

LUDORAMA



VIDA ETERNA A LA ZX SPECTRUM

El resurgimiento de los 8bits

DEATH STRANDING

Desde la perspectiva de un delivery

ARQUEÓLOGOS 2.0

En busca del bit perdido

AMOR, MUERTE Y ROBOTS

Biografía de nuestro juguete favorito

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

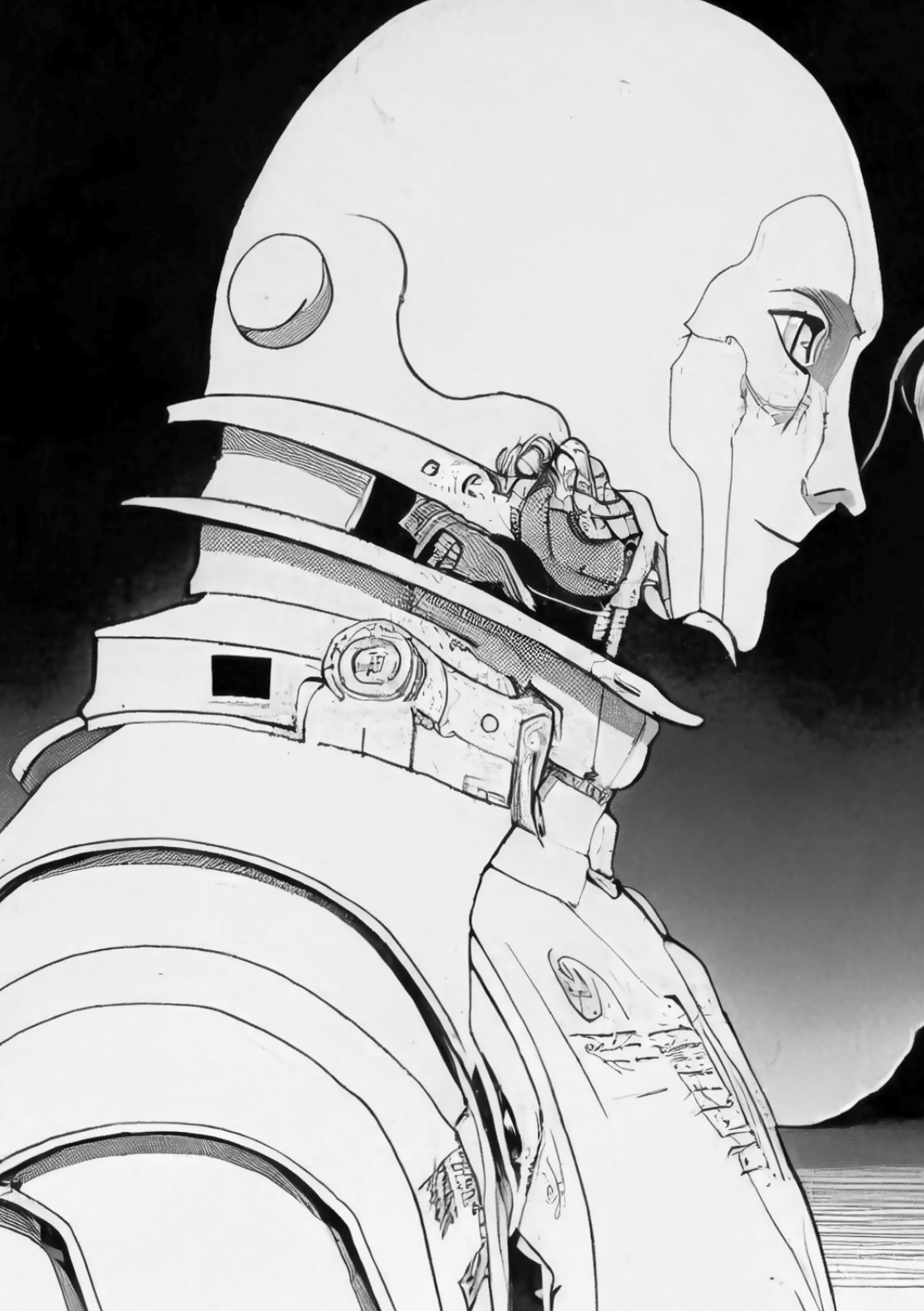
Épica de un encantamiento

FAKE GOBLIN INC.

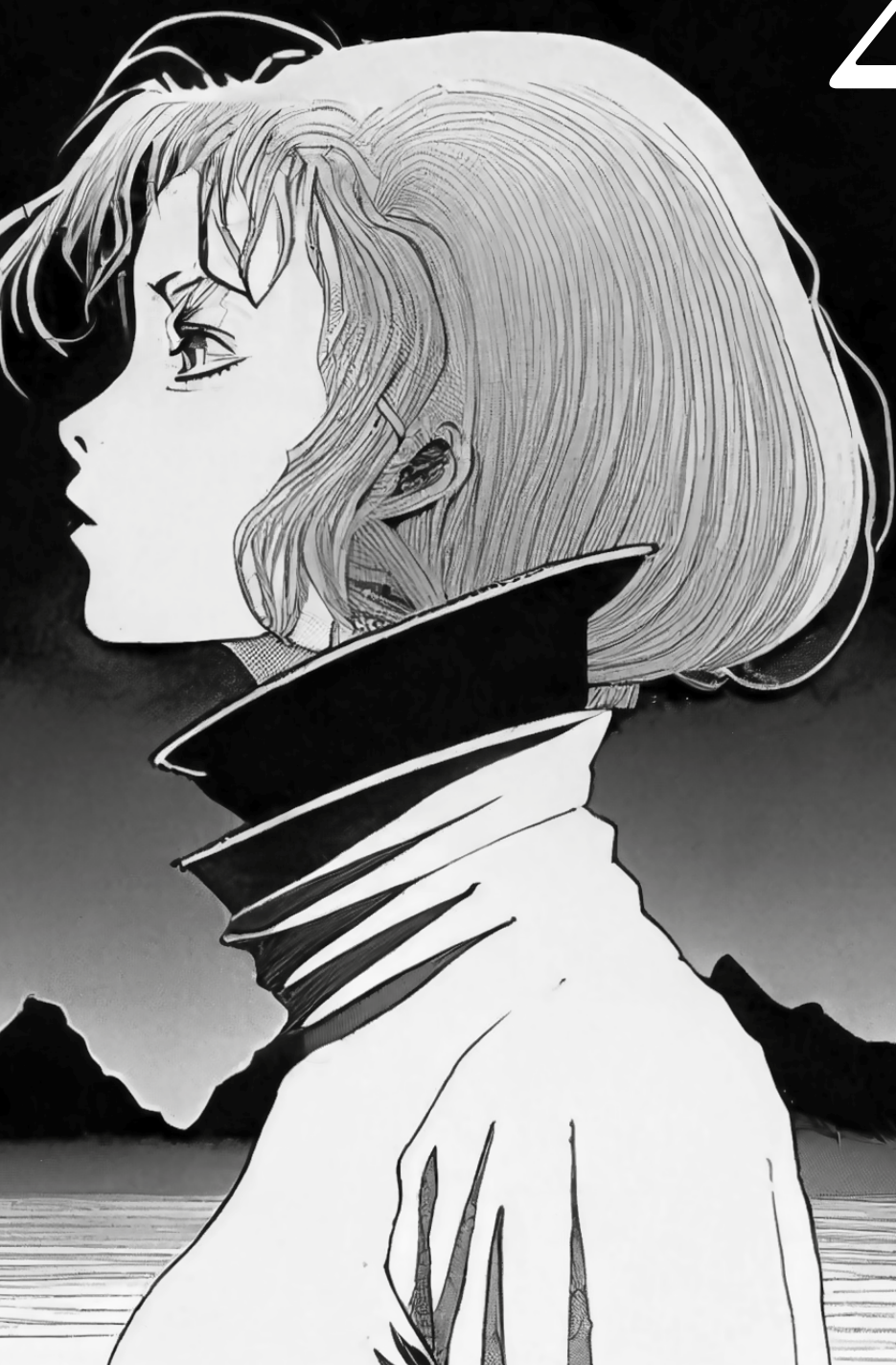
Un cuento de hadas táctico cooperativo

LUDO RAMA

— Ciencia del juego —



4





01. **El cielo de todos** 12
por Daniel Contarelli
02. **Realidades Superpuestas. Cuando el círculo mágico se vuelve difuso,** 18
por Gonzalo E. Borzino
03. **Vida eterna a la Spectrum. El resurgimiento de los 8 bits** 24
por Sebastián Borda y Andrés Mercader
04. **Crónicas NFTeras: falopitas, amor, cómo perderlo todo y morir** 34
por Juan M. Bentolila

- 
05. **Monturas, porque no siempre es bueno andar a pata** 46
por Leonardo E. Etchegoyen
06. **Alabado sea Lord Hélix** 52
por Gerardo Gómez Gambutti
07. **Death Stranding desde la perspectiva de un delivery** 58
por Miguel Medina
08. **Lecciones de vida de Dungeons & Dragons** 62
por Mica Sayal
09. **La historia de Bofur el guerrero tonto** 66
por Durgan A. Nallar y ChatGPT





10. **Nostalgia, fichines y transmisiones en vivo. Intimidades del mundo de los streamers de retrogaming**, por Hernán Panessi 74
11. **Arqueólogos 2.0: En busca del bit perdido** 79
por Alejandro Pérez
12. **Juguemos a armar un CV** 86
por Federico Ruera
13. **La Odisea** 92
por Emanuel D. Berdichevsky
14. **Diario de la Postierra: un viaje intergaláctico para docentes universitarios**, por Susan De Angelis y Sofía Alamo 99
15. **Amor, muerte y robots** 104
por Cecilia Barat
16. **El Metaverso y el fin de las cosas** 114
por Durgan A. Nallar
17. **¿Ludotecas en las empresas?!** 120
por Ezequiel Wittner



18. **Jugando a las cartas** 124
por Mer Grazzini y Droqen
19. **Unir culturas con Death Stranding** 130
por Caro Panero
20. **The Elders Scroll V: Skyrim – Épica de un encantamiento** 134
por Lucas Melfi
21. **El rey ha muerto, ¡larga vida al flow!** 146
por Sofía Alamo
22. **¡Bajen las armas, que aquí solo hay pibes viciando!** 152
por Julito Alonso
23. **Los videojuegos son medios de comunicación** 155
por Duilio Giordano Faillaci
24. **El enigma identitario** 160
por Gerardo Gómez Gambutti



B O N U S

25. **Animal Rescue Team**, por Felipe H. Vidal Pérez 172
26. **Fake Goblin Inc. Un cuento de hadas táctico cooperativo para 2-4 jugadores**, por Federico Ruera 184
27. **Despedidas**, por el Staff Ludoramita 189

The background of the page features a stylized globe in the center, surrounded by a network of thin, grey lines that resemble circuitry or a digital map. These lines connect various points, some of which are marked with small circles or squares. The overall aesthetic is technical and modern.

EDITORIAL

El eterno retorno

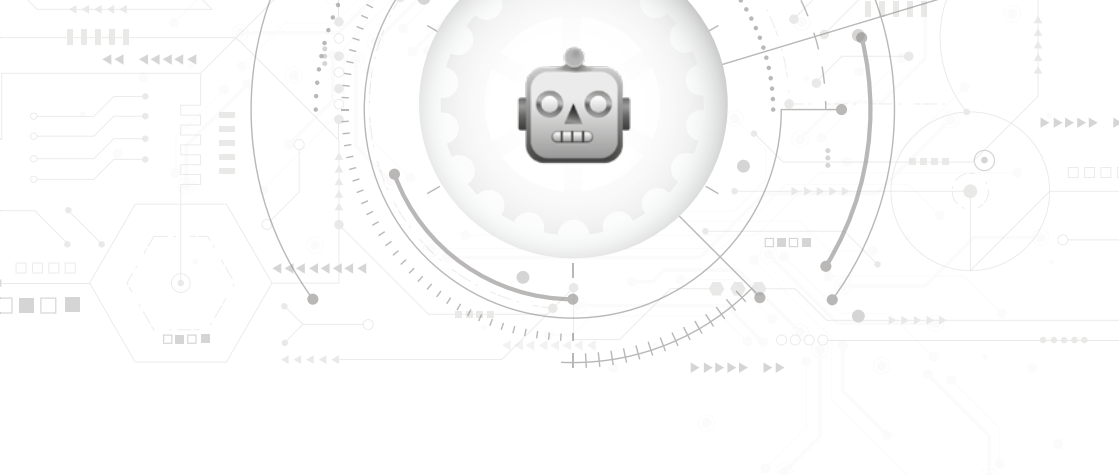
PASARON AÑOS (*literal*, como se dice ahora para enfatizar algo) desde que escribí el primer editorial de **Ludorama**. Corría septiembre de 2020, estábamos acorralados por un bicho desconocido, escondidos en nuestras guaridas. Teníamos flor de julepe, aunque no lo expresáramos abiertamente. Pero, admitamos, el encierro forzado nos vino bien a unos cuantos. Al menos a los que nos gusta cranear cosas, inventarnos propósitos y negocios que nunca darán dinero, flashear sueños imposibles y tratar de conquistar el mundo todas las noches.

El número 4 de **Ludorama** que, por fin, tenés en las manos debía estar listo en el invierno de 2021. ¿Qué nos pasó? Se nos vino el mundo encima. Al parate inicial de la pandemia, esa vacación rara, se sucedió una andanada de cosas. No entraremos en detalles porque sería para aburrirse, pero vivimos momentos de vértigo. Cosas de la vida, en general buenas.

Hacer una revista requiere tiempo y cabezología: encontrar temas, escribir sobre ellos, recolectar las notas de todos los colaboradores, hacer las correcciones, pensar la disposición de cada artículo para que el flujo de lectura sea el óptimo, rellenar “huecos”, perseguir gente que nos interesa para que escriba, que el diseñador maquete la revista, haga firuletes y meta ilustraciones, que diseñe la tapa, pedir a imprenta presupuesto, llorar por el presupuesto que envía la imprenta, etapa de negación y pataleo, etapa de mansa aceptación y la dulce desesperación de esperar a que salga la revista impresa de la máquina y sea una realidad efectiva.

A pesar de las peripecias que retrasaron la salida de este singular último número, estamos felices. Con la cuarta entrega cerramos un ciclo.

La Muy Monárquica Real Academia Española —a la que odio citar, pero siempre termino haciéndolo— define ciclo como “período de tiempo que, acabado, se vuelve a contar de nuevo”. Así que, concluido este primer periplo, volveremos a empezar con una etapa **Ludorama** que no será revista trimestral, será otra cosa que ya pensaremos.



Nos gusta la idea de volver distintos, porque el mundo cambió durante la pandemia, y cómo. Cambió de una forma que todavía no podemos dimensionar. La virtualidad se hizo carne, de prepo, en toda la sociedad. Aún aquellos más reacios al principio se abrazaron a lo que mejor tiene esta para darnos. Normalizamos la idea de las criptomonedas y asistimos a una formidable actividad especulativa que llenó algunos bolsillos y vació muchos más. Fuimos testigos del auge y la ¿caída? de los NFT. Mark Zuckerberg nos endulzó la oreja con su Metaverso. ¡Chanta! Pero lo que parecería ser la transformación más drástica y que más influencia tendrá en nuestras vidas son las inteligencias artificiales desarrolladas con un nivel de refinamiento asombroso. Las IA desatan reacciones dispares. Están los eternos entusiastas, están los luditas del siglo XXI poniendo stickers de “No a las IA” en sus perfiles de redes sociales, y otros que practican un sano pragmatismo: si no puedes contra ellas, úneteles. Las ilustraciones de este número, en buena parte, fueron obra de Midjourney/Rafa.

Los ludoramitas, ante los desafíos que nuestra contemporaneidad nos impone, mantenemos en alto el irrenunciable espíritu de loca y divertida curiosidad.

