

Utopía y Praxis Latinoamericana

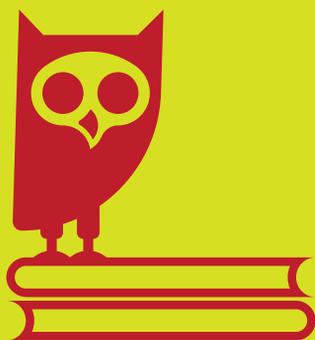
Dep. legal: ppi 201502ZU4650

*Esta publicación científica en formato digital
es continuidad de la revista impresa*
ISSN 1315-5216

Depósito legal pp 199602ZU720

Revista Internacional de Filosofía Iberoamericana y Teoría Social

Universidad del Zulia, Maracaibo, Venezuela
Facultad de Ciencias Económicas y Sociales
Centro de Estudios Sociológicos y Antropológicos (CESA)



AÑO 21, N°72

Enero - Marzo

2 0 1 6





LIBRARIUS

UTOPIA Y PRAXIS LATINOAMERICANA. AÑO: 21, N°. 72 (ENERO-MARZO), 2016, PP 123-126
REVISTA INTERNACIONAL DE FILOSOFÍA Y TEORÍA SOCIAL
CESA-FCES-UNIVERSIDAD DEL ZULIA. MARACAIBO-VENEZUELA.

CONTRERAS, S; Ruth, EGUIA, José Luis & LOZANO, Alejandro: *Juegos multijugador. El poder de las redes en el entretenimiento*. Editorial UOC, Barcelona, 2014, 137 pp.

Jorge SÁNCHEZ-MANJAVACAS MELLADO

Que los problemas filosóficos de gran vigencia siguen siendo los mismos está claro, pero también lo es que la Filosofía, desde sus múltiples facetas, debe encarar otros tantos que surgen en la actualidad. Los videojuegos, los massmedia y las redes sociales son un área la cual no debemos obviar ni retirar la reflexión informada y profunda.

Esta es la labor a la que nos invitan Ruth S. Contreras, José Luis Eguia y Alejandro Lozano. En el conciso pero contundente volumen que reseñaremos, nos vienen a hacer un repaso por las claves que nos ayudan a entender qué es el videojuego masivos u online y las vinculaciones sociales que se dan en estas como instrumentos de socialización pero también de aprendizaje tanto individual como colectivo, sin olvidarnos de los universos *transmedia* y la creatividad que pueden generar videojuegos que son, a simple vista, de "violencia gratuita" como *Counter Strike* o el *Half-Life*. Estos juegos tienen, además, una historia y suponen, en muchos casos, el sentar precedente para la industria del videojuego y para la jugabilidad y la participación y el rol que se esperan de los usuarios.

Pero antes de adentrarnos más en algunos de los detalles del libro, tenemos que mencionar y agradecer, para los que no somos grandes apasionados ni profundos conocedores de los videojuegos, lo que ellos llaman "*Nivel I. Preludio y conceptos embrionarios*". Que es, ni más ni menos, una suerte de recorrido por

algunos de los conceptos y reglas que hay entre las comunidades, las comunidades de juego y las comunidades virtuales que, en la mayoría de los casos, están formadas por entes y agentes que habitan los mismos escenarios pero que tienen una interacción diferente en función del contexto y del lugar.

Nos parece significativo, y en este trabajo se muestra magníficamente, lo importante que es la relación entre los diferentes individuos de una comunidad, sea dentro de un videojuego o dentro de una comunidad virtual, puesto que en estas se da una acción clave hoy: compartir. Se comparten experiencias, enseñanzas, se tutelan unos a otros en el este aprendizaje-enseñanza y se dan poderosas relaciones ante diferentes retos que plantea el juego. Es decir, la comunidad acaba por cohesionarse y actuar como un todo para superar las dificultades que encuentran; ¿No es este el gran aprendizaje que la sociedad no consigue inculcar en los jóvenes? ¿No es algo importante a desarrollar y a potenciar en las sociedades *hiperindividualizadas* y reducidas a la cosificación de las personas? Además, el videojuego plantea, como describe el "*Nivel II. Explorando vías paralelas*" una excelente radiografía de los jugadores y su propia taxonomía. Dichas estructuras descritas por autores como Bartle, Yee y Jo Kim son puestas sobre el tapete, comprendidas y justificadas o criticadas por parte de los autores.

Aunque el trabajo no queda aquí, además en ese mismo capítulo plantean uno de los grandes problemas de la industria: ¿Cómo vender videojuegos? ¿Cómo hacer que la gente siga consumiendo videojuegos para que las empresas que los producen no quiebren? Y sobre todo, ¿cómo lidiar contra el "*free-to-play*" y el

videojuego *online*.

