediar solicitud alguna de su parte, un usuario de internet recibe para que participe en grupos de otras personas. Si el lector todavía no está recibiendo spam de participación, créame lo recibirá... y bastante pronto. Según mis propios cálculos, actualmente existen –en términos generales– más de doscientos millones de pedidos públicos de participación multitudinaria en internet, repartidos en miles de redes distintas, que van desde el periodismo ciudadano, la ciencia civil y el gobierno directo hasta consejos entre usuarios, redes sociales e innovación abierta.” (4625). Pero no hay que desesperar, como la propia Wikipedia demuestra. Así, su proyecto funciona porque proporciona: a) “ofrece un buen mundo de juego. Su escala extrema inspira sensaciones de asombro y sobrecogimiento, a la vez que sus sencillos sistemas de navegación alientan la curiosidad, la exploración y la colaboración.” (4658-4669); b) “un buen mundo de juego. Su escala extrema inspira sensaciones de asombro y sobrecogimiento, a la vez que sus sencillos sistemas de navegación alientan la curiosidad, la exploración y la colaboración.” (4662); Además, los colaboradores compiten por lograr la edición exitosa; c) “una buena comunidad de juego. Para que exista una buena comunidad de juego hacen falta dos cosas: abundancia de interacción social positiva y esfuerzo colectivo situado en un contexto significativo.” (4685)

**Comentario [JPC35]:** Valga aquí la tesis minimalista: más es menos; menos es más: demasiada información es ninguna información.

Por supuesto, los proyectos basados en el Crowdsourcing tienen en los jugadores su comunidad natural...

“La experiencia y la investigación me sugieren que los jugadores probablemente sean las personas más dispuestas a contribuir en un proyecto de crowdsourcing online. Tienen la disponibilidad de tiempo y el deseo de enfrentar obstáculos voluntarios que hacen falta. Los emplean en juegos justamente porque están ávidos de un compromiso mayor y mejor. También demostraron tener habilidades de computación y la capacidad de aprender a manejar nuevas interfaces interactivas con gran rapidez. Y si juegan online, tienen también el acceso a la red necesario para sumarse a cualquier proyecto online y comenzar a participar en él de inmediato. Dada la naturaleza altamente social de los mejores juegos de la actualidad, es probable también que los jugadores cuenten con una gran red de amigos y familiares que llevan consigo de un juego a otro. Este es exactamente el tipo de infraestructura social necesario para fomentar el crecimiento de cualquier base de participación.” (4730-4739)

Por si esto fuera poco...

“También tenemos sobradas pruebas de que los jugadores están interesados en hacer algo más que salvar el mundo virtual. Dos proyectos clave demuestran hasta qué punto los jugadores online quieren hacer algo en el mundo real: el juego Free Rice, que combate el hambre en el mundo, y la iniciativa Holding@home, para combatir el cáncer en la PlayStation 3.” (4750)

**Comentario [JPC36]:** De otro modo: si cada modo de legitimación propone su héroe correspondiente: guerrero heroico, padre de la patria, científico abnegado, ciudadano ilustrado, artista genial, santo... toca a la comunidad digital definir al suyo: el jugador ejemplar, tanto por los recursos que maneja (juegaquetecagas) como por sus nobles ideales: salvar al planeta -las metas, como nos recuerda la autora, deben tener tamaño épico-.

Y es que los jugadores, esos proactivistas solidarios, son mucho más felices cuando participan de un juego que provoca mejoras claras y mensurables en el mudo real. Para resumir la brillante idea:

1º, las personas que están dispuestas a colaborar gratis, no ven reforzado su compromiso, si no al revés, si se le paga por ello. Frente a las recompensas extrínsecas disuasorias, nada como las recompensas intrínsecas emocionales de la participación en juegos de dimensiones épicas;