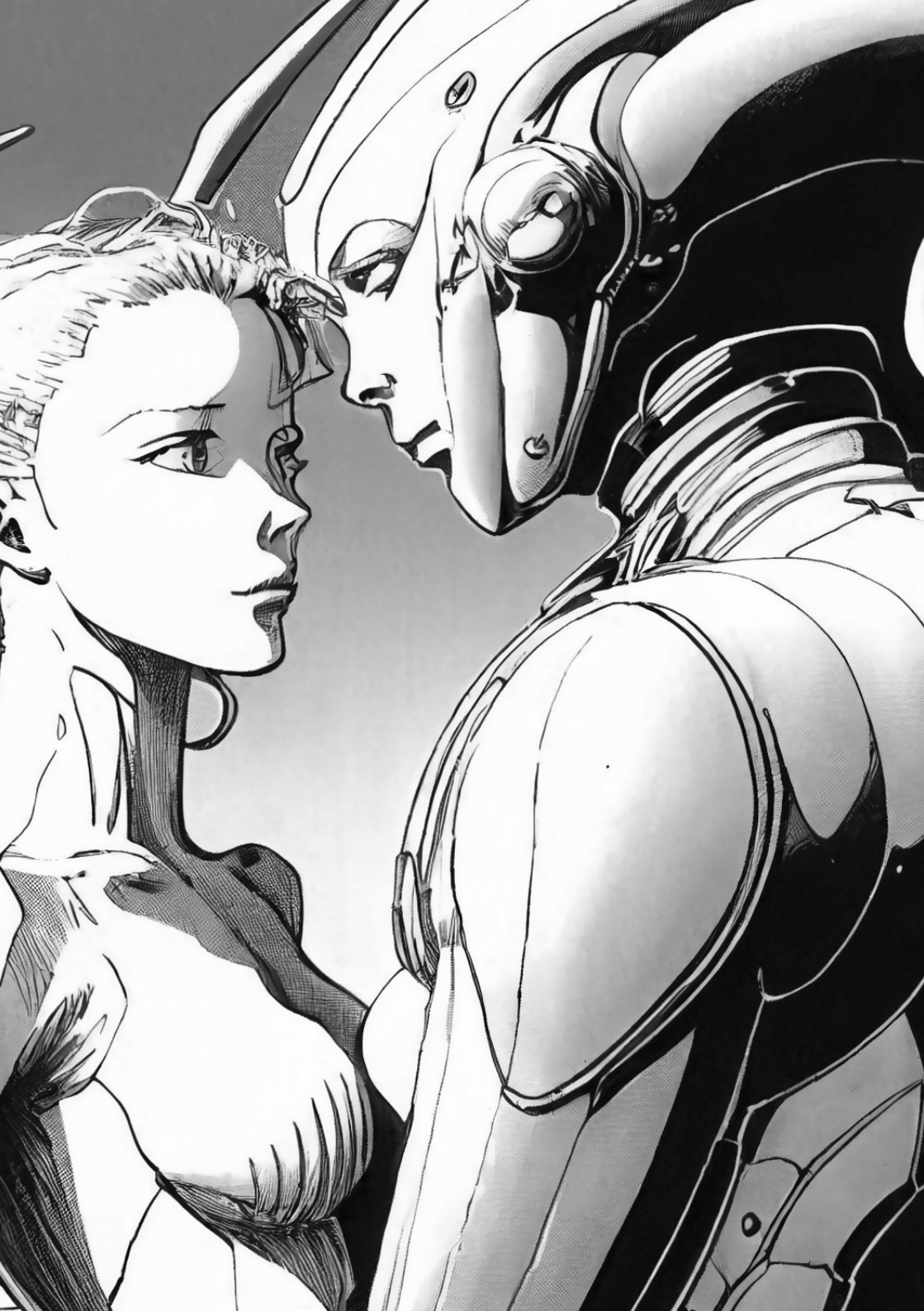
No queremos dejar de agradecer infinitas veces a todos y cada uno de los ludoramitas que se acercaron a **Ludorama**. A quienes aportaron con sus notas, a los que tiraron ideas en el chat de la Tripulación Ludoramita, a los que leyeron las cosas que escribimos, a los que comprando anticipadamente hicieron posible que la revista pudiera imprimirse y dejar un legado a la humanidad por los siglos de los siglos en... ¡tinta y papel!

A todos nosotros enormes gracias.

Y a vos, Sombra, estés donde estés, porque también fuiste parte de este tiempo. 🤖

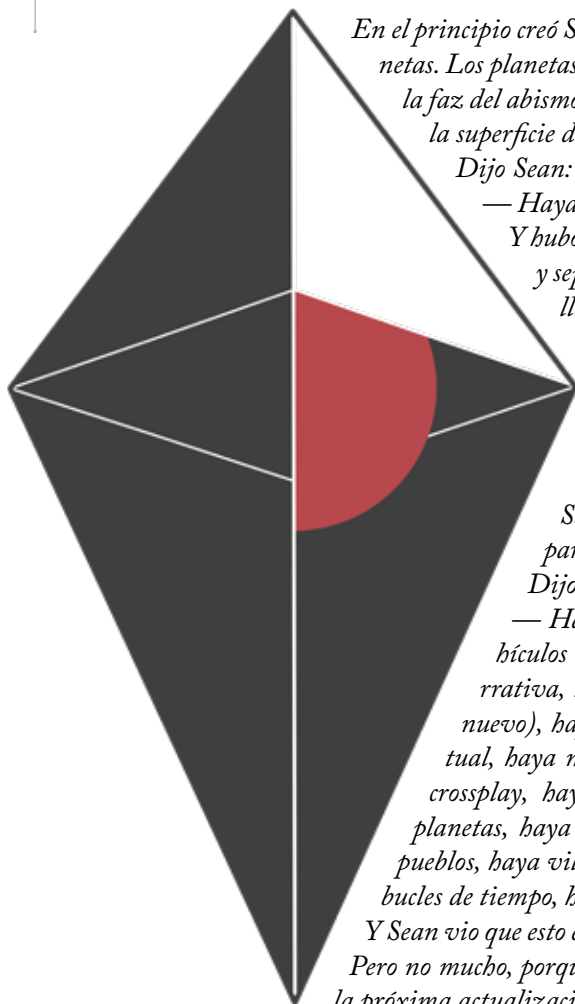
Cecilia Barat





El cielo de todos

■ **Por DANIEL CONTARELLI.** Docente universitario. Músico. Artista. Investigador. Entendido en la relación entre las artes visuales, el cine y los videojuegos. Jugador de PC. ✉ danielcontarelli@gmail.com



En el principio creó Sean el cielo y 18 quintillones de planetas. Los planetas eran caos y vacío, la tiniebla cubría la faz del abismo y el espíritu de Sean se cernía sobre la superficie de las aguas.

Dijo Sean:

— Haya luz.

Y hubo luz. Vio Sean que la luz era buena, y separó Sean la luz de la tiniebla. Sean llamó a la luz parche del día uno, y a la tiniebla prefirió olvidarla. Hubo tarde y hubo mañana: fue un lanzamiento difícil el primer día. Sean vio que esto no era tan bueno, y la prensa lo sepultó.

Sean se ocultó a los hombres y trabajó para ordenar el caos que había creado.

Dijo Sean:

— Haya construcción de bases, haya vehículos planetarios, haya portales y narrativa, haya multijugador, haya aguas (de nuevo), haya arqueología, haya realidad virtual, haya naves vivientes, haya mechas, haya crossplay, haya naves abandonadas, haya más planetas, haya mascotas, haya expediciones, haya pueblos, haya villanos, haya piratas espaciales, haya bucles de tiempo, haya mejores bases en los cargueros... Y Sean vio que esto era bueno, y al séptimo año descansó. Pero no mucho, porque ya había que estar trabajando en la próxima actualización.

Luego de más de 20 grandes actualizaciones y más de 120 parches intermedios, *No Man's Sky* se transformó en lo que debía ser desde un comienzo, y más. Esta historia ya la leímos muchas veces. Múltiples videos de YouTube la cuentan y analizan, los memes que protagoniza el pobre Sean Murray son incontables, y esta especie de camino de condena y redención dejó de ser interesante. Sin embargo, cada vez que hay una actualización o sale una oferta del juego, siempre hay en los foros o en Reddit alguien que pregunta: ¿Ahora sí vale la pena jugarlo? Por supuesto que sí, y por eso trataremos de hacer un recorrido por algunas de las cosas que hacen de este juego en la actualidad (y en el futuro) un universo en el que sumergirse.

Galaxias

El objetivo del juego es (o era) llegar al centro de la galaxia. Así se hablaba en los primeros tiempos después del lanzamiento. Resultó que al llegar al centro de la galaxia Euclides, el jugador aparecía en otra galaxia, llamada Dimensión Hilbert, completamente nueva aunque similar a la anterior. Fue descubriéndose poco a poco que en el juego hay un total de 255 galaxias, a cada una de las que se puede acceder secuencialmente atravesando el centro de la anterior. Cada galaxia tiene unos 700 mil años luz de diámetro, con lo que llegar al centro de la última galaxia requiere un viaje considerable.

Espacio civilizado

En un universo tan vasto como el de este juego, era inevitable que se formaran comunidades. Hay hoy numerosas sociedades de jugadores que funcionan adentro del juego. Algunas de ellas, como la llamada Galaxy Hub, se formaron por fuera del juego, como una forma de comunicarse y compartir información entre los jugadores cuando no tenía soporte multi-jugador ni posibilidad de construir bases. Hay sociedades de exploradores, de catalogadores, de cartógrafos, comerciales, sociedades filantrópicas de ayuda a los jugadores novatos, sociedades creativas, de jugadores cooperativos, de defensores de la paz entre especies, de recolectores de historias y mitos de los viajeros, de fotógrafos, de conquista, organizadores de competencias. Algunas se dedican a investigar un solo sector, o una sola galaxia, o una sola clase de cosas. Otras a comerciar con ciertos recursos, o incluso a la conquista de la mayor cantidad posible de sistemas estelares.

Muchas de estas sociedades tienen bases a manera de sedes en distintos sistemas y galaxias, y a estas zonas se las llama, entre los jugadores, Espacio civilizado.

En los foros se comparten coordenadas de planetas interesantes, tranquilos, raros, o donde encontrar ciertos recursos, o de bases espectaculares construidas por jugadores, también de portales que puedan acelerar el viaje al centro, o agujeros negros o localización de ciertas naves o herramientas raras.

Muchos jugadores desarrollaron herramientas externas al juego para facilitar la navegación o para registrar recursos, naves, recetas de fabricación o *exploits*.

Mods

Otra consecuencia de la evolución progresiva del juego es la gran cantidad de mods que se fueron desarrollando para suplir las falencias que tenía al comienzo, o para mejorar ciertos aspectos, o porque sí.

En el sitio Nexus Mods hay listados más de 1500, que contemplan desde cambios visuales o modificación de los parámetros del juego hasta nuevas naves, generación de fauna y flora más diversa, nuevas piezas de construcción de bases, ajustes mínimos o máximos de parámetros del juego para adaptarlo a distintas modalidades, cambios en la interfaz, en el manejo del inventario, en las velocidades de procesamiento o navegación, las paletas de color, las atmósferas, la generación de planetas enteros. Incluso hay uno que puede llevarte a cualquier lugar del universo al azar con solo presionar un botón.

Cartografía

Más allá del mapa de cada galaxia, donde los jugadores pueden guiarse aproximadamente en la exploración de los sistemas estelares más cercanos y seguir rutas de acuerdo a las misiones activas, el juego no provee mapas de los planetas ni mini-mapas ni formas sencillas de cartografiarlos. Recorrer la superficie de cada planeta es la única manera de conocer lo que contiene. Apenas un sistema de coordenadas que indican lacónicamente latitud y longitud cuando se activa el escáner, y la brújula que indica solo dos puntos cardinales —norte y sur— sirven como guía al jugador. Si uno quiere un mapa tiene que dibujarlo, contando solo con estas ayudas más

que escasas. Ninguno de los elementos catalogados en la bitácora del jugador tiene coordenadas, así que hay que ser sistemático y llevar una lista por fuera del juego, si uno desea volver a cualquier ubicación que no sea una base. Hay algunos esfuerzos de sistematizar la cartografía planetaria del juego, incluso trabajos académicos que documentan estas iniciativas, pero el volumen titánico de la tarea hace que sean apenas unas gotas en el océano vastísimo del universo del juego.

Más cercanos a una escala manejable son los intentos de cartografiar las galaxias de algunas cofradías de jugadores, de las que ya hablamos, pero este trabajo también tiene la dificultad del volumen. Hay entre 122 y 580 sistemas estelares por cada sector de cada galaxia. Cada galaxia tiene alrededor de 4000 millones de sectores, así que cartografiar aunque sea un sector ya es una ardua tarea, y cartografiar entera una sola de las 255 galaxias es un trabajo que puede llevar varios cientos de generaciones de jugadores. No hay aún ningún mod que ayude en estas tareas, pero solo es cuestión de tiempo.

Oficios

Como vimos en el apartado anterior, podemos con toda seriedad asumir el rol de cartógrafo y desarrollar nuestra obsesión por registrar la ubicación de cada elemento que nos llame la atención, pero también podemos ejercer una multitud de otros oficios.

Por supuesto que la primera ocupación que se nos propone es la de exploradores; descubrir lugares nuevos y extraños es el núcleo de las mecánicas de este juego. También podemos ser espeleólogos, descendiendo y analizando los miles de cuevas que vamos a encontrarnos; arqueólogos, buscando y desenterrando restos de civilizaciones antiguas que pasaron por los mismos planetas que nosotros; piratas espaciales, traficando mercancías ilegales de gran valor mientras esquivamos a las autoridades con documentos falsos y salvoconductos redentores; justicieros, persiguiendo piratas y salvando poblaciones de ataques externos; gobernantes, tomando a cargo algún poblado y explotando sus capacidades mientras lo protegemos de la voracidad de las fuerzas automáticas de seguridad; transportistas, llevando objetos de un lugar al otro para recibir jugosas recompensas; comerciantes, comprando barato y vendiendo caro para obtener ricas ganancias; lingüistas, traduciendo cualquiera de las tres lenguas extraterrestres presentes en el juego, o aprendiendo los términos del Atlas, la

inteligencia artificial que domina y crea el universo del juego; biólogos, descubriendo y clasificando los millones de especies animales y vegetales que pueblan la mayor parte de los planetas; geólogos, haciendo lo propio con los minerales; granjeros, cultivando algunas de las tantísimas especies de plantas que dan toda clase de frutos con diversas utilidades y valores de mercado; mineros, explotando los materiales que esconden los suelos de los planetas; astrónomos, descubriendo y clasificando las distintas estrellas y mundos que pueblan las galaxias; arquitectos y constructores, realizando las más fastuosas o humildes bases a las que podemos invitar al resto de la comunidad; fotógrafos, con el completo modo foto del juego, y realmente cualquier cosa que se nos ocurra, todas las ocupaciones podrían adaptarse con apenas un poquito de imaginación.

Expediciones

Uno de los cambios más importantes introducidos en los últimos tiempos fue la incorporación de Expediciones. Se trata de campañas donde hay que cumplir una serie de objetivos por etapas, que van otorgando premios que a su vez sirven para potenciar las etapas siguientes, y funcionan también como guías para los jugadores novatos. Ocurren en un lapso determinado, en general unas pocas semanas, lo que otros juegos llaman Temporadas, y los premios más importantes pueden reclamarse también desde otras partidas guardadas. Al momento de escribir este artículo ya hubo ocho Expediciones, con características y objetivos muy diferentes. Algunas incluyen elementos multijugador, y la comunidad está muy activa en ese momento, pero son sobre todo dirigidas a un juego individual. Los jugadores que van completando las etapas dejan mensajes y pistas para los que vienen atrás, ya que el universo es compartido. Algunas de estas expediciones introdujeron mecánicas nuevas en el juego, o experimentos puntuales, como bucles temporales, o guiños a otras franquicias del espacio, como *Mass Effect* o *Dune*. Cada una puede llevar entre 10 y 20 horas, lo que implica una dedicación considerable y casi podría decirse que son un juego en sí mismo dentro del juego. También otorgan rejugabilidad para aquellos jugadores veteranos que ya tienen varios cientos de horas de experiencia y estiman que ya no tienen más qué hacer en ese universo.

No *Man's Sky* se ha convertido con el tiempo, las expansiones gratuitas, las iniciativas de la comunidad de jugadores y la persistencia imbatible del equipo de Hello Games en un universo para habitar. Cada rincón de *No Man's Sky* puede ser un lugar al que volver, y a partir de allí partir en una aventura infinita y siempre sorprendente. 🚀



Realidades Superpuestas

Cuando el círculo mágico se vuelve difuso

■ **Por GONZALO ESTEBAN BORZINO.** Borza es storyteller con todo lo que eso implica; game designer de a ratos, divulgador indie todo el tiempo y co-fundador de AccionDev. "Pienso, luego sigo pensando."