Por otro lado, como antes anunciamos –y como se desarrolla en el “*Nivel III. Historias que contar*.”– los autores de este trabajo han sido considerados con la importancia que tienen los juegos multijugador masivos en la construcción de mundos alternativos de ciencia ficción, literatura y fantasía. No es de extrañar como hoy en día, las áreas de la literatura, el cine y los videojuegos se alían para realizar una construcción de un universo rico y complejo que consiguen introducir al usuario en una gran maraña de posibilidades de conocimiento, interacción y creación.

Este es el caso de “*Lord of the Rings Online*”, en adelante LOTRO, que supone un avance y un progreso desde que la novela de Tolkien aterrizara en 1937, a las películas que contribuyeron a una revisión de esta literatura haciendo que su fama se incrementara tantos años más tarde o como la inclusión de LOTRO como videojuego fomentó, no solo el incremento de su popularidad y atracción mediante un juego sino que, además, consiguió ampliar el mundo de Tolkien para que el propio jugador pudiera experimentar lo que supone entrar en la *Tierra Media* y habitar mundos en los que debes tomar la decisión de alistarte y apoyar el mal o incluirte en favor de las fuerzas del bien.

Muchos son los juegos multijugador masivos u *online* que se van citando en todo el desarrollo del libro, sin embargo, uno que supuso el antes y el después para la forma de interactuar con los videojuegos son *Counter Strike* y *Half-Life*. Una saga de videojuegos que suponen, como ellos mencionan, diferentes enfoques a una misma continuidad desde 1998 que se saldría a la venta –y por aquel entonces también a los *Cibercafés-Half-Life* de la compañía *Valve*. Este es un juego de *shooting* en primera persona que supuso un fenómeno ya abierto con el afamado juego *Quake* y *Doom* y que permitía a la gente utilizar el motor gráfico, de este modo los aficionados y conocedores de los entresijos del diseño y

producción de videojuegos a nivel amateur podían realizar sus propios *mods* o modificaciones para la mejora del juego. Así, la empresa *Valve* se convirtió en la primera industria que promovió un fuerte lazo con sus jugadores y apostó claramente por la creatividad de los aficionados en las creaciones de estos *mods audiovisuales, de escenarios o de juegos alternativos entre los que destacan Team Fortress, Day of Defeat o Counter-Strike*.

En los últimos capítulos, más concretamente en el “*Nivel IV. Juegos multijugador masivos: sinónimos de aprendizaje*”, se nos va a hablar de todo esto que es ya un secreto a voces: los videojuegos logran un aprendizaje cognitivo, sean los juegos de naturaleza violenta o naif. Uno de los juegos que abanderan y justifican esta tesis es *Minecraft*, juego a simple vista *retro* pero que permite, en todas las edades, tanto la participación y la creación en comunidad como el desarrollo de ciertas habilidades creatividad, técnica o de arte y expresión.

Es también importante tener en cuenta la estrecha relación que se da entre la persona y el personaje que controla ya que, en muchos casos, es el medio para percibir y tener ciertas experiencias que la vida real no nos puede proveer, ya sean por ilegales, arriesgadas o vetadas por la sociedad en la que vivimos. Otros juegos como *World of Warcraft (WoW)* están condicionados a nosotros mismos por la facción a la que pertenezcamos, puesto que una tiene un comportamiento bueno y noble y otras poseen unas ambiciones algo más negligentes, a simple vista.

El libro zanja este recorrido por el último “*Nivel*” que supone un tránsito por algunos de los estereotipos y falsos mensajes, casi siempre contradictorios, que vienen dados por la sociedad desinformada: si los videojuegos son adictivos, si son potencialmente dañinos. Aquí nos encontramos con una falta de patrones y de generalizaciones que son obviadas por el público

que no es jugador ni potencialmente un jugador que viva ninguna experiencia en un juego online.

De este modo, y no otro, termina un libro que es francamente bueno tanto a nivel teórico como a nivel práctico porque el desarrollo y el esqueleto que desarrolla se elabora desde la pura actualidad, podríamos decir que la toca de lleno, aunque tampoco se queda ahí sino que aborda los planteamientos lanzados por investigadores, psicólogos, jugadores y sobre todo pensadores de este mundo que ya es parte del nuestro, del mundo virtual.

Jonatan ALZURU APONTE. *Rizomas del cuerpo*. Rafael Castillo Zapata, Bid & Co. Editor, Caracas, 2015.

Faithma NAHMES. *Papel Literario*, EL NACIONAL, Caracas.

Cabeza caliente, hombre conciliador, *Rizomas del cuerpo* del filósofo y prolífico autor Jonatan Alzuru parecen instantáneas biográficas de un hombre que se divide para hacer equipo consigo mismo, y con el entorno; que se deja tentar por la mirada multifocal—él ve la realidad con devoción y desde varios puntos de mira, mosca pues; y que intenta la reconstrucción propia y ajena con la misma pasión porque está consciente, desde su particularidad, del todo.