2º, “los recursos materiales que es posible ofrecer a una comunidad de participantes tienen límites concretos. Sin importar cuál sea el proyecto, tendrá un determinado capital financiero a su disposición; incluso un negocio exitoso tarde o temprano alcanzará el límite de la cantidad de dinero de que disponga para pagar a sus colaboradores. Las recompensas no renovables como el dinero y los premios limitan de manera artificial la cantidad de participación que una red puede inspirar y recibir. Necesitamos una economía de la participación que sea más sustentable, que funcione motivando y recompensando a los participantes con recompensas intrínsecas, no con compensaciones lucrativas. Y si dejamos de lado el dinero o los premios, ¿qué elemento tiene mayores probabilidades de convertirse en la moneda más potente de la economía del crowdsourcing? Creo que las emociones impulsarán esta nueva economía. Las emociones positivas constituyen la máxima recompensa que puede obtenerse por participar. Y en sus cerebros los seres humanos ya disponen de los mecanismos necesarios para producir todas las recompensas que pudieran desear (por medio de actividades positivas, logros positivos y relaciones positivas). Se trata de una fuente infinitamente renovable de incentivos para participar en grandes proyectos de multitud. En la economía de la participación, los oferentes no compiten para conseguir una mayor cantidad de “ojos” o por una mayor “porción de mente”. Compiten por ciclos cerebrales y porciones de corazón. Por eso el éxito en la nueva economía de la participación no tendrá que ver con ofrecer más o mejores compensaciones competitivas, sino con ofrecer más y mayor compromiso competitivo, el tipo de compromiso que intensifica el ancho de banda de participación personal y colectivo; así, motiva a las personas a hacer más, durante más tiempo, en función de fines colectivos. Y nadie mejor que los desarrolladores de juegos para aumentar la capacidad colectiva de compromiso de la gente. Desde hace años los diseñadores de juegos refinan el arte de la colaboración en masa. Los juegos inspiran un esfuerzo extremo. Los juegos crean comunidades que perduran en el tiempo, lo suficiente como para llegar a realizar cosas asombrosas. Si la teoría es el crowdsourcing, los juegos son la plataforma para ello. Lo que conduce a la siguiente mejora de la realidad:

**Mejora nº 11: una economía de la participación sustentable: Comparada con los juegos, la realidad no es sustentable. Las gratificaciones que obtenemos al jugar juegos constituyen un recurso infinitamente renovable. Los buenos diseñadores de juegos saben que la experiencia emocional constituye una recompensa en sí misma. (4926-4946)**

Por supuesto, los diseñadores de juegos lo saben, y por eso han diseñado un juego para diseñar juegos (Bungie) que imponen las siguientes directrices a los jugadores a la hora de diseñar los juegos, que tendrán excelentes repercusiones en la vida real, incluso salvando vidas (y no es una broma, hay que leer):

“El Líder de Diseño de Inversiones para Jugadores deberá diseñar los mecanismos que ponen en marcha las recompensas y los incentivos que el jugador obtiene del juego: Para que los jugadores se sientan involucrados con el mundo y con su personaje. Para que los jugadores tengan metas a largo plazo. Para que los jugadores no puedan agotarlos, explotarlos ni explotarse entre ellos. Para que el contenido sea la recompensa en y por sí misma.

En otras palabras, es necesario brindar a los participantes la posibilidad de explorar y ejercer influencia en un “mundo”, o espacio social compartido, que ofrezca a la vez contenido y oportunidades interactivas. Debe ofrecérseles la posibilidad de crear y desarrollar una identidad única dentro de ese mundo. Debe ofrecérseles la capacidad de tener una perspectiva mayor cuando se trata de hacer determinados trabajos dentro de ese mundo (lo que ofrece tanto una oportunidad para subir el nivel de desafío como un estímulo jada para seguir trabajando a lo largo del tiempo en busca de resultados cada vez mayores). El juego debe

**Comentario [JPC37]:** Completemos el círculo de la virtuosidad digital del ciudadano-jugador con el ciudadano-diseñador del juego que el anterior juega. Ya no hay relaciones de poder, conflictos de clase, género, raza, nacionalidad, credo, lucha por las materias primas, recursos energéticos, zonas de influencia... ¿de donde salen estos mentecatos?