🐦 SoyBorza

¿QUÉ PASARÍA SI EL DÍA DE MAÑANA DESCUBRIERAS QUE EL SOL HA DESAPARECIDO? ¿Qué significaría encontrar en una venta de garaje un cartucho de un juego de Nintendo que no debería existir? ¿Qué harías si un amigo te dejase un montón de cintas VHS antes de desaparecer en circunstancias misteriosas? Aunque muy distintas entre sí, todas estas líneas narrativas apuntan a un mismo género lúdico muchas veces ignorado precisamente gracias a su capacidad de mimetizarse con «lo real», haciéndose pasar por una anécdota extraña que alguien cuenta en internet: los Alternative Reality Games (ARG), o Juegos de Realidad Alternativa.

El mundo de los ARG posee cualidades lúdicas únicas. Su base es la de un gran acertijo a desenmarañar. La información llega al jugador de forma fragmentada, llena de referencias cruzadas, y está en él ponerlas en orden para darle coherencia a una historia en apariencia confusa y, muchas veces, densamente metafórica. Jugamos a decodificar un misterio. A su vez, la interactividad es en gran parte mental, sin interfaces de usuario convencionales ni tableros físicos. Recibimos información y la hilamos en nuestra mente, similar a lo que haría un conspiranoico con noticias sobre un nuevo alunizaje. ¿Qué diferenciaría el consumir una película llena de mensajes encriptados y un ARG? ¿Por qué unas las vemos y otros los jugamos? ¿Es acaso toda la filmografía de David Lynch un gigantesco ARG? Hay mucha subjetividad en el asunto, ¡y bien que le hace al género! Lo condena a ser impredecible.

Pero entonces ¿este artículo buscará crear una definición consensuada



sobre lo que es y no es un ARG? ¡Claro que no! La máxima verdad que se podrá leer en las siguientes páginas será la recopilación y reflexión alrededor del género. Si al final del día, el lector quisiera pensar como un Juego de Realidad Alternativa a cualquier serie de piezas ficcionales hiladas entre sí por un acertijo abstracto, será libre de hacerlo. La belleza del género yace en lo subjetivo.

Más allá de la libertad de interpretación, estos juegos se suelen caracterizar por: ser transmedia, ser diseñados para ser resueltos de forma colaborativa, y mantener un alto estándar de verosimilitud.

Por la madriguera del conejo

El mayor provecho que le pueden sacar los ARG a la tecnología digital es su tendencia natural al transmedia. Cada juego supone una confluencia entre distintos medios, pudiendo incluso crearse juegos simultáneos cuyo vínculo es desconocido hasta mucho tiempo después, cuando convergen en un apoteósico momento de eureka (puesto que estos cruces, al menos en narrativas bien planeadas, serán sugeridos mucho antes de volverse evidentes, permitiendo que los jugadores más perspicaces se adelanten a ello). La maravilla del transmedia, o sea, el despliegue a través de distintos medios (redes, juegos, libros, videos, etc.) de una misma historia en expansión, es que permite la creación de múltiples puntos de entrada a la misma.

*Rabbit holes*¹ (madrigueras de conejo) es como se llama a estas formas

1 «Bajar por el agujero del conejo» es un concepto muy utilizado para sugerir la actividad de profundizar en un tema complejo y extraño. Proviene de *Alicia en el país de las Maravillas*, de Lewis Carroll, y su referencia en *Matrix* ayudó a su popularidad en relación a «el mundo oculto».

por las que los jugadores conocen la existencia del juego y comienzan a aceptar, lenta e implícitamente, sus reglas. Por ejemplo, en un ARG dependiente de una serie de videos, el punto de entrada más razonable sería el primero de la serie donde, por lógica estructural narrativa, nada demasiado espectacular podrá ocurrir que comprometa el verosímil de forma temprana. Así, el jugador se irá adentrando de a poco en la narración y aceptará el mundo propuesto, para luego percibir el misterio y anhelar respuestas. Por ejemplo, *Marbel Horne*² comienza con un video introductorio muy tranquilo que no sugiere nada particularmente paranormal, pero de inmediato le sigue la primera entrada que presenta un acontecimiento extraño. A medida que se suben más videos, cosas más llamativas comienzan a pasarle al dueño del canal, a medida que desentieran los acontecimientos que le ocurrieron a su amigo durante el rodaje de su película. En simultáneo, un segundo canal llamado *To The Ark* comienza a subir video-repuestas con grabaciones desde otro punto de vista y con pistas sobre lo que está ocurriendo. La serie de videos original no referencia estos videos, y son los mismos jugadores los que deben explorar este segundo canal, encontrar las pistas y sugerirlas en los debates formados en los comentarios. Para proponer otro ejemplo, podemos pensar en *Petscop*³, cuyo primer video es un 80% juego normal y hacia el final comienza a revelarse el aspecto siniestro que seguirá durante el resto de las subidas al canal. Los ARG proponen al storytelling como arqueología. Esto quiere decir que las historias se encuentran divididas en fragmentos que deben ser descubiertos y decodificados, formando entre todos los pedazos un telar de posibilidades. El jugador nunca sabe si tiene todas las piezas, o si existe una pista perdida que apunta a otro medio por donde se le están escapando ramas completas del árbol narratológico. El transmedia, además de enriquecer el contenido del ARG, garantiza que esta búsqueda sea obligatoria y promueve la colaboración.

Detrás de la cortina

Gracias a sus características transmedia, un Juego de Realidad Alternativa

2 ARG/serie web donde el dueño del canal comparte fragmentos de videos del rodaje de un amigo desaparecido. La serie supo utilizar el personaje de Slenderman en su época de mayor relevancia, mucho antes del furor de los videojuegos como *Slender*.

3 Serie de videos que simulan a los *Let's Play*, donde se juega al misterioso juego homónimo, un juego perdido de la PS1. A lo largo de los videos, se van revelando aspectos ocultos.

no suele limitarse por el espacio físico. Esto además de impedir que una única persona tenga todas las piezas, facilita el acceso universal a estas, haciendo que cualquier jugador tenga el potencial para hallar soluciones. Se crean encuentros donde se proponen reflexiones y se postulan resultados, compartiendo hallazgos y avances; se juega en comunidad, (casi) nadie resuelve solo. Miles de personas se entrelazan en las tramas como compañeros impulsados por un profundo altruismo, bajo consignas similares a «vamos a ayudar a esta persona en apuros», o bien movidos por una morbosa curiosidad luego de ver videos como el del secuestro de Ash⁴.

Los autores jamás piensan en estos juegos como experiencias de un solo jugador, sino que apuntan al cooperativismo. El juego vale en tanto haya gente buscando resolverlo. Si no, se vuelven meras anécdotas anónimas en el mar virtual.

En lo que respecta al control autoral, una gran ventaja de la construcción ludo-narrativa de los ARG es que están en constante iteración, dada su condición de «en vivo». Igual que un escritor de telenovelas o un buen Maestro de Juego de partidas de rol, los autores de ARG pueden tomar elementos de las teorías y reacciones de los jugadores para darle forma a la historia de forma colectiva. Por tanto, la escritura de estos juegos también acaba siendo un proceso colaborativo, y no solo su resolución. No obstante, se debe tener mucho cuidado para que las nuevas proposiciones no se contradigan con las previas (aunque de todas formas siempre existe la salida fácil, en la forma de echarle la culpa a interferencias de «agentes externos»⁵ que colocaron pistas falsas).

Esto no es un juego

El elemento de más peso es, sin embargo, la percepción de que lo que ocurre realmente está pasando. Sin importar lo absurdo, lo extraño, lo perturbador, el juego debe presentar una narrativa verosímil que permita al jugador aceptar la realidad alternativa como una realidad plausible. Por este motivo, se tiene especial cuidado a la hora de desarrollar los mundos

4 Ash Vlogs fue un ARG donde se insinuaba que una youtuber había llamado la atención de una secta, acabando el *rabbit hole* de su canal con un secuestro (no obstante, el juego continuaba en otras redes, donde el acosador daba pistas de su paradero y de cómo seguía el relato).

5 Es muy común en los ARG que un agente extraño (sobrenatural o no) proponga sus propias pistas o intente postular falsos caminos para estorbar el desarrollo del juego. Los mencionados ToTheArk y el culto de Ash son ejemplos de entidades ajenas a los protagonistas que interactúan indirecta o directamente con los jugadores.

para asegurar el tono coherente que logre que la afirmación más desquiciante pueda tener efecto.

El uso de redes sociales suele ayudar mucho a mantener este estándar de verosimilitud. En *The Sun Vanished* —que funciona desde Twitter— se propone un estado de alarma; el relator, a través de grabaciones de noticieros y mensajes de texto, nos muestra un mundo donde el sol no volvió a salir y los sobrevivientes se encuentran acosados por entes lumínicos que los cazan desde la oscuridad. El trabajo de cimiento de realidad está hecho con tanto cuidado que incluso una premisa así de ridícula funciona. Lo imposible está pasando, no importa que puedas mirar hacia afuera de tu ventana y comprobar que aún hay luz de día, ¡está pasando en esta otra capa de la realidad!

La forma usual en que los ARG logran abordarnos es a través de la inclusión de personajes protagónicos que presentan el relato desde el desconocimiento. Figuras intermedias entre el jugador y el mundo ficcional, alguien con quien descubrir a la par las reglas del mundo. Gracias a estos mediadores, los jugadores acceden a la información y a la posibilidad de interactuar con los elementos del juego. A través de las redes se les aconseja como si se tratase de un capítulo de *Dora la exploradora*, donde el personaje no solo te responde, sino que además registra lo que se le dice y obra en consecuencia.

Incluso en los ARG cuyo objeto ronda alrededor de juegos retro que no existen, como *Petscope* o *Catastrophe Crow 64*, se plantea que el misterio en sí pertenece a la esfera de lo real, enfocándose en el desarrollo del juego (y en lo perturbador que se implica a través de sus metáforas). Estos juegos, como una gran mayoría del material de ARG, suelen ser pedidos de auxilio disfrazados en forma lúdica, codificados por una mente retorcida, corrompida o paranoica. El juego implícito no suele ser más que un medio para explorar la narrativa.

Un ARG aquí, un ARG allá...

Podríamos decir que alrededor de la película *The Blair Witch Project* hubo un ARG. La película en sí misma es una ventana más dentro del gran juego propuesto, que se basó en la misteriosa desaparición de tres jóvenes. Para completar el material, se creó una web conmemorativa con escaneos del diario de la protagonista, supuestamente encontrado en el bosque donde fueron vistos por última vez. Se utilizó como stunt publicitario,

fue propuesto como «real». Los actores debieron permanecer ocultos por un tiempo luego del estreno para vender la sensación de realidad (que en cierta forma lo era, para la gente de a pie, estos jóvenes realmente habían desaparecido).

Por dar otro ejemplo, hay quienes afirman que proyectos como *SCP Foundation* también son ARG, puesto a que se escriben de forma colaborativa y juegan a ser una capa oculta de la realidad, donde peligrosas criaturas paranormales son capturadas y estudiadas por un centro secreto. Es una propuesta más descentralizada, que no solo carece de un personaje que sea los ojos de los jugadores, sino que tampoco existe una constante voluntad autoral. Es más cercana a una wiki de interpretaciones ficcionales del mundo, pero al final del día también es una realidad superpuesta. Las posibilidades reinterpretativas atraviesan los límites de nuestra propia imaginación. Así, sin quererlo, nos encontramos creyendo posibilidades fantásticas, aceptando verosímiles cuestionables y suspendiendo nuestra incredulidad.

La habilidad de estar inmerso en un mundo que se basa en fragmentos selectivos de la realidad, potenciados por la imaginación, puede que nos recuerde un poco a nuestras infancias, aquel momento en el tiempo donde teníamos la infinitud al alcance de nuestra mente, puesto que no existían barreras lógicas ni de coherencia narrativa que impidiesen el desarrollo de una historia entre amigos, llenas de «y entonces...». Quizás los ARG nos hacen recuperar algo de eso, un poco de libertad en un mundo de tedio. O, quizás, puede que estos juegos nos atraigan por la posibilidad de formar parte de algo más grande, oculto a plena vista, como lo son en la ficción la Mascarada, los hombres de negro o los cazadores de sombras. Historias de nuestra propia realidad, ajenas a las multitudes que no forman parte del selecto grupo que ha notado el mundo oculto.

Una capa invisible para quienes no fueron elegidos, y al igual que Neo o que Alicia, vamos descubriendo mientras coexistimos con la ya conocida realidad mundana. 🍷

Vida eterna a la Spectrum

El resurgimiento de los 8 bits



■ **Por SEBASTIÁN "ESPI" BORDA y ANDRÉS MERCADER.** El primero es humorista gráfico que dice que con dibujar no le alcanza | [f/ESPIcomics](#) y el segundo es profesor de inglés y apasionado de los 8 bits, administrador del grupo de Facebook 'Spectrum Around the World' | [✉ andres.luis.mercader@gmail.com](mailto:andres.luis.mercader@gmail.com)

MUCHOS VIEJOS JUGADORES preferimos jugar en emuladores antes que adentrarnos en una nueva aventura, donde los gráficos, la música y los efectos de sonido, con la calidad de hoy, proveen todo lo necesario para sentirnos parte de ella. Tal vez la causa sea que la mayoría somos jugadores casuales tratando de distendernos entre una obligación y otra. Es más satisfactorio recibir un shock nostálgico que nos traslade a un lugar de felicidad, que sumergirnos en un nuevo relato y prepararnos mentalmente para entrar en atmósfera, solo para dejarlo a los cinco minutos.

Pero una cosa es volver a jugar viejos juegos en un rato de distensión y otra, muy distinta, es dedicar horas y horas en desarrollar un juego nuevo para viejos sistemas, enfrentándose a todo tipo de limitaciones, sobre todo sabiendo que se pueden emplear plataformas actuales con una estética retro y fácilmente portables a cualquier sistema. Nos preguntamos por qué existe gente que se empeña en ello.

Decididos a esclarecer esta incógnita, entrevistamos a tres grandes del mundo actual de la ZX Spectrum. Clive Townsend es el creador del mítico *Saboteur*, una de las sagas más queridas que han salido para Spectrum. Clive está expandiendo la franquicia con varias secuelas y remasterizaciones, además de colaborar con otros proyectos. Natasha Zotova es propietaria de Zosya Entertainment, empresa que ha creado varios juegos de

una calidad tan alta que cuesta creer que sean exclusivos de Spectrum. Jonathan Cauldwell, responsable de grandes glorias como la saga *Egghead*, es quien está detrás de AGD (Arcade Game Designer), una versátil y poderosa herramienta que permitió a nuevos desarrolladores crear sus propios juegos para la ZX.

Gracias a personas como ellos, la Spectrum se negó a desaparecer de la faz de la Tierra y está más viva que nunca.

ÉRASE UNA VEZ...

■ ¿Qué tan importante ha sido la ZX Spectrum en tu vida?

Clive Townsend: Me cambió la vida. Cuando terminé la escuela y fui a la universidad, me preguntaron qué materias quería estudiar. Elegí arte, matemáticas y física. Los profesores se rieron y dijeron que nunca conseguiría un trabajo en el que haga ambos, arte y ciencias. Pero me di cuenta de que el desarrollo de videojuegos podría ser una carrera, ¡gracias al ZX81 y al Spectrum!

Natasha Zotova: En el traspaso de los 80 a los 90 en Rusia, la ZX Spectrum (sus clones) fue la computadora más popular —de hecho, fue sinónimo de computadora de juegos— hasta 1993, cuando comenzó la venta de Dendy (clon de NES). Personalmente, no tuve ninguna. Pero miembros de nuestro equipo, quienes se mantienen anónimos, tuvieron una ZX Spectrum de niños.

Jonathan Cauldwell: Adquirí una Spectrum 48K de segunda mano en junio de 1984 y, antes de eso, había sido un niño normal. Mi vida era bastante ordinaria y a los 13 aún no sabía qué quería hacer para ganarme la vida. Esa Spectrum tenía un cable de alimentación poco fiable, pero vino con 60 juegos en tres casetes. Cargar esos primeros juegos fue una revelación, descubrí juegos que nunca había visto en los arcades, como *Zzoom* o *Atic Atac*. Había también juegos de aventuras de los que nunca había oído. Era un portal a nuevos mundos, dimensiones alternas y lugares mágicos, místicos. A los pocos meses, supe qué carrera quería hacer. Pensé que los chicos que habían escrito esos juegos asombrosos debían ser increíblemente inteligentes, pero también sabía que yo no era estúpido. Me habían colocado en la clase superior de la escuela y, tal vez, algún día podría ser capaz de escribir juegos así para ganarme la vida. Aún era joven y tenía

mucho por aprender, merecía la pena el intento. Empecé a formarme en cómo escribir código y desde entonces he sido desarrollador de software. Tuve una carrera exitosa desarrollando juegos y nunca me cansé de ello, siempre hay algo nuevo que aprender. La tecnología ha avanzado, pero yo todavía muevo sprites por las pantallas, reproduzco samples y leo botones. Debo mi carrera entera a una pequeña caja negra de hechicería creada por Sinclair Research en 1982.