Con el cuerpo como bandera, esa cabeza caliente, ese hombre conciliador, entiende las partes y sus fragmentos, entiende la anatomía, pero tiene vocación por los hilos, por los tejidos; entonces el dueño de esta sesera que piensa, que mira con ojos a través de los obstáculos, coincide con otros estudiosos del tiempo que han dicho que el siglo que pasó fue el siglo del cuerpo, el cuerpo objeto y sujeto, el cuerpo y la belleza, el cuerpo reventón, inyectado, relleno y musculoso, el cuerpo sano en mente que a lo mejor, el cuerpo que se conecta y se desconecta, el cuerpo del que prescindimos en el aborto, el cuerpo que desenchufamos en la eutanasia, el cuerpo que no se entierra en velaciones infinitas de podredumbre, el cuerpo

sacrosanto cuyo sarcófago se abre entre gallos y a medianoche, el cuerpo hambriento y en huelga de hambre, el cuerpo vivo o muerto. Rizomas es cuerpo y reproducción del cuerpo, es el cuerpo a la ene, pero también es alma, en conexión, en fusión; rizoma es la vida que viene de la vida. Es cuerpo colegiado.

Los libros son un viaje, lo que nunca sabes es a donde te llevarán ni la primera ni la segunda vez. El escritor ecuatoriano Javier Vásconez dice, obviando toda consideración geográfica, política, imperial o urbanística, que las ciudades existen cuando son escenario, set, referencia en la literatura. En *Rizomas del cuerpo*, el libro se ubica en el país, el país del autor que así lo hace: está Barlovento y unas aguas oscuras que parecen una vulva gigante, y se puede oír entre el rumor cálido del Caribe el grito extranjero *auguri* en esta tierra de bocota abierta. Así como tiene de nosotros todo lo que sudamos, que secretamos, que vertimos, este libro tiene lugar en el bosque de neuronas de quien cuenta y se cuenta, es una entrada a un carrusel de imágenes, de sentimientos, de recuerdos, de persistencias de la memoria, de pruebas superadas. Hay sangre, vómito, lágrimas. Hay ficción y hay realidad, en igualdad de condiciones, porque son gemelas, porque se complementan, porque se esperan en el espejo (el neolenguaje es un mal ejemplo que confirma).

Rizomas también es un trabajo admirado, un testimonio de amistad al prolífico autor Rafael Castillo Zapata a quien honra, y es también la consecuencia de un acicate, de un temblor, de la conmoción de campanazo que producen las palabras ajenas, algunas, y cuya consecuencia son las palabras nuevas que, como semillas polinizadas, crecen en otras páginas, estas. Que han hecho y hacen tienda aparte en la paridad, como las células y, en el papel de lupas, de escalpelos, muestran descarnadas emociones y diseccionan miedos, pensamientos, dogmas, relaciones, espasmos, dolores. Jonatan Alzuru Aponte hace que se repitan, hace insistente bis, hace rizomas, pues, con la intención aviesa

de que sean dedos en la llaga, superación –no perfección–, camino.

Parece desahogo, y es ahogo, parece una declaración de amor y lo es, contiene verdades terribles y mentiras fabulosas, esas que gustan –a mí me gustaría que me mintieran así–, y están las palabras volando como en una montaña rusa, sonriendo, suplicando, estacionadas como en una autopista de vértigo, en el Ciempiés, una al lado de otra en fila de hormigas como decía García Márquez que es como se escribe: pones una palabra y luego la siguiente. Ah, pero sabemos que la manera en que se produzca esa junta está el secreto, el milagro o el corto circuito, el shock. Según vayan, ordenadas o en zigzag, realengas o socarronas, dirán sí o dirán no. Como apunta con propiedad el maestro Cruz Diez no es lo mismo el

azul al lado del rojo que el azul junto al amarillo; y no habla de mezcla, habla del estar al lado y del efecto que causa.

Este es un libro para que esté al lado, para tenerlo en la mesa, a mano, para jugar, para conmovirse. *Rizomas del cuerpo*. Rafael Castillo Zapata es un libro para pensar ¿y en qué más pensar que en hacer cuerpo, todos, en admitir y asumir? ¿Por qué no oír lo que dicen como novela, cuento, ensayo, diario estos rizomas, que pueden ser un retrato de nosotros, esta papa caliente con su furúnculo naciendo y haciendo futuro? ¿Por qué no le sonreímos a la raíz, le hacemos carantoñas al fruto? ¿Por qué no hacemos parto de rizomas, en racimos, remamos sin roce, en rima rezamos?



UNIVERSIDAD
DEL ZULIA



Utopía y Praxis
Latinoamericana

AÑO 21, N° 72

Enero - Marzo

*Esta revista fue editada en formato digital y publicada en marzo de 2016, por el **Fondo Editorial Serbiluz, Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela***

www.luz.edu.ve

www.serbi.luz.edu.ve

produccioncientifica.luz.edu.ve