**Comentario [JPC38]:** Es sumamente interesante como el cultivo de la identidad única se traslada al mundo digital... frente al anonimato de la autoría medieval que, por supuesto, la autora. Y es que en la modernidad la acción ya no vale ni por la causa que defiende ni por sí misma, sino porque recompensa al autor con el reconocimiento gozoso correspondiente. ¿No hay en todo ello la asunción de unos de los rasgos puerilizados más importantes de la modernidad: la del niño que quiere que su temerario columpiarse sea aplaudido por la mamá de turno?

estar cuidadosamente diseñado para que el único modo de sentirse recompensado sea participar de buena fe, porque en cualquier juego los participantes harán aquello que les ofrezca un grado mayor de recompensas. Y el énfasis debe estar puesto en hacer que el contenido y la experiencia sean intrínsecamente satisfactorios, antes que en ofrecer una compensación económica por hacer algo que de otra manera parecería aburrido, trivial o carente de propósito. ¿Estos principios se aplican con igual efectividad a la resolución de problemas en el mundo real como en el mundo virtual? Decididamente sí. Y, sin equívoco posible, son el secreto del éxito de proyectos como Investigate Your MP's Expenses, Wikipedia, Free Rice y Fold It!. En cada caso, la experiencia de participar es una recompensa en sí misma, que sumerge al jugador en de un mundo interactivo que motiva y recompensa sus esfuerzos. Los jugadores que a lo largo de toda su vida se han comprometido intensamente con entornos virtuales bien diseñados tienen hambre de mejores formas de compromiso en sus vidas reales. Buscan modos de sentir una dichosa productividad y de cooperar con otros para conseguir metas extremas. Constituyen una fuente natural de ancho de banda de participación para los proyectos de periodismo ciudadano, inteligencia colectiva, acción humanitaria y ciencia ciudadana que probablemente la humanidad emprenda cada vez con mayor frecuencia. Como bien demuestran los ejemplos de este capítulo, los juegos de crowdsourcing desempeñarán un papel importante cuando se proponen metas democráticas, científicas y humanitarias durante la próxima década y los años siguientes. **Y cada vez más, estos juegos de crowdsourcing no tendrán que ver únicamente con realizar un trabajo online o con tareas de cómputos, sino que llevarán a las personas a entornos físicos y a espacios sociales cara a cara. Estos nuevos juegos desafiarán a las multitudes a movilizarse para realizar misiones en el mundo real, y permitirán que los jugadores cambien, o incluso salven, vidas de personas reales con tanta facilidad como hoy salvan vidas virtuales.**" (4955-4988)

**Comentario [JPC39]:** Aquí está la esencia del credo propuesto: la lógica de resolución de problemas reales es la misma que la lógica de resolución de problemas en un juego... ergo... El colofón: la siguiente cita subrayada.

## 12. Misiones imposibles.

Llamamos “**triunfo épico**” aquel que es: inesperado -tenía todas las de perder + funcionó lo que nunca esperaríamos que- es inmejorable -el mejor modo posible en que un hombre puede triunfar-. Pues bien: necesitamos que la gente normal tenga la posibilidad de experimentar triunfos épicos. Claro está, los juegos ponen a sus jugadores en la disponibilidad del triunfo épico: 1º, porque los jugadores tienen la certeza de que el éxito es posible; 2º, y no tienen miedo al fracaso -el fracaso es divertido-. Frente a ello la realidad: “En términos ideales, la realidad debería ofrecer a las personas el mismo flujo de trabajo intensamente gratificante y la posibilidad de salvar el mundo que encuentran en los juegos. Pero en la vida real los triunfos épicos suelen ser pocos y esquivos. Sencillamente, las personas carecen allí de oportunidades cuidadosamente diseñadas para sorprenderse a sí mismas de sus propios superpoderes. La realidad no les ofrece un torrente incesante de oportunidades de hacer algo que importe ahora mismo, con instrucciones claras y que se ajuste finamente a sus capacidades paso a paso. Sin este tipo de apoyo creativo y logístico, no resulta nada fácil ir en busca de metas épicas y alcanzarlas con éxito en la vida cotidiana.” (5094)

Una vez más, no hay porqué preocuparse porque:

“En términos ideales, la realidad debería ofrecer a las personas el mismo flujo de trabajo intensamente gratificante y la posibilidad de salvar el mundo que encuentran en los juegos. Pero en la vida real los triunfos épicos suelen ser pocos y esquivos. Sencillamente, las personas carecen allí de oportunidades cuidadosamente diseñadas para sorprenderse a sí mismas de sus propios superpoderes. La realidad no les ofrece un torrente incesante de oportunidades de hacer algo que importe ahora mismo, con instrucciones claras y que se ajuste finamente a sus capacidades paso a paso. Sin este tipo de apoyo creativo y logístico, no resulta nada fácil ir en busca de metas épicas y alcanzarlas con éxito en la vida cotidiana.” (7363) Por ejemplo, un juego para detectar la ubicación de los desfibriladores con el fin de crear un mapa de... Y si este desfibrilador ayuda a salvar una vida pues... Y así llegamos a...