■ ¿Cómo fue tu primera experiencia programando?

CT: Comencé en la ZX81 de un amigo tipeando listados de revistas. Después de obtener una Spectrum, llevé algunos de mis juegos caseros a Durell Software y ellos me incentivaron a aprender lenguaje ensamblador. Al final, me pidieron que hiciera la versión de Spectrum de *Death Pit* para ellos. Estaba casi terminado, pero cuando mi jefe vio el proyecto en el que había estado trabajando en casa sugirió que me enfocara en eso. ¡Era un juego de plataformas con un ninja!

NZ: Para los miembros del equipo —como para la mayoría de los niños soviéticos—, la primera experiencia de programación fueron los libros rusos de programación en ZX Spectrum. Estoy familiarizada con la programación, soy profesora de Ciencias de Computación en escuelas secundarias. Sin embargo, admito que esa no es mi actividad favorita.

JC: Mi primera experiencia ha sido con la línea de «Hello World», simplemente explorando la computadora. PRINT y GO TO. Luego, unos amigos me dieron viejas revistas *Sinclair Programs* (una publicación británica que contenía montones de listados para tipear para la ZX80, ZX81 y ZX Spectrum). Aprendí un montón de esos listados, pero enseguida quedó claro que BASIC no era capaz de crear los tipos de juegos que quería escribir. Había un lenguaje misterioso llamado «código máquina» que no podía ser LISTado. Necesitaba aprenderlo. Mi primer juego real fue un clon de *Centipede* llamado *Caterpillar*, escrito en 1988. No tenía un ensamblador, así que cada byte debía ser POKEado a la memoria. Me llevé dos semanas escribirlo, pero estaba realmente orgulloso de los resultados: era rápido y ruidoso, y había escrito un juego que me era divertido jugar! Había creado un juego que no podía vencer y eso fue una verdadera revelación. Era caótico y aleatorio y no sabía qué iba a venir después. Pienso que esa también fue mi primera lección en diseño de juegos.

■ ¿Cuáles eran tus fuentes de inspiración?

CT: Por lo que respecta a programación, me ha asombrado constantemente Mike Richardson, creador de *Scuba Dive*, *Thanatos*, *Turbo Esprit* y muchos otros. Me hizo dar cuenta que el Spectrum podía hacer cosas maravillosas, tanto desde el punto de vista estético como técnico.

Como inspiración para juegos, siempre he sido fan de James Bond y Jackie Chan. Los 80 estaban llenos de ninjas, así que eso encajaba en mi plan perfectamente: enviar un maestro en artes marciales a un escenario al estilo Bond. Debido a la memoria limitada, no podía encontrar un villano al estilo Bond... pero ¡algún día lo haré!

NZ: Es interesante que ya en los 90, miembros de nuestro equipo trataron de hacer juegos para ZX, mirando sistemas de juegos más avanzados, ya que, en aquellos tiempos, SEGA y SNES, así como los juegos de PC, se volvieron populares y había muchos programas en televisión sobre este tema. Otras fuentes de inspiración fueron las películas de acción y series de ciencia ficción populares en los 80-90.

JC: En los primeros tiempos estaba interesado mayormente en afrontar retos técnicos y en ejercitar cómo escribir varios estilos de juegos. Miraba juegos de arcades o de otras máquinas y pensaba sobre cómo yo haría eso en una Spectrum. Fue solo mucho más tarde que desarrollé ideas sobre crear diseños de juego nuevos e interesantes por mi cuenta.

JUSTO AQUÍ, JUSTO AHORA

■ ¿Se puede vivir actualmente de crear juegos para Spectrum?

CT: ¡Jajajajaja! ¿Actualmente? No hay chance. La gente puede llegar a ganar un par de libras con las versiones de caja, pero incluso estas, a veces, son vendidas a precio de costo. En general, se hace por amor. El hecho de que haya tantos juegos produciéndose muestra cuánto amamos a las viejas máquinas.

NZ: Basada en las actividades de la empresa para el año, no estoy segura de eso. Pero todavía hay esperanza.

JC: ¡Mil veces no! Aun con un juego de éxito, que es lo máximo que un desarrollador puede desear, se saca para comprar unos pocos tragos y tal vez para pagar alguna ocasional factura del hogar. Si un desarrollador se

mantiene escribiendo juegos entonces podría pagar algunas facturas más y pagar más cervezas, pero nunca va a ser más que un hobby que se paga por sí solo. Personalmente, pongo la mayor parte de mi salario en el mercado de valores todos los meses. Cuando los dividendos sean los suficientes para vivir podré dejar mi trabajo y concentrarme en proyectos de 8 bits a tiempo completo y esa es probablemente la única forma de hacerlo. Por desgracia, para mí ese punto aún está a varios años de distancia.

■ ¿A qué creés que se debe esta nueva «era dorada» en la creación de videojuegos para viejos sistemas de 8 bits?

CT: Bueno, pienso que perdimos una generación de programadores cuando pasamos de los días de la Amiga y Atari ST a las consolas. Tan pronto como sacás los teclados, hacés que la gente juegue juegos en vez de crearlos. Desde los días del ZX y C64 éramos capaces de ser creativos hasta que nuestros teclados se convirtieron en mandos. Ahora que todos tienen una laptop, herramientas modernas y ayuda en línea, puedo ver por qué la gente se está poniendo al día.

NZ: Para aquellos que jugaron en los 80 y 90, es solo nostalgia. Mudarse a las plataformas de juegos modernas en aquellos tiempos fue un paso adelante para todos, lo hicimos sin arrepentimiento. Los sentimientos cálidos por los orígenes aparecieron después de un tiempo. Y con respecto a la relativa popularidad entre los jóvenes de juegos modernos con estilo de los 80, pienso que estos simplemente diferencian a otros juegos por su minimalismo. Por otro lado, yo no sobreestimaría la popularidad de la cultura de 8 bits hoy en día. Desde mi punto de vista, es una subcultura.

JC: Es extraño, ¿no? Cuando descubrí por primera vez la World Wide Web en 1998, el escenario de los juegos retro estaba tan silencioso como un cementerio. Prácticamente no había juegos de Spectrum en desarrollo y la gente en los foros discutía sobre juegos antiguos. Era algo triste y recuerdo pensar que debería hacer algo. En 2002, me sentí y empecé a escribir un nuevo juego, *Egghead in Space*. Después de que Simon Ulyatt llegara y anunciara su intención de comenzar a publicar juegos en casetes bajo el título de Cronosoft, empezaron a pasar cosas. Creo que Internet fue el catalizador. A medida que más jugadores antiguos, artistas y desarrolladores se conectaban, descubrieron la escena de los 8 bits y empezaron a unirse para aportar su granito de arena. Otros, que eran demasia-

¡BRINLEY! HICE UNA BETA
DEL SABOTEUR IV
¡VA A SER INCREÍBLE!

OK CLIVE...
A VER

SE VE IGUAL...

SÍ, PERO...¿QUÉ ES
LO QUE CUALQUIER FAN
DE SABOTEUR QUERRÍA
EN EL JUEGO?

¿MEJOR IA?
¿MOTOR 3D?
¿GRÁFICOS 4K?
¿MULTIPLAYER?

NO. UN BOTÓN
QUE HAGA...

...¡ESTO!

DÍAS DEPUÉS DEL LANZAMIENTO...

www.clivetownsend.com

SABOTEUR

THANKS, CLIVE
TOWNSEND!!!

do jóvenes para crear juegos o no tenían acceso a la información técnica relevante en los 80, encontraron que ellos tenían la posibilidad de hacer algo que siempre hubieran querido hacer, como crear música o escribir su propio juego de 8 bits. Las cosas que la gente descubre en su adolescencia tienden a quedarse con ellas por el resto de sus vidas y la web simplemente apareció en el momento adecuado.

■ ¿Qué diferencias hay entre la programación de los viejos tiempos y la actual?

CT: Herramientas asombrosas y foros para compartir el conocimiento. El talento y la habilidad no han cambiado, aún requiere mucho esfuerzo hacer un juego como lo hacía en los 80. Si los desarrolladores de ahora volvieran en el tiempo, ellos todavía serían increíbles, aun con las viejas herramientas (o falta de las mismas).

NZ: La mayor diferencia es el uso de plataformas modernas y emuladores. Esto simplifica ampliamente la tarea de codificar, depurar y crear gráficos. Cuando creamos juegos, usamos muchas de nuestras utilidades. Otra diferencia importante es Internet, donde podés encontrar rápidamente la información necesaria para programar y referencias para los gráficos. Además, después del fin oficial de la era del ZX Spectrum, nuevos géneros de juegos han aparecido, los juegos han cambiado mucho visualmente, y ahora tenemos la oportunidad de usar esa información en nuestros nuevos juegos para Spectrum.

JC: En mi trabajo diario programo en C y C++ escribiendo la clase de videojuegos que se encuentran en pubs, bares y arcades. Es programación en lenguaje de un nivel más alto, así que no lleva tantas líneas de código hacer que un sprite se mueva por la pantalla. Hay poco control del *frame-rate* a pesar de que debe tenerse en cuenta al mover gráficos. Los sonidos son todos samples, melodías en bucle y similares, así que todo lo que tengo que hacer es llamar a la librería de audios y decirle qué sample reproducir. Por lejos, más conveniente que programar mis propias rutinas de efectos de sonido.

UN FUTURO INCIERTO

■ ¿Creés que habrá Spectrum por mucho tiempo o es solo una moda pasajera?

CT: Supongo que todo el mundo tiene su propia definición de «retro». Para mí, es un tiempo en el cual los juegos podían ser hechos por una sola persona o un equipo pequeño. Los juegos de 8 bits son perfectos para ello, así que pienso que la gente va a seguir queriendo desafiarse a hacer juegos en un hardware muy limitado.

NZ: Me temo que lo segundo. Me gustaría estar equivocada, pero, en cualquier caso, nos esforzamos por hacer la mayor cantidad de juegos nuevos posibles mientras haya demanda.

JC: Probablemente continuará durante muchos años, pero últimamente no veo jóvenes llegar en cantidades significativas y ninguno de nosotros es inmortal. Creo que la escena de los 8 bits probablemente tenga otras dos buenas décadas por delante como mínimo y seguirá adelante con una capacidad cada vez menor.

■ ¿Tenés planeado convertir tus juegos a nuevos sistemas u otros viejos sistemas de 8 bits como Amstrad, C64 o MSX?

CT: Actualmente estoy trabajando con Unity, así que mis juegos modernos funcionarán en cualquier sistema en que Unity funcione. Para las viejas máquinas es diferente. No tengo tiempo de apuntar a máquinas específicas yo mismo, pero estaría feliz de trabajar con alguien si desea hacer una conversión. Estoy actualmente hablando con un programador de Amstrad sobre un porteo de *Saboteur SiO* y tal vez *Deep Cover* también.

NZ: Hasta ahora no estamos trabajando en ello. Pienso que nuestros juegos de carreras en una PC con gráficos al estilo de mediados de los 2000 serían interesantes. Y para las plataformas antiguas podemos considerar Amstrad o MSX, por la facilidad de porteo. Pero, por ahora, solo estamos interesados en ZX Spectrum.

JC: Quizás máquinas Z80. Estoy familiarizado con el Amstrad CPC 464 y el ZX81/TS 1000. Estuve trabajando en algunos juegos de ZX81 y uno es una conversión de un juego de Spectrum 16K que escribí re-

cientemente. La C64 tiene un conjunto de instrucciones completamente diferente y prefiero reclutar a otros para convertir mis motores y compiladores a otras CPU como hice con *Multi-Platform Arcade Game Designer* (jonathan-cauldwell.itch.io).

■ ¿Cuáles son tus próximos proyectos?

CT: Estoy atando algunos cabos sueltos en versiones de *Deep Cover* en varios idiomas. También estoy trabajando en los gráficos de la segunda parte de *Iron Wolves*, el juego de aventuras de Andy Remic. Después, volveré a trabajar en una precuela del remake de *Saboteur*, llamada de forma imaginativa *Saboteur Zero*. Para Navidad, estoy preparando versiones en caja de los tres remakes de *Saboteur*. Algo así como el «corte de director» de cada juego. Espero, algún día, trabajar con un equipo para crear el juego de *Saboteur* que diseñé hace décadas... Y más tarde, tengo planes para las partes 5, 6 y 7.

NZ: Hay un montón de juegos en desarrollo. Varias docenas de diferentes géneros y, entre ellos, hay algunos casi completos. Nos esforcaremos por producir 10-20 juegos de alta calidad por año.

JC: ¡Vos me dirás! No lo sé, MPAGD sigue creciendo. Me estoy divirtiendo en la ZX81 y me gustaría escribir más juegos para esa máquina, y puede que se me ocurra una idea para otro nuevo juego de Spectrum. Tengo una vaga idea para algo especial en la ZX81, pero no diré nada más por ahora...

Terminamos la entrevista llenos de sentimientos encontrados, con más preguntas que respuestas. Pero los desarrolladores de juegos de Spectrum siguen creando —a pesar de no saber qué les deparará el destino— porque no pueden dejar de hacerlo. Son artistas que plasman su amor en ese lienzo de 16, 48 o 128k. Y los usuarios retroalimentamos ese amor. Las limitaciones técnicas que antes impedían crear sus juegos en todo su esplendor, hoy los convierte en una obra de arte minimalista en su sentido técnico, pero con una complejidad subyacente que los hace únicos. Nunca sabremos si cuando desaparezca la generación que vivió el esplendor de los 8 bits, las nuevas generaciones sabrán apreciar la belleza de esos juegos. Pero cuando vemos esas imágenes con la estética que solo el «attribute clash» les da, no podemos evitar emocionarnos. 🍷





Crónicas NFTeras

Falopitas, amor, cómo perderlo todo y morir.

■ **Por JUAN MARTÍN BENTOLILA.** Profesor en Artes con orientación al teatro, game designer, guionista y copywriter (esto no significa que haga algo bien). @juancito_martin

ME METÍ EN LOS NFT. Caí en el pozo del NFT. No sé salir de los NFT. Y no sé si quiero salir. Quiero nadar en NFT y ser uno con ellos. Cripto artistas, dibujos, pinturas, videojuegos, archivos, todo a precios enfermos, quiero todo. Estoy enfermo y quiero todo.¹ En este artículo nos internamos en lo más álgido de las miserias humanas: la especulación de lo virtual.

Un buen día Nico Crescenzi se metió en un juego NFT. Binamon se hacía llamar. En el grupo de Telegram de redactores de **Ludorama** tiró la primera bomba: entré a un juego NFT. De ahí mi vida se sesgó completamente a la incertidumbre: año electoral, poco trabajo, no sé qué coño hacer con mi vida, ¿por qué no mirar algún NFT con cariño?

1 En este artículo no se intenta, bajo ningún aspecto, aconsejar financieramente. Que cada uno haga lo que quiera con su dinero.

Le dije a Nico que entrevistara a gente que conozco: al Chino, un gran amigo del secundario (que entrevisté para **Ludorama #2 Verano: El ciber del fin del mundo**, página 43), a Xavier, mi socio que está en España y a Sofi, la novia de un loco con el que viajé a Israel hace tres años. Los tres están metidos en el mundo cripto y blockchain: minan, tradean, invierten, pierden, ganan, especulan; en fin, es una droguita constante.

Instagram me hizo conocer, casi por arte de magia, a Aldana R. Una chica muy linda, piola y sensible que es programadora y gana dinero extra jugando dos videojuegos NFT: *Plants vs. Undead* y *Axie Infinity*. Ella me hablaba de becados y de cosas. Que el AXS no-sé-qué, que Wanaka no-sé-cuánto y yo me hacía el que entendía para no quedar como un boludo. Mi interés en ella se elevó hasta el multiverso porque apareció en el momento exacto. Fue la señal: debía abrirle la puerta a los NFT. Así fue, me empapé de ellos, y ellos de mí.

Aldana R. forma parte de esas historias de amor que podrían haber sido. Que quedarán perpetradas en el imaginario, al menos en el mío. Vivirá, por siempre, en el éter. Y el éter es mi propio Blockchain. No se puede corromper. Es la energía constante de la fantasía humana. Mi éter, Aldana, eterna.

Invertí alrededor de 3000 dólares que había ganado gracias a BNB (la moneda de Binance) Ada Cardano y SOL, tres monedas que compré baratas y subieron muchísimo. Fueron inversiones que logré gracias a los consejos de mi querida Sofi, que sabe mucho y que tiene *Finmente*, un canal sobre cripto que pueden visitar en Instagram [N. de Ed: abandonado desde septiembre de 2021, cuando se escribió este artículo].

¿Dónde metí la guita? En *Axie Infinity*. Me mandé, ciego. No me importó nada. No entendía nada, no googleé nada. Simplemente me mandé. Como el pelotudo de Ícaro que voló directo hacia el sol y se prendió fuego. Un gran acto de amor. De valentía. De ego inflado. Así soy. Un kamikaze de las causas no fungibles.

Lo llamé al Chino y le dije «meteme». Él entendió todo. «Mañana, 10 A.M. Hacemos todo. Que duermas bien.» Esa noche no dormí un carajo.

Al día siguiente, le compartí pantalla por Discord. Me hizo pasar toda la plata que tenía en Binance a Ethereum. De ahí me hizo mandar la plata a Metamask, luego a Uniswap que es una casa de cambio virtual, de

ahí a Ronin Wallet. Entonces, empezamos la compra: bichos de pureza máxima, en pares de la misma raza para hacerlos procrear. *Planta, ave y pájaro*, según el Chino, la mejor combinación para ganar cada combate. Además me hizo comprar un *Terminator*, otra raza bien competitiva. Como no me alcanzó para comprar otro, se lo mandé como parte de pago por todo el trabajo realizado. En total tenía un AXS y seis bichos de tres razas diferentes.

[Lector] —*Perdón capo que te interrumpamos, pero no estamos entendiendo.*

[Autor] —*Yo tampoco. Por eso te vuelvo a mandar que leas la nota de Nico, antes que esta.*

Cada cosa sale plata: mucha plata. Comprar la moneda de *Axie*, el AXS, sale guita. Las pociones de amor que necesitamos para que los bichos copulen, salen guita. Hacerlos copular, sale guita. Ahora, explicame: ¿cómo puede costar dinero real que dos bichos virtuales cojan?

Todo es plata, plata, plata.

De repente me entero de que tengo un equipo competitivo. Que en unos días los huevos que tuvieron los bichos van a nacer, y que alguien los tendrá que utilizar para jugar. Me entero, también, que tengo que videojugar para ganar pociones. Tengo nuevos bichos que nacieron de las copulaciones de mis bichos, ahora tengo más bichos. Podría venderlos o hacerlos pelear. Entonces necesito algo llamado «becados». Tengo responsabilidades que hasta hace un ratito no tenía. Ahora todos los días de mi vida debo dedicarle varias horas a un videojuego. Y encima necesito gente interesada en videojugar y ganar guita.

Dentro de la aplicación de *Axie Infinity* empecé a entender cómo se juega. Me frustré, pufí en mil idiomas, me lamenté preguntando: ¿en qué catzo me metí?

El Chino me fue explicando. De a poco fui entendiendo. Hay dos modos: «aventura», en el que jugás nivel a nivel contra monstruos, y «arena», que peleás contra otros jugadores a nivel competitivo. Sí o sí hay que jugar y ganar. En mi vida es lo más parecido que fui a un deportista competitivo. Jugaba no por el honor, sino por dinero. Es menester aprender a combinar las cartas. Generar combos. Una suerte de *Heartstone* con Póker. Y sangre fría. Porque un paso en falso y todo se puede ir al demonio.

Le hablé a un amigo Mati, que un poco lo siento mi hijo, para que sea mi primer becado. Pero me dijo que quería averiguar bien todo antes de entrar: cómo se juega, cómo se cobra, etc. Puse a un conocido de becado, pero no fue lo que esperaba: jugaba muy poco y le ponía poca voluntad. Me generó mucha bronca. Fue la primera decepción: darle una oportunidad a alguien, y ver que le importa poco o casi nada.

Ese primer día fue fatídico: estuve muchas horas jugando, probando y perdiendo. Me olvidé de que era el cumple de Dan, otro chico con el que viajé a Israel y nos hicimos muy amigos [N. de Ed: inadmisibile, no puede haber otro Dan que el editor, uno debe ser ajusticiado]. No llegué a ir. Se me pasó. Solo podía pensar en cómo jugar mejor con mis bichos, y en terminar antes de las 21:00, porque a esa hora se reiniciaban los servidores y volvemos a foja cero, o sea que lo que no ganaste en ese día, de alguna manera lo perdiste.

Dos días después se «rompió» el botón del cliente de *Axie*. No me dejaba entrar al juego desde una computadora. La reinicié y me quedé sin internet y sin sonido. La PC no daba más. Estaba repleta de virus. Encendí mi notebook (lenta y supongo que también viruseada), pero tampoco logré jugar *Axie*. Ahí me enteré de que todo estaba muy verde y sucedían estos errores: el botón del launcher estaba roto y había que hacer unas cosas medio raras para poder jugar en computadora.

Aquí algo importante: cada día tenías 75 SLP (las pociones de amor, moneda que ganabas en el juego y que valían en el mundo real). Lunes a lunes tenías que ganar eso como mínimo. Si lo desperdiciabas eras un gil.

Estuve todo un jueves intentando reparar mi computadora, hablando con técnicos, jugando en mi celular al *Axie* y puteando a mi becado que no hacía un carajo porque no podía entrar al juego. Todo a contra reloj: como dije antes, a las 21:00 se reiniciaba.

¡Pero había más! No solo no se podía iniciar *Axie*, sino además al instalar la Ronin Wallet en la notebook no aparecía ninguna de mis sesiones.

ME ASUSTÉ. MUCHO ME ASUSTÉ.

Hacemos llamada con el Chino. Comparto pantalla para ver qué pasaba. Tenía que ser un error de la Ronin Wallet. No aparecían las cuentas. Lo malo de caminar sobre lo desconocido es el miedo que genera. Me sentí una tía de 67 años. ¿Me hackearon? ¿Por qué no aparecen mis *axies*

en mi billetera de Ronin? Medio que el Chino también se asustó. Que me asuste yo es una cosa, pero que se asuste el tipo que la tiene clara me puso peor.

Falsa alarma. La Ronin Wallet también estaba funcionando mal ese día. Al parecer era bastante común que anduviera mal.

Mientras jugaba mi tercer día en el celu porque no podía en la PC y mientras me enojaba con mi primer becado, empecé a intentar formatear la computadora.

Después de mil intentos desesperados (sacar memoria RAM, poner una, poner las dos, cambiar el orden, intentar entrar en modo a prueba de fallos y otros etcéteras) logré restaurar la PC. ¡Ahora funcionaba bien! Mi compu no tenía ningún problema de hardware. Reinstalé todos los programas y no perdí ningún *save* de ningún videojuego que me importara. Pude terminar mis 75 SLP diarios. Me sentí bien. Cumplí con todo, a pesar del enorme estrés al que me sometí.

Pasaron los días y quedamos con Nico Crescenzi en encontrarnos. Vino a casa, se preparó un guacamole y charlamos sobre cómo dirigir la nota y qué nos estaría faltando. Propuse una escaleta y le comenté que había empezado a escribir esta crónica, que estaba embalado. Prendimos un porro y me puse a jugar *Axie* para que vea cómo es. Le conté de Aldana, del origen de todo. Y de que creo que gusta de mí sin conocerme.

Después me puse a colgar la ropa y charlamos del mundo cripto, de lo descentralizado. De los NFT, de las monedas en las que estamos invirtiendo y en las que no. De Wanaka y Criptocars.

Algunos de estos temas intento hablarlos con Aldana, pero como no entiendo mucho mejor no me meto. Además, cuesta escuchar sus audios porque ella habla en un tono bajito. Yo todos los audios de WhatsApp o videos de YouTube los escucho en 1.5 o 2.0 de velocidad. Los que me conocen saben que soy una persona muy acelerada, y que estoy aprendiendo, de a poco, a serenarme. A sacar el pie del acelerador. A calmar las aguas. Por eso arranqué yoga este año dos veces por semana.

[Lector] —¿A dónde querés ir con esto, Juan?

A que a los audios de Aldana los escucho en velocidad normal. Y después los vuelvo a escuchar. Ella habla poco y desaparece, entonces cada momento que puedo, lo aprovecho lo más que puedo. Además, si la vuelvo a escuchar es como estar un poco más con ella. Si la física cuántica dice que el tiempo es todo el tiempo, ese presente está vivo, una y otra vez, aunque sea por un segundo.

Llama el Chino. Me dice que le ponga los puntos al becado. Que no puede ser que no aproveche esta oportunidad. Que él conoce gente de Ushuaia que jugaría re bien. Pienso: ahora tengo gente que debe rendirme cuentas a mí. Y tengo que ponerle puntos a personas. Poner límites. ¿¿En qué me metí?? Debo aprender a ser líder.

Al día siguiente le saqué la cuenta a *mi becado conocido* (no digo su nombre porque escribe en **Ludorama**) y se la di a Manuel, hermano de Mati. Dos días después nacieron los huevos de la primer copuleada. Le di mis nuevos hijos a Santi, un amigo de Manuel de la escuela. No conozco a Santi, pero por alguna razón me cae bien: introvertido, solitario, bonachón, sensible, medio virgo. Son los pibes que quiero siempre en mi clan. Los antihéroes. Los que de la fiesta siempre se van solos. Yo los considero mis hermanos.

Las cosas van bien, yo me frustró y juego. Pero es algo de todos los días. Es un trabajo. Jugar este videojuego es un trabajo de lunes a lunes. No todo es color de rosas.

La idea era esta: volver a hacer que los bichos tengan sexo, pongan huevos y sacar una cuenta más. Luego de eso tendría 12 *axies*. En un mes, con lo generado podría reinvertir y sacar 3 *axies* más y así: una cadena constante de becados. También podíamos transmitir por Twitch y sortear becas. El arreglo siempre es de 70 % de lo ganado para mí, 30 % para ellos. Pensé en meter un sistema de recompensas: el primero que termina los



SLP diarios se lleva el 40 % de lo ganado ese día. O el que más haga en un mes se lleva el 60 %. O sí en una semana entre todos los becados juntan más de 1800 SLP se llevan la mitad para ellos. O se pueden ganar porro. Eso los mantendría entretenidos.

Por otro lado, los precios fluctúan: las monedas del juego varían y hay novedades todo el tiempo. Como ya dijimos, todo esto es muy nuevo, por ende, anda todo muy verde.

Intento hablar con Aldana, mostrarle que me metí en *Axie* igual que ella, quiero llamar su atención. Que vea que tenemos algo en común. Algo de qué charlar. Quiero que se fije en mí. Hace días que no me habla y ya no sé qué hacer.

Mensaje de WhatsApp: *Juan, acaba de fallecer papá*

No entendí nada ¿Mi papá o el suyo?

Tuvo dos paros. Uno de camino al htal

Y otro hace un rato

Avisale a quien consideres necesario pero porfa no llamen ni nada

Falleció mi tío. De repente. Un cimbronazo.

Nadie de mi familia nuclear era cercano al tío Adrián y mi familia estaba alejada de la suya, salvo de mi prima Agus, con quien habíamos retomado el contacto. Ella no lo sabe, pero es algo que me hizo muy bien. Fue duro llamar a mi madre tan tarde para contarle que se murió el hermano. En pandemia también murió mi abuela y meses más tarde su marido. Fue mucho para mi linaje.

El domingo nos juntamos y decidimos ir a la sala velatoria. Reencontrarse con la familia en un velorio es una sensación particular. Como que uno celebra el reencuentro en el medio de la muerte. A mi tío no lo había visto en mucho tiempo. Apenas intercambiábamos likes o mensajes por face o insta. Solo eso. Y con mis primos lo mismo. ¿Por qué dejamos que el fin de la vida nos una y no el comienzo? ¿Por qué no decimos lo que sentimos? ¿Por qué no nos acercamos al otro?

A todo esto, seguí jugando *Axie*. No importaba el velorio, la muerte o el dolor. Yo tenía que cumplir con mi obligación: mis 75 SLP diarios. Le di mi cuenta a Manuel para que termine de juntar mis pociones, ya que no

sabía cómo iba a funcionar *Axie* desde la autopista.

Me despedí de primos y tía. Mi prima Agus me dijo «nos vemos en la próxima muerte». Y sonrió. Tenía razón. Últimamente nos estábamos viendo en el fin de la vida.

Logré armar un buen sistema con los becados, comunicándonos día a día por un grupo de WhatsApp. La dinámica era así: yo hablaba con el Chino, hacíamos todas las transacciones que había que hacer, los becados jugaban y ganaban el SLP diario, avisaban por el grupo y yo les comentaba las novedades.

A la semana el Chino me dice que le exijamos a los becados que ganen 100 SLP por día. Los dos becados me pedían que dé el ejemplo: que yo gane tanto como ellos. La realidad es que me cuesta la competencia en «arena». Me pongo nerviosito y pierdo. Les digo que ellos tienen que ganar más y Mati se queja ¿por el 30 % nos vamos a esforzar así? Respondo que él no es becado, así que se calla la boca. Ahí nomás amenazó con armar un sindicato de becados. Obviamente logré disuadir todo intento de agrupación en mi contra. Divide y reinarás. Así se forjó Argentina. A fuerza de división.

En el medio, mi socio me manda al hijo a laburar a casa en un proyecto que encaramos hace un año. Ya lo dije, estoy aprendiendo a ser jefe (o líder).

Me fui el finde largo a San Pedro, al parador de mi amigo Dan [N. de Ed: maldita sea]. Tenía que compensarle mi desaparecida del mundo por *Axie Infinity*. Dios, San Pedro es hermoso. Las vistas que tiene y la vegetación. Es otro planeta. Esos días ni toqué *Axie*. Le di mi cuenta a Mati para que me la juegue y me la rankee. A los días nacieron más huevos y Matías arrancó como becado. Estaba muy contento por el ingreso extra de plata.

La mayor discusión fue que ellos no le tocaron cartas puras en sus bichos. Se les dificultaba ganar. Decidí confiar en que estaban dando lo mejor, que con el tiempo iban a jugar mejor, que le encontrarán la vuelta, que en los próximos nacimientos cambiarán los bichos por otros que les hiciera todo más fácil. Siempre les di la prioridad a ellos. Me pone contento que estos pibes de 19 o 20 años estén siendo responsables. Juegan, cumplen, ganan, le dan para adelante. Ganan su propia plata. Estamos encarando un proyecto juntos. También el Chino cobrará algo del total por todo el trabajo que hace. Es cómo armar una pyme.

Y encima a Aldana le encanta hablar conmigo. Ojalá que pronto nos conozcamos.

Todo marcha bien.

Le voy tomando el gusto a *Axie*, charlo todos los días con Aldana de trivialidades y, si bien tenemos nuestras diferencias por expresiones o ideas, considero que nos llevamos bien. Me encanta cuando nuestras charlas fluyen y se embarcan en lugares profundos y oscuritos. ¡Qué ganas de más! Es lo que necesito para proyectar un futuro a su lado: ella y yo con nuestros *Axies*, jugando con nuestros nietos, correteando en una cabaña de Bariloche. Yo de viejito, tomando cocoa caliente con Aldana al lado. Nos tomamos de la mano, mirando por la ventana a los Siete Lagos y dándome cuenta de que tuvimos una buena vida. Que nada por lo que nos arriesgamos fue en vano.

El domingo me hackearon. No fue un solo troyano, sino tres. Me robaron todos los *axies*. Fue un segundo, nada más. Todo lo armado, los sueños, los proyectos, el dinero invertido, las ilusiones. Todo a la basura. Me hackearon...

En mi vida me había sentido tan expuesto, tan solo, tan vulnerable.

Todo lo que viví ese día fue como flotar. Un sueño. El no caer. Esa maldita sensación. Como una nube de mierda. Es muy difícil salir de ahí, porque uno sabe que va a caer, el tema es que no sabés dónde ni cuándo.

A veces solo hay que dejar que los procesos simplemente sucedan.