**Comentario [JPC40]:** ¿Por qué será? Parménides es el padre negado del mundo contemporáneo: el hombre es la medida de todas las cosas, de las que son en tanto que son, y de las que no son en tanto que no son.

**Mejora nº 12: más triunfos épicos: Comparada con los juegos, la realidad es poco ambiciosa. Los juegos nos ayudan a definir metas conmovedoras y a abordar entre todos misiones sociales aparentemente imposibles.** (5159-5168)

Y la “participación social de las masas” es la escala necesaria para abordar nuestros grandes problemas... como el del cambio climático (juego Lost Joules)... o la soledad en las grandes ciudades: juego Groundcrew, nos habla su creador Joe Edelman:

“¿Qué ocurriría si la vida real se pareciera más a un juego? En los últimos años, la comunidad virtual se volvió más sencilla que la comunidad física. Los juegos de computadora nos ofrecen entretenimiento y placer diseñados con gran eficacia... pero cuando tenemos que enfrentar la vida real, estamos solos. ¿Cuándo llegará el día en que participar en el mundo real y encargarse de asuntos reales sea igual de aventurero, sencillo, colectivo y divertido? Nuestra definición de comunidad es gente real, en situación de cercanía, capaz de pensar en las necesidades de los demás y ayudarse mutuamente, en persona y en el territorio. Queremos que disminuyan la soledad, el desamparo, el aislamiento y los gastos innecesarios en todos los Estados Unidos y en el mundo. Queremos que aumente la diversión, la aventura, la convivencia, el compartir y la ayuda mutua. Nos proponemos ayudar a que todos conozcan los deseos de los demás, a que todos sean buenos con los demás, a que las personas se alegren entre sí, a hacer un buen uso de nuestros recursos ecológicos y sociales y a que todos se comprometan con la vida de una manera real, profunda e impredecible.” (5258-5270)

### 13. Superpoderes de colaboración.

El joven norteamericano promedio llega a los 21 años con 10.000 horas de juego, el número que convierte al practicante, según la psicología al uso, en un genio del asunto. Pero, ¿qué es lo que aprenden esencialmente, en qué son super expertos? No hay duda, en colaboración:

“La colaboración es un modo muy especial de trabajar en conjunto. Demanda tres tipos distintos de esfuerzo concertado: cooperación (actuar de manera resuelta en pro de una meta común), coordinación (sincronizar esfuerzos y compartir recursos) y creación conjunta (producir resultados nuevos entre todos). Este tercer elemento, la creación conjunta, separa la colaboración de otros tipos de esfuerzo colectivo, y la convierte en un acto eminentemente generador. La colaboración no tiene que ver únicamente con alcanzar una meta o aunar fuerzas, sino con crear algo entre todos cuya producción hubiera resultado imposible de manera individual. Las personas pueden colaborar para crear prácticamente cualquier tipo de cosa: una experiencia grupal, un recurso de conocimiento, una obra de arte. Los jugadores, por su parte, colaboran cada vez más para crear todos estos resultados posibles. De hecho, colaboran incluso cuando compiten entre sí para ganar. Cada vez más, los jugadores cooperan con el grupo, incluso cuando están jugando solos.” (5469-5481)

**Comentario [JPC41]:** Sin duda, una red de cédulas yihadistas alrededor del mundo es un excelente ejemplo de práctica de colaboración.