Les cuento cómo fue. Llegó Matías a casa. Quedamos en que se apure en jugar al *Axie*, así lo invitaba a él y a Nacho, otro gran amigo nuestro, a la Expo Cannabis. Le dije que más tarde iba a caer Luciano, que también lo invité. Quería que ellos vivieran un poco de toda la genialidad que yo había vivido cuando fui el día anterior. Mi antivirus me avisa que entró un troyano, pero no le di bola. Para que Mati pueda jugar por primera vez en su celu necesitaba un QR (una supuesta protección), además de usuario y contraseña. Entro a la Ronin Wallet y le doy el QR, pero salía un error raro en el juego. No me alarmo, lo llamo al Chino por Discord, nos cuenta que se compró la Play 5, le digo que estoy con Mati, se ponen a charlar sobre el joystick de la Play, lo bien logrado que está lo sensitivo, luego le comparto mi pantalla como siempre, me dice que para qué tengo tantas pestañas abiertas (algo que hablo en **Ludorama #1 Primavera**), que eso me consume recursos, yo empiezo a notar mi compu tan lenta como antes de la restauración, y ahí sí me alarmo. Luego vino lo peor: ver que de cada cuenta de mi Ronin Wallet se habían regalado todos mis *axies*. Solo me dejaron los SLP sin clamear.

Me metí en la pieza y llamé a mi socio. Le conté lo que me había pasado. Necesitaba decírselo a alguien. Después le conté a Aldana. Lo había perdido todo. Casi U\$D 4000 en NFT se habían esfumado para siempre.

Me fui a la Expo Cannabis con los pibes. Llegué y desaparecí. Tenía que buscar una figura paterna. Tuve la dicha de encontrarlo a Luis (es muy solicitado porque es alguien muy metido en la industria). Nos abrazamos y me quebré. Le comenté lo que me había pasado pero una gente se lo llevó para charlar. Me encerré en el baño para personas con discapacidad. Me di cuenta de que tenía que dar de baja mis tarjetas de crédito.

Todo fue un caos. Caminaba con los chicos, pero de a ratos me invadía una ansiedad y ganas de llorar. Le mandaba audios a Aldana, intentando decirle cómo me sentía. Porque cuando te sucede algo así, te sentís violado. Se metieron con tu intimidad. Con tus cosas. Con tus proyectos. Y en un segundo se consideran con la potestad de dejarte en Pampa y la vía. Ella, como podía, me contenía. Era el día de la madre y estaba ocupada. Necesitaba llorar y dar de baja las tarjetas. Hice ambas cosas. Qué buena chica es Aldana. Se fuma cada cosa de mí.

Le entregué la revista **GNOVA** y **Ludorama** Otoño al querido lector y redactor nuestro, Hernán Panessi. Nos hizo pasar un momento divertido a mí y a mis amigos contándonos sobre la entrevista que le hizo al creador de *Candy Crush*. En un momento de tanta amargura, que venga alguien a hacerte reír vale muchísimo. Gracias, Hernán.

Las horas pasaban y yo estaba como podía. Cayó Luciano y le conté. Al rato me escribe el Chino que seguía en shock. Que hay un pibe que le pasó lo mismo e hizo un video, que la comunidad de Twitch le pagó todos los *axies* de nuevo. Que él me ayudaba a hacer un video así. Le dije que no me atrevía a exponerme a eso. Nos volvimos a cruzar a Luis. Intentó darme consuelo. Me doy cuenta de algo: el dinero lo puedo volver a ganar o recuperar, pero ¿y los sueños? El hacker me dejó afuera. *Axie Infinity* y los NFT van a seguir sin mí. Me dejaron AFUERA. Me abandonaron en la ruta y el coche siguió. Me descalificaron. Ya no soy parte de algo.

Y eso duele.

Todos estos pibes que quiero tanto se quedan sin beca. Sin jugar. Yo no importo, pero ¿y ellos? Me desmoroné. En el pabellón medicinal, largué todas las lágrimas atragantadas. Aproveché y lloré. Le pedí perdón a Mati, porque fui un idiota. No me cuidé de los troyanos. Él me abrazó, me dijo

que me quería, que no fue mi culpa. Que iba a estar todo bien.

Pensé en irme a dormir sin comer nada. Yo como una vez al día. Pero los hackers no iban a llevarse con ellos mis ganas de vivir. Sé olfatear la depresión y mis trastornos, y esto parecía ser el puntapié de mi debacle: mi vida venía muy, pero muy bien, pero, evidentemente, era tiempo de caer. Ahora me tocaba perder.

Y yo cuando caigo, caigo profundo.

Volví a casa. Volví a la escena del crimen sabiendo lo que me esperaba: formatear de nuevo la compu, el otro rígido, formatear la notebook, esperar las tarjetas nuevas, rogar que el hackeo no pasara a mayores...

Me acosté después de tomar un cuartito de clona. Manuel me mandó un audio que voy a guardar siempre en mi corazón y que me hizo llorar:

"Juanma, vos no tuviste la culpa. No te preocupes por Santi, por Mati, por Nacho o por mí, vamos a estar bien. Te conozco poco, pero me diste mi primer trabajo. Confiaste en mí, y te quiero".

And that's it. Eso fue todo. Hice el reclamo, nunca tuve respuesta. En mi página de stand up apareció una publicidad de pago muy extraña con un link. La gente me escribía «quiero más info, info, dame más info por favor». Les escribí a cada una de ellas para decirles que no entraran, que era un virus. Gente de Guatemala, Colombia, Chile, Bolivia, todo Latinoamérica queriendo meterse en un supuesto negocio ofrecido por mí. A cada rato, mi Facebook cambiaba a idioma chino. Hablé con el administrador de la página, un ex compañero del show, para que la cerrara, que entró un virus y están ofreciendo estafas.

Logré hablar con soporte de Facebook y cambié la contraseña. Tardé varios días en dar con atención al cliente. Aparentemente, habían abierto una tarjeta de crédito a mi nombre en un banco de China. Con eso se pagó la publicación. Ahora le debía a Facebook 170 dólares.

Mal año para dejar la nicotina.

Juré que los malditos hackers no se iban a llevar mi alegría. Que iba a ganar un montón de plata con las criptos, y que iba a volver a *Axie Infinity* con todo. Que yo no me doy por vencido con nada, porque soy un superhéroe.

Blah, blah, blah.

Me costó salir de la cama los primeros días. Anduve tomando cada tanto

un poquito de clona y mirando *Showmatch*. Qué cosa horrorosa el clona. Me había olvidado cómo se sentía. *Showmatch* también.

Todo lo que hacemos por un poco de amor, ¿no?

Solo queremos sentirnos queridos.

Con Aldana seguimos charlando, pero nunca pudimos vernos, ni siquiera por videollamada. Intenté ayudarla en dos oportunidades y me excedí en la ayuda. Atravesé límites que para ella son inquebrantables.

Créanme, ludoramitas. Me encantaría darles un final feliz en donde estoy con Aldana viviendo una historia de amor, decirles que me devolvieron mis *axies*, o que gané plata y volví mejor que nunca, habiendo aprendido de mis errores, pero no. Perdí todo. Entré al mundo de los videojuegos NFT para que Aldana se fijara en mí. Invertí todo mi dinero. Ahora Aldana ya no siente nada. Y si veo un *Axie* siento arcadas.

Pude, con ayuda del Chino, clamear el SLP restante y pagué lo correspondido a cada uno. Mati me regaló su parte. Me refugié en la escritura y en el laburo. Intento ocupar mi tiempo y no pensar en las cosas malas. Sé que suena muy obvio, pero cambiar el enfoque es lo que hace que no me *nismee*. Aunque debo decir que tomé la decisión de matar una parte de mí para siempre. Si algo aprendí de todo esto, es que tengo que cambiar. Pero como dije, a veces solo hay que dejar que los procesos simplemente sucedan.

Detesto escribir. Pero me alivia. Es como un exorcismo. No estoy tan dependiente de que llegue un mensaje de ella diciéndome algo. Los fantasmas y los demonios van y vuelven, pero uno aprende a sobrellevarlos e invitarles una birra fría. Que se queden un ratito con uno, que te hagan compañía para luego volar. 🍷

Monturas

Porque no siempre es bueno andar a pata

■ **Por LEONARDO ERNESTO ETCHEGOYEN.** Programador, Desarrollador de Sistemas, Técnico electrónico. Fan de pelis de ciencia ficción y terror, amante de historietas y videojuegos. ✉ erneleo@gmail.com

LUEGO DE UNA LARGA JORNADA en la ciudad de Carrera Blanca (también conocida como White Run) y de haber hablado al menos con veinte personas, tengo en mi lista unas cinco misiones nuevas para elegir, y otras tantas que se han actualizado con nuevos requerimientos.

Con la mente abrumada por tanta información, salgo de la ciudad pensando hacia dónde iré. La música del bardo y el ruido de varias conversaciones superpuestas que me aturdíán dentro de la taberna quedaron atrás. Ahora es solo un murmullo apagado que se mezcla con el soplar del viento. Está por caer la noche.

Doy un vistazo a la tienda allí apostada, casi al pie de las puertas de la ciudad. El comerciante pronto se irá a descansar. Me acerco a él con la esperanza de que aún puede atenderme. Tiene una extraña cabeza de gato, como cualquier Khajiita.

Me saluda amablemente con una ligera inclinación de cabeza, invitándome a comerciar. Le vendo algunas dagas oxidadas que ya no necesito y compro una poderosa espada élfica. Tiene unas extrañas runas talladas en la hoja y espero que sea de utilidad para lo que debo enfrentar.

Ya dispuesto a partir, miro mi mapa y observo que todos los destinos asignados quedan muy lejos como para ir a pie. La provincia de Skyrim (*The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda, 2011) es peligrosa de noche. El sonido de un relincho cercano llama mi atención. Me aproximo al establo y un hombre tosco, sin saludarme, me ofrece uno de sus caballos a cambio de algunos séptim (la moneda que usamos en el continente Tamriel). Acepto el intercambio y monto mi nuevo caballo.

Siento una dulce sensación de poder al haber ganado altura. Con él po-

dré acortar los tiempos de viaje. Seguro me dará alguna ventaja si alguien quiere tener problemas conmigo en el camino. Eso sí, espero que este caballo no haga como los anteriores, insistiendo en ponerse delante de mis enemigos mientras les disparo flechas.

Cuando hablamos de monturas, lo primero que nos viene a la mente es un caballo. Hay muchos juegos que nos ofrecen equinos. Al montarlos se modifica nuestra percepción de jugabilidad la que, al tener un punto de vista más alto, nos da la sensación de estar más lejos del peligro. También nos da calidez al sentirnos acompañados y una ligera sensación de poder o ventaja de ataque contra algunos enemigos. Otro cambio que ocurre en la jugabilidad suele ser el incremento de velocidad, no solo para viajar más rápido sino también para escapar de una escena en la que estemos en desventaja. A veces, estas monturas pueden dotarnos de un mayor alcance de salto, que puede darnos acceso a áreas especiales del mapa.

Miro a mi compañero. Tiene un semblante rudo. Su rostro cruzado con cicatrices está calmo, pero lo conozco bien y veo el temor en sus ojos. El resto del escuadrón Rhino está sintiendo lo mismo. Nos permitimos tener miedo, eso nos hace humanos y nos diferencia de los horribles Strogg, monstruos implantados con maquinaria y electrónica. Pero les damos batalla acá, en su asqueroso planeta Stroggos (*Quake IV*, Bethesda, 2005). Acallo mis pensamientos. El Capitán se acerca nervioso, ladrando órdenes.

Me encarga una misión casi suicida. Mientras mis compañeros mantendrán la posición, conteniendo el avance enemigo, debo dar una violenta batalla hasta un objetivo militar clave que puede voltear esta maldita guerra a nuestro favor. No sé cómo lograrlo, nuestros suministros son escasos y solo me queda un cargador para mi cañón de pulsos. «No te preocupes», me dice el Capitán, «vas a usar este *meca*». Me muestra una especie de robot con espacio para un tripulante que me dobla en altura. Tiene un tremendo cañón que dispara misiles y una ametralladora que perfora hasta los blindajes más gruesos. Le falta un piloto: yo. Ya no me importa entrar al campo de batalla, solo deseo montar este caballo mecanizado. ¡Cuidado Stroggs, porque allí voy, a patearles su metálico trasero!

Desde el punto de vista de modificar nuestra percepción de jugabilidad, las monturas no necesariamente deben ser un animal. El mismo efecto puede darlo

una armadura mecanizada, como la que usa la suboficial Ripley al final de la película Aliens (James Cameron, 1986) o las usadas por los soldados en la saga de Avatar (James Cameron, 2009, 2023). En el relato anterior, nuestro protagonista monta una de ellas para afrontar una cantidad de enemigos más dura y numerosa que lo normal. La armadura es lenta y tiene dos tipos de armas, un lanzamisiles muy poderoso pero con munición limitada y una ametralladora con munición infinita pero que no dispara si se recalienta. Es notable cómo el cambio de perspectiva, movimiento y restricción a dos únicas armas provoca en ese capítulo de Quake IV un enorme cambio en la jugabilidad.

He trabajado durísimo durante todo el día en los cultivos, mañana o pasado darán frutos y ya no me faltará comida. Veo cómo el sol va cayendo tras el horizonte y me apresuro a entrar en mi improvisada casa. La noche llega y, con esta, los monstruos. Una vez adentro, atravieso los túneles que hice para seguir excavando en la cueva. Necesito carbón, piedra y metales para terminar de reforzar mi hogar. Ayer mientras minaba encontré obsidiana, pero mi maldito pico de metal no es lo suficientemente fuerte como para extraerla. Mañana iré hasta la aldea vecina para comprarles a esos bobos aldeanos un pico de diamante, les ofreceré trigo a cambio, jajaja. La aldea queda lejos, así que iré montando a Pampero. Es un caballo muy rápido y tiene un salto de 9 bloques, es un fenómeno. Y cómo no lo sería, si lo he criado yo mismo y lo alimenté con zanahorias y unas más que ricas manzanas doradas (*Minecraft*, Mojang, 2011).

En juegos como Minecraft nuestras monturas son variadas y podemos hacer muchas cosas con ellas. Además de brindar un incremento de velocidad, nos dan una notable resistencia a caídas de lugares altos. Y de manera similar a Ark: Survival Evolved (Studio Wildcard, 2017), podremos cruzarlas entre sí para obtener crías y coleccionar los diferentes colores y características de velocidad y salto que cada uno de estos animalitos posee.

Era casi medio día, iba caminando tranquilo, mirando cómo brillaban los edificios, reflejando el sol en sus modernas paredes de cristal. Entre el ensordecedor ruido del tráfico escuché sonar un teléfono público. ¿Debía contestar? Obviamente, sí. Al otro lado de la línea un desconocido comenzó a darme instrucciones: hallar y perseguir un camión lleno de paquetes hasta su destino. Una vez allí, debía matar al chofer y a quienes

habían ido a recibirlo. Luego, debía robar el camión, llevarlo a un galpón en el puerto de la ciudad y esperar nuevas instrucciones. Como es habitual en estos casos, no dudé en cumplir al pie de la letra lo que me pedía aquella persona por teléfono.

Primero lo primero: debía llegar al punto de encuentro con el camión. La dirección aparecía en mi mapa, pero estaba lejos. No se diga más, debía robar un vehículo. El semáforo de la esquina me ayudó cambiando a rojo. Dando un ligero trote me acerqué a los coches detenidos. El primer vehículo era un lujoso coche deportivo. Su conductor estaba hablando por celular, con una mano al volante y otra al aparato. No debería hacer eso y me dispongo a sacarlo a patadas del vehículo, que es de un color marrón espantoso. No me gusta ese color. En ese momento se detuvo detrás un Hummer amarillo. Me encantó, así que me acerqué a la puerta del chofer y lo saqué del vehículo de un tirón. Antes de acelerar, de un disparo le saqué el celular de la mano al tipo del coche deportivo. ¡Amigo, la próxima vez que seas imprudente al volante, la bala irá a tu brazo!

Este auto es genial, me permite atravesar las calles a toda velocidad. Pero a la vuelta de la esquina me doy de bruces con un patrullero. Sabiendo que me enviarán directo a la cárcel, arremeto contra ellos atropellando a un peatón. Los policías comienzan a disparar y mi vehículo absorbe toda la balacera. El motor hace un ronroneo extraño y comienza a echar humo. A los doscientos metros mi montura de cuatro ruedas estalla, conmigo dentro. En fin, la vida en San Andreas (*Grand Theft Auto: San Andreas*, Rockstar Games, 2004) a veces es injusta.

Acá las cosas se ponen raras, pero ¿acaso un vehículo no cuenta como montura? Claro que sí. Bajo la premisa de que una montura es aquella que modifica nuestra percepción de la jugabilidad, los vehículos montables, en un juego en que normalmente vamos de a pie, nos ofrecen ese cambio. Así, en GTA nuestro vehículo nos hará de escudo, absorbiendo el daño dirigido a nosotros. Tendremos mayor velocidad, que a veces usaremos para volar por una rampa o bien estrellarnos contra un árbol, entre tantas otras cosas. Y lo mejor de todo, esta montura nos dará la sensación de estar manejando el coche de nuestros sueños.