Desglosemos:

“Cualquier juego multijugador comienza con un acuerdo de cooperación. Los jugadores acuerdan participar siguiendo las mismas reglas en función de la misma meta. Esto establece una **base común** para jugar juntos. Los juegos también demandan de los participantes que coordinen su atención y sus recursos de participación. Los participantes deben estar presentes en un mismo momento y en un mismo estado de ánimo para jugar juntos. Deben concentrarse en el juego de manera activa y deben estar de acuerdo en ignorar cualquier otra cosa mientras estén jugando. Practican la **concentración sincronizada y el compromiso sincronizado**. Los juegos dependen de que todos participen lo mejor posible, porque a nadie le divierte ganar si no hay desafío. De esta forma, los jugadores alientan la **consideración mutua**. Por respeto a los demás, hacen su mejor esfuerzo, y esperan encontrarse con un compañero o adversario valioso. Los jugadores confían unos en otros durante el transcurso del juego, aun cuando los otros no estén jugando a su favor. Cuando llevan un juego hasta el final, los jugadores pulen su capacidad de honrar un **compromiso colectivo**. Tal vez lo más importante sea que los jugadores trabajan juntos, de manera activa, para construir la sensación de que el juego verdaderamente importa. Conspiran entre sí para hacer que el juego tenga un verdadero significado, para ayudar a que los demás se comprometan emocionalmente con el acto de juego y para cosechar las recompensas positivas que ofrece todo buen juego. Ya sea que pierdan o ganen, están creando **recompensas recíprocas**. En síntesis, un buen juego no es algo que sencillamente ocurra. Los jugadores trabajan para hacer que suceda. Cuando juegan con

alguien, salvo que tengan la intención de arruinar la experiencia, se comprometen de manera activa con un comportamiento altamente **coordinado y social**.<sup>22</sup> (5490-5501)

¿Importante? Y tanto, para Michael Tomasello -codirector del Instituto Max Planck de Antropología Evolutiva de Léipzig-, se juega aquí la esencia misma de lo humano, pues lo que nos separa de las demás especies es la capacidad para jugar juntos juegos complejos y enseñárselos a otros: es lo que llama **“intencionalidad compartida”**. Algo que, por ejemplo, no pueden hacer los chimpancés: “La investigación de Tomasello revela que, en comparación con los humanos, otras especies inteligentes y sociales –por ejemplo, los chimpancés– sencillamente parecen no tener intencionalidad compartida. Carecen del instinto y la capacidad natural necesarios para concentrar su atención en el mismo objeto, coordinar la actividad del grupo, evaluar y alentar el compromiso de los demás con la actividad y trabajar hacia una meta común.” (5525) Esta capacidad puede ser potenciada o comprometida por el contexto social. Los juegos, claro está, están amenazados por un exceso de competitividad por los jugadores que quiere ganar a toda costa, pero a la autora no le cabe duda de que la cultura del juego se orienta hacia una mayor, nunca menor, intencionalidad compartida, especialmente de la mano de los juegos *co-op*. Esto nos lleva a...

**Comentario [JPC42]:** El juego es el lugar por excelencia de revelación de la esencia de lo humano: la intencionalidad compartida de la que al parecer carecen los chimpancés. (A pesar de que organizan batidas para practicar canibalismo).

**“Mejora n° 13: diez mil horas de colaboración: Comparada con los juegos, la realidad está desorganizada y dividida. Los juegos nos ayudan a concentrar nuestros esfuerzos, y en el transcurso del tiempo, a desarrollar superpoderes de colaboración.” (5642)**

Los superpoderes de colaboración incluyen: a) una gran disponibilidad para la colaboración; b) con quien conviene; c) en entornos tanto caóticos como complejos (“emergentista”). “... si estos superpoderes de colaboración lograran propagarse lo suficiente, sería posible imaginar un futuro en el que exista una cantidad significativamente mayor de esfuerzos colectivos orientados hacia la resolución de problemas de gran escala, como terminar con la pobreza, prevenir el catastrófico cambio climático, reducir la actividad terrorista y mejorar la salud mundial.” (5685)

La autora ejemplifica el funcionamiento de los jugadores supercolaboradores gracias a un juego diseñado por ella misma para los juegos olímpicos de Beijing: The lost of Ring. Ahorramos detalles a excepción de que el juego incorpora un test de autoevaluación para que el jugador pueda reconocer cuál de las 6 virtudes clásicas puede aportar en su actividad colaboradora de recuperar el deporte perdido que es el hilo conductor del juego -y que, aún siendo clásicas, han sido confirmadas por la psicología positiva actual y cuentan ya con la acreditación científica correspondiente:-

**Comentario [JPC43]:** Cerremos definitivamente la ecuación: Ciudadano ejemplar = jugador ejemplar → diseñador ejemplar = ¡¡¡Jane McGonigal!!!

- “Sofia: yo apporto inteligencia, creatividad e ingenio a nuestra misión. Soy un buscador de conocimiento.
- Thymos: yo apporto coraje, energía y determinación a nuestra misión. Soy un aventurero.
- Chariton: yo apporto corazón, humanidad y encanto a nuestra misión. Soy un conector.
- Dikaiosyne: yo apporto liderazgo, dirección y cauce a nuestra misión. Soy un piloto.
- Sophrosyne: yo apporto equilibrio, autocontrol y una mente abierta a nuestra misión. Soy un consejero.
- Mythopoeia: yo apporto optimismo, visión y arte a nuestra misión. Soy un buscador de verdad.” (5853-5863).

Siguiendo el viejo esquema **platónico**, cada una de las virtudes correlaciona con las funciones correspondientes a desempeñar en el juego en cuestión:

**Comentario [JPC44]:** De permanencia recalcitrante en la historia de la humanidad.

- “Sofia: son los mejores ingenieros. Estudien los planos del laberinto y lleguen temprano para diseñar y construir el laberinto.
- Thymos: ustedes corren más rápido. ¡Pónganse la venda y salgan a ganar!
- Chariton: son los mejores entrenadores. Alienten a su equipo y provoquen a los demás.

<sup>22</sup> La negrita, ella cursiva, es de la autora.

- Dikaiosyne: son los mejores capitanes. Mantengan la fortaleza y la concentración de su equipo para lograrlo en el menor tiempo posible. Hagan que la pared funcione de manera coordinada y unida.
- Sophrosyne: son los mejores árbitros. Asegúrense de que todos sigan las reglas. Lleven un registro de los mejores tiempos.
- Mythopoeia: cuentan las mejores historias. ¡Agréguele fotos y video al juego! Comuniquen a las otras ciudades sus mejores tiempos, y ayuden a su equipo a saber cómo va el entrenamiento en otras partes del mundo.” (5895-5905)

Y esta supercolaboración va a ser necesaria si queremos sobrevivir al siglo XXI.

#### 14. Salvemos el mundo real entre todos.

Los juegos tipo **organicemos** -familia, comunidad, planeta, galaxia y lo que venga...-, conocidos como **juegos de dios** -con **pudorosa** **minúscula**- desarrollan en los jugadores las siguientes habilidades:

**Comentario [JPC45]:** Y si Platón sigue vivo, lo del Génesis ni te cuento.

“Todos estos juegos de dios alientan a los jugadores a practicar tres habilidades fundamentales en el verdadero arte de la Tierra: **una perspectiva a largo plazo, un pensamiento en términos de ecosistemas y la experimentación piloto**. La perspectiva a largo plazo supone trabajar en escalas tanto más extensas que las usuales en nuestras vidas cotidianas. Los jugadores de los juegos de dios tienen que considerar todas sus acciones en el contexto de un futuro muy extenso: la totalidad de una vida humana simulada, el apogeo y decadencia de una civilización, o incluso el curso total de la historia de la humanidad. El pensamiento en términos de ecosistemas es un modo de mirar el mundo como una compleja red de partes interconectadas e interdependientes. Un buen pensador de ecosistemas habrá de estudiar y aprender cómo anticipar los modos en que los cambios de cualquier parte de un determinado ecosistema habrán de impactar sobre otras (a menudo, de formas sorprendentes y alejadas). La experimentación piloto es el proceso de diseñar y poner en práctica distintas estrategias y soluciones, con el propósito de descubrir el mejor curso de acción que implementar. Si una estrategia pasó exitosamente las pruebas, el jugador puede aumentar sus esfuerzos para producir un mayor impacto. Dado que estos jugadores quieren maximizar su éxito, no elaboran un plan único ni se mantienen apegados a él. En cambio, analizan cuidadosamente el ecosistema, exploran y piensan hasta que encuentran determinadas estrategias que parecen conducir a mayores posibilidades de éxito.” (6022-6033)