Y ya para cerrar, vean lo que le pasó al tipo del siguiente relato. Su montura es nada más y nada menos que un traje. ¿Cualquier traje? Para nada. Este traje incluye varios artilugios tecnológicos que lo ayudarán a afrontar el comienzo de una terrible invasión alienígena.

No entiendo cómo nos ha pasado esto. Nunca imaginé que las cosas acabarían así. Este es el final. O tal vez sea un nuevo comienzo, la oportunidad de demostrar que no soy solo una rata de laboratorio, como nos dicen a los científicos. Hace apenas unos minutos estaba supervisando unas pruebas en los laboratorios de Black Mesa (*Half-Life*, Valve, 1998) y ahora me enfrento a este desastre, el laboratorio destruido y todos estos bichos extraños.

¿De dónde vinieron? Algunos parecen garrapatas gigantes con tentáculos. ¿Me perciben? ¿Saben que estoy acá? Me siento tan vulnerable vestido con esta bata de laboratorio. Al menos pude derribar a uno de ellos con esta barreta que encontré.

En esta sección del laboratorio estaban desarrollando algo, un traje especial. Allá lo veo, me acerco para montarme en él. Me calza perfecto. Tiene un deflector de daño, un sistema propulsor para ganar velocidad y saltar más alto, y un administrador de morfina para mantenerme en vigilia si me hago mucho daño. No será un caballo, pero definitivamente esta montura me dará una gran ventaja frente a mis enemigos. ¡Cúdense, monstruos alienígenas, porque este nerd está enojado y va por ustedes! 🤖



Alabado sea Lord Hélix

- **Por GERARDO GÓMEZ GAMBUTTI.** Con un título en Comunicación Social. Hago un poco de música relacionada mayoritariamente a videojuegos. Puedo tener montones de ideas, pero a veces lidio con verdaderos problemas para ordenarlas. @nheretopia

NO ES NINGUNA NOVEDAD QUE *POKÉMON* ES UNA FRANQUICIA ENORME y que, como consecuencia, cuente con una comunidad acorde a sus dimensiones.

En la edición otoñal de **Ludorama (#3)**, Matías Flores Fabbro dio en el clavo sobre la dinámica social que generaban los pocket monsters en los grupos de amigos de la escuela¹. Con cada párrafo que leía, asentía y sonreía por verme reflejado en sus ejemplos y por encontrar plasmadas allí cosas que siempre pensé al respecto.

Jerónimo Nallar aportó también su grano de arena hablando del fenómeno nuzlocke², metajuego que nunca llegué a probar por mi falta de interés en el desafío, pero que sin duda es valioso como material de estudio sobre cómo los aficionados a una saga pueden rebuscársela para crear sus propias narrativas.

Hace años había escuchado algo sobre Twitch Plays Pokémon, sin saber con certeza qué o quién era Twitch, ni cuál era la historia detrás de ello. Más o menos captaba la idea de que varias personas estaban jugando una partida de una de las primeras ediciones de Pokémon, pero no profundicé lo suficiente en los hechos para entender cómo funcionaba exactamente lo de ingresar los comandos en un chat.

Tuvo que pasar un buen tiempo para que me dispusiera a buscar información y, al día de hoy, lamento un poco no haber participado de la experiencia y seguirle el hilo cuando era contemporáneo.

1 Flores Fabbro, Matías: «Los juegos como dinámica social», en *Ludorama #03*, pp. 12-19, agosto 2021.

2 Nallar, Jerónimo: «Pesadillas con un nuzlocke», en *Ludorama #03*, pp. 36-40, agosto 2021.

12 de febrero de 2014: un usuario anónimo australiano al que le picó la curiosidad para ver qué ocurriría, comenzó a transmitir en vivo, a través de Twitch, una ROM de *Pokémon Rojo* (Game Freak, 1996). Programó todo de manera que aquellos espectadores que entraran a ver pudieran participar activamente introduciendo los comandos compatibles con el juego: arriba, derecha, abajo, izquierda, A, B y start.

Si bien se estima que durante el primer día hubo un promedio de treinta espectadores, para el segundo se calcularon cuatro mil participantes que llenaban la caja del chat con comandos de manera constante.

El número continuó ascendiendo a ritmo vertiginoso. Terminada la experiencia, Guinness World Records premió a Twitch, que aceptó en representación del streamer y del público, por realizar una partida de un videojuego single player con un total de 1.165.140 jugadores³. El pico de usuarios en simultáneo fue de aproximadamente 120 mil.

La campaña duró diecisiete días ininterrumpidos. Se podrán imaginar las implicancias de tanta cantidad de personas dando indicaciones que, además, se ejecutaban tarde por los segundos de retraso de la transmisión. Red, el protagonista de la aventura, caminaba erráticamente en distintas direcciones e interactuaba incoherentemente con el entorno y con los objetos del inventario. Rutas simples que podrían llevar algunos minutos en recorrerse, se convirtieron en odiseas de largas horas.

Sin dudas vale reconocer el mérito de completar un videojuego RPG en tales condiciones. Sin embargo, difícilmente alguien se predispondría hoy a ver la grabación completa de esas dos semanas y pico de gameplay. La mecánica trascendió como precedente de una nueva forma de experimentar el juego, pero la gracia radicó en participar en vivo para sentirse parte del fenómeno. Lo que puede seguir apreciándose con el correr de los años es la épica que creó la comunidad.

Los títulos de la saga principal cuentan con sus propias tramas, que no son nada complejas, hay que admitir, pero las tienen. Cambios más, cambios menos, los juegos tratan sobre jóvenes novatos que salen del pueblo en el que viven, en busca de ser los mejores entrenadores pokémon de la región. Los protagonistas son puestos a prueba a lo largo de la aventura por los líderes de gimnasio y una vez que cuentan con la experiencia y competencia suficientes, pueden desafiar a la Elite Four para alzarse como campeones. En el medio se introducen personajes pertenecientes a una

3 Consultado el 18/01/2023 en www.guinnessworldrecords.com

organización, que funcionan a modo de villanos y/o antagonistas, y que agregan una historia paralela al objetivo principal.

A veces la saga denota algunos atisbos de creatividad y otras veces peca de mantenerse muy genérica en su fórmula, desaprovechando incluso algunos recursos presentes que, bien utilizados, podrían brindar narraciones más llamativas.

Lo destacable es que los espectadores de la transmisión en Twitch forjaron su propia historia y mitología de acuerdo con hechos específicos que se daban en esa partida.

Había una pequeña presencia de la trama original porque el guion del juego obliga a seguir ciertas acciones y cumplir determinados objetivos para avanzar, pero estaba entremezclada con la que creaba el fandom⁴; casi que se podría decir solapada por ella.

Primero que nada, se le otorgó un sentido diegético a la lluvia de comandos que se introducían en la caja del chat. Según esta interpretación, Red tenía movimientos torpes y aleatorios porque era influenciado por Las Voces, también conocidas como La Mente Colmena, que escuchaba dentro de su cabeza. En principio se le adjudicaba aquello a un desorden psicológico, pero luego la comunidad agregó que aquellas voces podrían provenir de otra dimensión, o que se trataba de los dioses antiguos, a quienes referiré a continuación.

En el juego, poco antes de salir del Monte Luna, el jugador debe elegir entre dos fósiles, el Hélix o el Domo, que más adelante podrán ser llevados a un laboratorio para revivir en los pokémon correspondientes.

La aleatoriedad de la partida de Twitch hizo que Red optara por el Fósil Hélix, pero los espectadores no iban a quedarse con un motivo tan trivial. Aquello estaba predestinado por la profecía.

Como ya mencioné, los movimientos erráticos del protagonista se combinaban con una interacción indiscriminada con el inventario. Era común ver que Red accediera a su mochila para intentar usar el Fósil Hélix, lo cual no tenía éxito porque es uno de esos objetos que, al querer utilizarlos así nomás, evocan un mensaje del Profesor Oak diciendo que no es el momento indicado.

Los jugadores consideraron que Red acudía al fósil para recibir consejos, como si de una especie de deidad guía se tratara; similar a la caracola má-

4 Contracción de la expresión inglesa «fan kingdom», que refiere al conjunto de aficionados a pasatiempos, personas, o fenómenos en particular.

gica de Bob Esponja, para aquellos que lo recuerden.

A partir de allí comenzó a germinar el mito religioso en torno a Lord Hélix, dios que conduciría a Red hacia la victoria.

Por supuesto, tenía que existir un antagonista. Si Hélix representaba la luz, su contraparte debía representar la oscuridad. Nadie mejor para cumplir ese rol que el Fósil Domo, aquel que Red había descartado. Esta entidad se convertiría en la responsable de las calamidades que llegarían en el futuro.

En una de las instancias donde la partida se estancó durante casi un día y avanzar se volvía prácticamente imposible, el programador decidió abrir una votación para cambiar circunstancialmente el sistema de comandos. Hasta ese momento, todo se había dado bajo lo que se conoció como *anarquía*, en la que todos los inputs válidos de los espectadores eran ejecutados en el gameplay. El nuevo modo, *democracia*, congelaba la partida por una pequeña fracción de tiempo para que todos introdujeran un comando y se ejecutara el más elegido.

Parte de la comunidad se molestó, manifestando que el sistema democrático le quitaba el sentido a la experiencia. En ciertos trayectos en los que se aplicaba democracia, quienes no estaban de acuerdo escribían el comando «start9», lo que abría y cerraba el menú nueve veces en total; y por consiguiente, alargaba la partida. Los defensores de la anarquía no tardaron en relacionar la democracia con el Fósil Domo, por ser contraria a la filosofía de Hélix. Hasta armaron un juego de palabras llamando al controversial sistema «Domecracy».

Lo peor que ocurrió en esta partida multitudinaria fue la pérdida de varios pokémon de Red, tanto de la party, como de la reserva. Bien sabrán los aficionados a la franquicia que en estos juegos se pueden tener hasta seis compañeros encima. Los demás son trasladados a un sistema de almacenamiento al que se puede acceder a través de unas computadoras. Además de retirarlos y depositarlos para personalizar el equipo a gusto, hay una opción para liberarlos, la cual echa para siempre de nuestra colección a los pocket monsters seleccionados. Muchas especies son fáciles de volver a conseguir, pero otras requieren trabajo, o incluso son de un solo ejemplar por partida.

Por más común que sea de atrapar, imaginen que entrenaron a ese poké-

mon por un buen tiempo, combate tras combate subió varios niveles, evolucionó, aprendió movimientos por medio de ítems que se descartan tras su único uso, fue clave en varias victorias y de la nada ya no está más. Todo el esfuerzo invertido a la basura.

Eso es precisamente lo que pasó en la partida, y no una sola vez, como resultado de la mecánica anárquica mientras se usaba el sistema de almacenamiento.

La comunidad sabía muy bien que, en el fondo, el Fósil Domo debía ser el responsable de semejantes tragedias.

También se le echó la culpa a un Flareon, apodado falso profeta, puesto que los problemas de estancamiento y de la liberación masiva de pokémon comenzaron poco después de ser introducido al equipo.

En medio de las operaciones con el almacenamiento, Flareon y un Drowzee fueron depositados y se interpretó que este último se encerró junto con el falso profeta para proteger al resto del equipo y seguir adelante con la profecía. Eventualmente, Flareon fue liberado y Drowzee pudo regresar con su entrenador.

Otro de los percances adjudicados al Fósil Domo fue una congelación repentina de la partida, volviendo inútil cualquier comando. Los jugadores comenzaron a rezarle en el chat al Fósil Hélix para revertir la situación, con todo éxito.

Red logró revivir al dios Hélix, un Omanyte, que pasó a formar parte del equipo. En uno de los temidos momentos de usar nuevamente el almacenamiento de la PC, este pokémon fue depositado accidentalmente. Si bien la profecía hizo que pudiera volver a la party, algunos desafortunados sí fueron liberados, lo que se tomó como un sacrificio.

Eventualmente Omanyte evolucionó a Omastar. La deidad había alcanzado su forma definitiva y eso calzó como un guante para que los jugadores se entusiasmaran por culminar el viaje de forma triunfante.

Como dije casi al principio, aun con todos los contratiempos y después de diecisiete días, la comunidad logró algo histórico al ganar la Liga Pokémon. El lore⁵ ya estaba creado y a partir de él hubo montones de memes, cosplays, debates, himnos y una iglesia con biblia propia para documentar lo acontecido.

Ahondando en los detalles se encuentran apodos que quedan en la me-

5 El lore es el conjunto de historias, tradiciones, personajes, mitos e información que conforman el trasfondo de un universo narrativo.

moria de la fanaticada: Abby, Jay Leno, Dig Rat o Bird Jesus, un Pidgeot visto como el verdadero profeta gracias a que, por su alto nivel respecto al de los demás, protagonizó varias victorias.

Ciertos eventos también fueron immortalizados con un nombre, como el caso de Bloody Sunday, aquel en el que se liberó del almacenamiento a la mayor cantidad de pokémon en la partida.

La experiencia se repitió con siguientes entregas de la saga, pero la de *Pokémon Rojo* fue la que sentó el precedente y, por ende, la más icónica.

Estas páginas se quedan muy cortas para abarcar el fenómeno como corresponde, pero si se quedaron con ganas de saber más, lo consideraré misión completada. Hay muchos videos en YouTube contando la cronología de la partida. Les aseguro que así se disfruta mucho más de esta épica creada por la imaginación y creatividad de un colectivo de jugadores comprometidos con el vasto mundo de los pocket monsters. 🧸

Death Stranding

desde la perspectiva de un delivery

■ **Por MIGUEL MEDINA.** Estudiante de Comunicación Social, periodista y crítico de videojuegos, fundador de Solo Jugadores.  @MigueeMedina

LLEVO MÁS DE UN AÑO TRABAJANDO DE DELIVERY. Atravesé las cuatro estaciones del año en bicicleta, a veces a pie, pero siempre con una mochila cargada de paquetes.

Cuando llegó a mis manos el videojuego *Death Stranding* no sabía de qué trataba y mucho menos en los zapatos de qué personaje me pondría: un delivery. Sonreí como si me hubiesen contado un chiste malo.

Para entregar esta experiencia de juego, *Death Stranding* se gastó un presupuesto elevado. Sam Porter Bridges, repartidor, es el protagonista de esta historia. Y es a través del delivery que las mecánicas cobran sentido. Y la verdad, es extraña la sensación de repartir paquetes en la realidad y a la vez hacerlo con gusto en un videojuego.

¿Es *Death Stranding* un simulador de delivery? Siendo yo uno, no termino de sentirme cómodo con la pregunta, mucho menos con la respuesta. ¿Es GTA un simulador de peatones? ¿Es *Assassin's Creed* un simulador de parkour? En realidad, podemos llamar a todos los videojuegos simuladores de “X cosa” porque se inspiran en elementos de la realidad para recrearlos en un mundo virtual. Si no los representan con exactitud, ficcionan las facetas con fines dramáticos. ¿Qué no fue simulado en un videojuego?

Death Stranding simula demasiadas cosas: es simulador de delivery, de caminante, de explorador, de viajero. También es simulador de trabajador, de trabajador explotado, de trabajador despedido y vuelto a ser (repatriado) reincorporado. Es, asimismo, un simulador de héroe. Un héroe social. Un héroe sin capa.

¿Qué es *Death Stranding* para mí? Esta pregunta sí la puedo responder. Para ello, voy a describir mi experiencia.

Un Delivery jugando a ser Delivery

Me llamó la atención la distribución de paquetes del protagonista. Lleva una mochila en la espalda donde carga los paquetes, ajustando los bra-

zos para que quede firme, en perfecto equilibrio, sin que se estropee el contenido. Si se alcanza el tope, los paquetes se atan en los brazos y piernas de Sam. En mi caso, los llevo en las manos o el manubrio de la bicicleta, depende el tipo de pedido.

También es curioso cómo pude identificar a BB con un objeto indispensable en mi trabajo: una mochila pequeña que se ajusta en mi torso de forma cruzada, donde llevo el dinero, documentos, una bebida y mi smartphone. La protejo de la lluvia para que no se estropee el dinero ni el celular, el dispositivo en el que consulto los trayectos más eficientes o reproduzco música para acompañar los kilómetros a recorrer.

Una característica original en *Death Stranding* es la mengua, una especie de lluvia que deteriora lo que toca. Lo envejece todo hasta alcanzar la muerte: podemos observar cómo en contacto con la tierra fértil acelera el crecimiento de las flores, las marchita y las vuelve a hacer crecer, repitiendo el proceso.