Ciertamente, nuestros juegos aún no recogen toda la aguerrida complejidad del sistema de factores que actúan en el mundo **real**, pero sí que nos invitan a pensar en los términos expuestos, por ejemplo el juego Spore -organiza una galaxia (qué modesto)-, así que, vamos con la última mejora:

**Comentario [JPC46]:** Esta sorprendente modestia no se teoriza, por supuesto

**“Mejora n° 14: previsión de multijugador masivo: La realidad está estancada en el presente. Los juegos nos ayudan a imaginar e inventar el futuro entre todos.”**

Así. Nos habla de otro juego genial creado por (omitimos el nombre porque ya lo habrán adivinado) para imaginar qué pasaría si la oferta de petróleo fuese inferior a la demanda... dos mil jugadores ofreciendo sus heterogéneos puntos de vista -generación, sexo, profesión...-. El juego Word Without Oil...

“En total, el juego generó más de cien mil productos multimedia online, entre los que se cuentan más de dos mil documentos de pronóstico elaborados por jugadores y decenas de miles de posts en blogs, así como artículos que reflexionan acerca del juego y sus hallazgos. En una reseña, lo llamaron “una red enormemente creciente y vertiginosa de noticias, estrategia, activismo y expresión personal”. (6217)

Resultado: una transformación real en los jugadores:

“**Hablo en serio cuando digo que WWO me cambió la vida**. Realmente comencé a usar mis bolsas de tela para ir a comprar, a caminar más y andar menos en auto, a apagar las luces y también a reciclar. Mis amigos, familiares y compañeros de trabajo notaron la diferencia. Con toda seriedad, este juego me ha hecho cambiar como persona.” (6262)

**Comentario [JPC47]:** Que de eso se trata.

Hete aquí la esperanza de la humanidad: los llamados juegos de pronóstico...

“... en la medida en que este campo comience a atraer a muchos de los mejores programadores, narradores, diseñadores y artistas del mundo, en que más personas se expongan a estos juegos y aprendan a jugarlos, y en que invirtamos millones, y no sólo miles, de dólares en el desarrollo de estos mundos futuros, habremos de fortalecer nuestras habilidades de creación del mundo por venir del mismo modo que durante los últimos treinta años fortalecimos nuestras habilidades de creación de mundos virtuales. Con suficiente atención e inversión, seremos capaces de comenzar a crear entornos de futuro inmersivos que sean tan atractivos como nuestros mundos virtuales favoritos. World Without Oil fue una experiencia que les cambió la vida a muchos de nuestros jugadores, pero también me la cambió a mí. Fue el juego que me permitió poner a prueba un concepto y convencerme de que realmente podíamos salvar el mundo real con el tipo correcto de juegos. Es el proyecto que me llevó a definir de manera clara y concreta mi mayor esperanza para el futuro: lograr que pronto un desarrollador de juegos se merezca de un Premio Nobel.” (6294-6306)

Que crearán una humanidad de “Individuos enojados superpotenciados” -“SEHI”, por sus iniciales en inglés (super-empowered hopeful individuals)- que jugarán en el Instituto del Futuro a juegos de pronósticos para todos los males imaginables concretados en cinco superamenazas:

- “Cuarentena llamaba la atención sobre la respuesta global a la decadencia de la salud y la propagación de enfermedades pandémicas, incluida la crisis planteada por el síndrome de insuficiencia respiratoria (SIR). El desafío: ¿cómo proteger y mejorar la salud global de la población, en particular frente a las pandemias?
- Famélicos prestaba atención al inminente colapso del sistema global de alimentos, que conduciría a interrupciones en la seguridad alimentaria y períodos de escasez en el mundo entero. El desafío: ¿cómo alimentarse de maneras más sustentables y seguras?
- A los grandes trastornos políticos y económicos, como así también a las distorsiones en la calidad de vida, padecidas en el tránsito de sociedades basadas en el petróleo a sociedades solares, eólicas y de biocombustible, sigue una gran lucha por la energía. El desafío: ¿cómo reinventar el modo en que el mundo crea y consume energía?
- Planeta sin ley rastreaba los esfuerzos por piratear, asolar, aterrorizar o explotar de cualquier otra manera las redes de comunicaciones e información en las que cada vez más los seres humanos se basan para vivir sus vidas. El desafío: ¿cómo estar más seguros en una sociedad globalmente intercomunicada?
- Generación Exilio consideraba todas las dificultades que la sociedad y los gobiernos organizados habrían de padecer frente a un desafío en particular: la desaparición de hábitats seguros para tres mil millones de refugiados e inmigrantes, que se habían visto obligados a abandonar sus hogares y en muchos casos sus países de origen debido al cambio climático, las crisis económicas y la guerra. El desafío: ¿cómo gobernarse y cuidar mejor de todos más allá de las fronteras geopolíticas tradicionales?” (6471-6481).

Se trata de que los jugadores creen superestructuras para enfrentarlos, a saber: la reunión de dos o más comunidades que nunca antes...; para resolver un problema complejo que ninguna por sí sola...; aportando sus fortalezas peculiares...; debe ser absolutamente original. En su expresión más sofisticada, este juego demanda la participación continuada (proyecto de Long Game a mil años vista) de toda la humanidad: para problemas globales, participaciones globales. No hay entonces problema que se resista a la comunidad humana: “Me parece claro que los juegos son el mejor candidato a officiar como la próxima gran estructura de quiebre y ruptura de la vida sobre la Tierra. Desde luego, no hay garantía de que la evolución continúe por tal o cual camino, salvo aquel que signe las mejores posibilidades de supervivencia en un entorno determinado. Pero toda la evidencia histórica parece sugerir que la colaboración aumenta las posibilidades de supervivencia humana, y continuará haciéndolo, en la medida en que podamos innovar y encontrar nuevas formas de trabajar entre todos. Los primeros seres humanos inventaron el lenguaje. Luego la agricultura, las ciudades, el comercio, las formas democráticas de

gobierno e internet, distintos modos de facilitar la vida y la colaboración humana en una escala cada vez mayor y más compleja. Jugamos buenos juegos prácticamente desde que somos humanos. Es hora de jugarlos en una escala extrema. Entre todos, podemos abordar el obstáculo más épico y valioso de todos: una misión planetaria total, que eche mano a los juegos para elevar la calidad global de vida, prepararnos para el futuro y promover un funcionamiento sustentable de la Tierra para el próximo milenio y más allá.” (6879)

### **Conclusión.**

La autora repasa las mejoras propuestas y, tras proponer que nuestra cultura occidental es hija del éxito de los lidios inventando el juego tal y como nos narra Herodoto, nos arenga entusiastamente:

“Ya no podemos darnos el lujo de considerar los juegos como algo separado de nuestra vida real y nuestro trabajo real. Esto no sólo supone un desperdicio del potencial que tienen para hacer un bien real; sencillamente, no es cierto. Los juegos no nos distraen de nuestras vidas reales. **Llenan nuestras vidas reales de emociones positivas, actividades positivas, experiencias positivas y fortalezas positivas.** Los juegos no están llevándonos a la ruina de la civilización humana. Están llevándonos a su reinención. El gran desafío para todos nosotros hoy, y para el resto del siglo por venir, es integrar los juegos de manera más estrecha a la vida cotidiana, y adoptarlos como una plataforma para colaborar en nuestros esfuerzos planetarios más significativos. Si nos comprometemos a aprovechar el poder de los juegos para alcanzar una felicidad verdadera y un cambio verdadero, la idea de una realidad mejor es algo más que posible: es algo probable. Y en tal caso, nuestro futuro juntos será extraordinario.” (7098-7108)

### **Apéndice 2:**

- Consejos para jugar, porque de todo lo bueno se puede abusar:
- No juegues más de veintiuna horas por semana
- Jugar con tu familia y con amigos de la vida real es mejor que jugar a solas todo el tiempo, o que hacerlo con extraños
- Jugar cara a cara con tu familia y con tus amigos es tanto mejor que jugar con ellos online
- En términos generales, el juego cooperativo ofrece más beneficios que el juego competitivo
- Dos criterios generales (e importantes): a) Puedes obtener todos los beneficios de un buen juego sin necesidad de violencia realista: tú (o tus hijos) no tienen por qué jugar juegos con armas de fuego o violencia física; b) Cualquier juego que te haga sentir mal deja de ser un buen juego para ti.