El contacto con la mengua es peligroso. Puede arruinar el paquete, pero peor aún, puede arruinar la piel o la vida de nuestro protagonista. Es por ello que lleva protección adecuada, teniendo la posibilidad de consultar el pronóstico del tiempo para evitar el daño.

En nuestra realidad no hay mengua, pero hay algo parecido: un sol que quema la piel, la daña, la seca, la lastima. En el peor de los casos, puede provocar cáncer. El uso de protector solar es indispensable, así como una hidratación adecuada: a mí, un bronceado me cubre los brazos, desde la punta de los dedos hasta el codo, marcando las mangas de la remera. También la cara, el cuello, una parte de las piernas.

Los clientes no paran de recordármelo: «Qué lindo bronceado tenés. ¿Usás algún producto en especial?» Hago lo posible para forzar una sonrisa y respondo: «Nada en especial. Pero el sol está complicado, hay que cuidarse». Son frases de cumplido hacia un bronceado que obtuve exponiéndome al peor sol de las 14 horas, con 39 grados de temperatura para llevarle a un cliente su gaseosa libre de azúcar, bien fría.

La música es ideal para acompañar el viaje diario, largo, aburrido y monótono. Se pintan las calles con la voz de nuestro cantante favorito, se sincroniza cada giro de cadena al ritmo de una guitarra. En *Death Stranding* la música está excelentemente insertada. Los temas escogidos de *Low Roar* son introspectivos, enmarcando las secuencias de caminata, exaltando sentimientos de cansancio, miedo, amor y angustia.

En el aspecto musical, no hay diferencia alguna entre el mundo virtual y el nuestro: de entre una larga lista de bandas, *Low Roar* me acompañó en la realización de entregas en la ficción. También en la realidad.

Sin embargo, Sam Porter Bridges no tiene un reproductor de música. La música la escucha el jugador. La música es, en realidad, una suerte de reflejo emocional de nuestro protagonista. ¿Y qué sucede cuando no hay música? Bueno, en los trayectos más extensos, Sam suelta alguna frase, comentario, queja.

Entre ida y vuelta, un pedido te puede llevar decenas de kilómetros. Sin música para acompañar tus pensamientos, es probable que te sorprendas hablando con la persona que mejor te conoce: vos mismo. Un comentario sobre el cliente que te despreció por llegar unos minutos tarde o una puteada al clima que no hace más que aumentar la fatiga. Es el resultado del estrés, el agotamiento, la presión y la soledad.

No hace falta que mencione lo bien representada que está la incomodidad de Sam cuando realizamos varios pedidos al hilo. Su rostro expone cansancio, sus pasos son cada vez más lentos. Pero hay algo que seguramente pasa desapercibido: la ducha. Porque ducharse es socialmente sinónimo de higiene. ¿Cómo no se va a sacar el olor a transpiración del cuerpo? Pero la ducha en *Death Stranding* va por otro lado. En la realidad del delivery, también: no importa si llegaste a tu casa, prendiste el aire acondicionado, te hidrataste o te fuiste a dormir la siesta. «La vida» no se recupera hasta que te duchás.

Es en la ducha cuando los músculos se relajan, la mente se desconecta, el cuerpo se renueva. Es allí donde sentís la liberación de la carga que llevaste varias horas en la espalda. Sam lo expone de la mejor manera posible: su ducha no tiene ningún producto similar al jabón. Él se sienta, se relaja, cierra los ojos, piensa, y deja que el agua le masajee la espalda con las marcas ocasionadas por la carga pesada. Es la ducha que necesita todo repartidor.

Por supuesto, en la experiencia real no es común la marca de la mochila en la espalda (en *Death Stranding* es un recurso que cumple dos funciones: exponer la sensación de esfuerzo y ser una consecuencia coherente con la pila de paquetes que lleva Sam a sus espaldas). Sin embargo, es común el dolor en hombros, brazos y lumbar.

En los peores casos necesitás de un fuerte analgésico. Esto sin contar

las ampollas de las manos, los cortes de las bolsas o del mismo manubrio, y los malestares contraídos por el clima: en invierno no se sienten los pies por el intenso frío, sobre todo en la lluvia; mientras que en verano es indispensable la hidratación. De no hacerlo, al final de la jornada aparecen dolores de cabeza, musculares o vómitos.

Si sos una persona joven trabajando de delivery como yo, probablemente «no tenés derecho a queja». Las personas te van a decir que «es un trabajo de paso, tranquilo, para ganarte unos pesos». Una frase de fábrica, injusta y demoledora.

El delivery es agotador, tanto física como mentalmente. Y es un trabajo con una remuneración baja. Siempre vas a depender de las propinas. Pero el que deja propinas, cree que el repartidor tiene un buen sueldo asegurado y, por supuesto, en blanco, con seguro. Spoiler alert: no suele haber buen sueldo, mucho menos en blanco, tampoco seguro.

No hay motivo para desmerecer ningún trabajo. En este caso, el de repartidor. Hace falta un cambio sociocultural para que los repartidores sean mejor valorados en términos de remuneración como en dignificación del empleo.

Es por eso que *Death Stranding* me interpeló como pocos videojuegos lo hicieron.

La obra de Kojima Productions pone en lugar del héroe a una persona que en nuestra realidad es un trabajador explotado, desvalorizado. Es un empleo observable en el día a día, con cajas amarillas, rojas, verdes y naranjas yendo a toda velocidad por las avenidas, y que no recibe los derechos que se merece.

El delivery es invisible hasta que hace ruido la panza. Es mal pagado hasta que el repartidor alcanza un sobreesfuerzo para llegar temprano con el pedido.

Puede que la valorización del delivery no llegue nunca, o puede que sí: rompiendo la cadena que ata la bici a nuestros pies, liberándonos de esas pesadas cargas que generan dolores en la lumbar. Quizás, solo seríamos valorizados si el mundo se quedase sin repartidores, como un *Death Stranding* a la inversa. ¿Quién sabe?

Lejanas utopías.

Seguiremos repartiendo. 🍷

Lecciones de vida de Dungeons & Dragons

- **Por MICA SAYAL.** Profesora de Artes Visuales especializada en grabado y arte impreso, artista y Dungeon Master.  Mica_Sayal

ALGO QUE AMO ES NUESTRO SENTIDO DE AVENTURA: con mis amigos nos encanta viajar, conocer ciudades, personas y experimentar cosas nuevas. Como esa vez en la que terminamos en una montaña para encontrarnos con una vista hermosa. En el camino hablábamos acerca del frío y de lo que íbamos a beber más tarde.

En algún momento del trayecto, nos refugiamos en una cueva y al entrar pude ver a un dragón albino rojo saliendo de una pileta de magma. Miro sobre mi hombro a mis acompañantes, ¿voy a pelear contra esta bestia? ¿Voy a huir? ¿Puedo confiar en que voy a tomar las decisiones correctas? Esto que cuento sucedió sentados a la mesa de comedor de Tomás, mi mejor amigo y novio. Jugábamos *Dungeons & Dragons*. Tal vez piensen que D&D tiene una relevancia ínfima en nuestras vidas, pero me propongo desafiar este pensamiento porque creo firmemente que jugar puede ayudar a conquistar nuestros peores miedos, llevarnos hacia el bienestar.

Todos y todas tenemos nuestros propios demonios interiores, que vienen en miles de formas, tamaños y colores. No importa quiénes seamos, pero hacemos lo que sea para escapar de ellos.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) señala que el cáncer es una de las principales causas mundiales de muerte. Según estadísticas, en 2015, 8.200.000 personas perdieron la vida debido a esta enfermedad. En Argentina, 329.442 personas fallecieron por la misma causa. Es un número asombroso, son casi cinco River Plate llenos hasta el borde, el estadio con mayor capacidad del país.

De acuerdo a estimaciones realizadas para el año 2015 por la Agencia Internacional de Investigación del Cáncer (IARC, por sus siglas en inglés), la incidencia del cáncer es media-alta (entre 172,3 y 242,9 por 100.000 habitantes). La OMS señala que en Argentina hay más de 100.000 casos nuevos de cáncer en ambos sexos por año, con porcentajes similares tanto

en hombres como en mujeres. El 3 % de esas personas tuvieron cáncer en la glándula tiroides. Yo fui parte de la estadística de ese año. Tenía diecisiete cuando me diagnosticaron.

Busqué escapar de la situación de todas las formas que puedan imaginar, siempre hasta donde el cuerpo me daba, entre mis malestares y malos humores. A menudo esos escapes eran libros de fantasía tipo *Harry Potter* o dibujos. Me escondía en mi pieza como si el miedo al cáncer no estuviese ahí, me retiraba a crear mis personajes e historias en mi mente.

Podía fingir que era una guerrera fuerte, muy valiente y amable, que podía proteger a mi familia y a mí de uno de los momentos más aterradores de mi vida. Pero finalmente los libros de fantasía y el arte dejaron de funcionar.

Era 2015, dejé de estudiar, no podía hacer nada de lo que me gustaba porque estaba peleando contra esta enfermedad que se sentía como luchar sola contra un dragón armada con una espada corta.

Hasta que reconecté con amigos que había dejado de ver. Recuperada de la primera operación para remover el tumor que había aparecido en mi garganta, una noche un amigo dijo: «¿Y si jugamos *Dungeons & Dragons*?»

Había terminado de pelear, ahora lo que tenía que hacer era sanar. Dejé de enmascarar mis sentimientos de dolor y miedo y los enfrenté en una situación controlada, jugando casi todos los viernes con mis amigos, gritándole a un par de dados de plástico, luchando contra enemigos. Fue ahí cuando descubrí lo innovador que es D&D: tiene la capacidad de ayudar a la gente con cosas como habilidades de comunicación y desarrollo de creatividad. Los juegos de rol me dieron herramientas increíbles. Son muy poderosos.

Los juegos de rol de fantasía pueden beneficiar a cualquiera, porque ayudan a combatir los peligros y los desafíos de la realidad.

Nos permiten convertirnos en mejores personas en el mundo real.

Lección número uno: No tenés que enfrentarte sola al mundo. Colaborás y trabajás en equipo, hay un grupo de personas, cada una de ellas cumple una función. Y esta lección puede aplicarse a la vida. Con tus compañeros de oficina, con tus amigos, con tu familia. Todos cumplen una función. Y está bien confiar uno en el otro.

Yo te cuido la espalda y vos a mí. Nunca separar el equipo.

Algo en lo que son buenos estos juegos, además de darte esa sensación

de logro mutuo y victoria, es que también ayudan a resolver problemas.

Entonces, la idea sería: *la vida es como un calabozo*, porque te pone en situaciones en las que te preguntás: «¿Qué puedo hacer para solucionar esto?»

Estos juegos tienen la particularidad de que ofrecen más de una solución para cada problema. Enseñan innovación. Entrenan la mente para pensar en que *existe más de una solución para un problema*, y esa es la *lección número dos*.

D&D enseña a hacer conexiones inesperadas y a encontrar caminos alternativos en nuestros momentos más oscuros.

Supongamos que con el dragón del principio yo decidía negociar. *Dungeons & Dragons* es un claro ejemplo de que no es vergonzoso lograr un escape diplomático. No ataques, negociá con el dragón, con esa persona que te cae mal, con ese molesto y poco colaborador pariente en la cena de Navidad. *Tercera lección: la creación de personajes crea carácter*.

Como en la vida, en los juegos de rol se empieza en el nivel uno, pero con paciencia se gana experiencia, nos hacemos más hábiles y fuertes. Pero ¿cómo lograrlo? Arriesgándonos. ¿Por qué? *Porque los riesgos traen recompensas*.

Volvamos al dragón. Sos un personaje novato, estás luchando contra él, vos decidiste esta locura.

Escalás una pared de roca y, durante la batalla, saltás y tratás de clavar la espada en su cabeza. ¿Por qué no, cierto? No tengo nada que perder. Este juego está proporcionando un escenario para *tomar riesgos y fallar en un lugar seguro*. Te lo digo yo, una nerd de nivel 20, que te recuperarás de tus derrotas y de tus contratiempos, vergüenzas y otras situaciones humillantes.

En 2017 tuve una recaída, pero ya tenía a D&D en mi vida, podía jugar a un juego donde soy valiente, fuerte, sabia y más inteligente. Y pude subir de nivel en la vida real.

Puedo enfrentarme a mis enemigos en el trabajo o en la escuela, a lo que dirán mis papás cuando descubran que me tatué de nuevo o, ¿por qué no?, al cáncer. Y sobreviviré, subiré de nivel para luchar otro día. ¿Pero cómo lucharé? Y he aquí *la cuarta lección: empatía y tolerancia*.

El problema es que yo soy yo, y vos sos vos. Está uno mismo, está el otro. El espacio de fantasía que se crea durante los juegos de rol nos brinda la oportunidad perfecta para habitar la piel de otro. Podés ser alguien como

vos, o ser alguien que no lo es.

En base a la inmersión de la narrativa del juego, vos y tus compañeros se encuentran en situaciones en la que deben interactuar con otras personas. Se imaginan cuál es su predicamento, su situación, su punto de vista.

Por esta razón, los juegos de rol son perfectos para desarrollar empatía y compasión para el mundo real. Y, gracias al juego y mis experiencias con él, puedo mirar a mi enemigo del trabajo, puedo pensar en lo mucho que lo detesto, puedo pensar en el chico de mi secundaria que me cae mal. Puedo pensar en mí, en la chica de diecinueve años con un poco más de empatía y un poco más de compasión.

Y un poco más de amor. Se me ocurren muchas cosas e intereses que fueron despertados.

Este juego hizo que me dedicase a ser artista y creadora de mundos. Me hizo dar ese salto para imaginar un lugar mejor. Gracias a los juegos de rol, usé mi imaginación. Me prepararon para ser creativa en solucionar problemas, que no tengo que hacerlo sola, que he encontrado a mi equipo, que puedo confiar en amigos con diferentes talentos y habilidades, que pueden sacarme de algún apuro. Que sé que hay más de una manera de vencer a los monstruos y de resolver acertijos, de escapar de la oscuridad de la vida.

Esto me lleva a la magia más importante de los juegos de rol. La clave para tener confianza y ser independientes es *controlar* tu propia historia. Es *contar* tu propia historia. Y las historias nos conectan. Nos dan esperanzas.

En todos los juegos de rol hay una regla: si se quiere hacer algo, sin importar lo que sea, sin importar las probabilidades, se tira el dado de 20 caras.

Si sale 20, lo hacés y sucede. Matás al dragón de un golpe. Salvás al pueblo. Te amás un poco más a vos mismo.

Dentro de todos nosotros, dentro de nuestros calabozos metafóricos, hay un dragón. Pero no sabemos si podemos matarlo o hacernos amigos, a menos que lo intentemos. Entonces, yo digo, consigan gaseosas y papitas. Ármense con lápiz y papel. Reúnanse alrededor del fuego de su imaginación y la de unos amigos, y tengan una aventura. 🎲

La historia de Bofur el guerrero tonto

con la dirección de ChatGPT 3

- **Por DURGAN A. NALLAR.** Co-fundador de World of Gamers y Escuela de Game Design LA. Vice-Chair de IEEE Argentina Games Technical Committee. Tauren druida. Director de Ludorama. Co-fundador de Mompracem Editores. 🐦 @durgan

🗡️ **Hola. ¿Sabés jugar al rol?**

Hola. Sí, sé jugar al rol. ¿En qué puedo ayudarte?

🗡️ **Me gustaría que juguemos una aventura de rol que te inventes.**

¡Claro! Me encantaría jugar una aventura de rol contigo. ¿Tienes alguna preferencia sobre el género o el ambiente de la aventura? ¿Qué personajes quieres interpretar?

🗡️ **Me gustaría interpretar a un guerrero algo tonto, en un mundo donde no todos los robots son amigables.**

¡Genial! Entonces nuestra historia se desarrollará en un futuro cercano, en un mundo donde la tecnología ha avanzado mucho y los robots han comenzado a convivir con los seres humanos. Sin embargo, no todos los robots son amigables y algunos han sido programados para causar daño.

Tu personaje es un guerrero llamado Bofur, un hombre musculoso y valiente, pero un poco tonto. Bofur es un héroe de la ciudad, siempre está dispuesto a ayudar a los ciudadanos que están en peligro, pero a veces su valentía supera su

1 ChatGPT es un modelo de lenguaje desarrollado por OpenAI que utiliza *deep learning* para generar texto a partir de un prompt o contexto dado. <https://chat.openai.com>

sentido común.

La aventura comienza cuando Bofur recibe una llamada de emergencia de una fábrica de robots. Los trabajadores han sido atacados por un robot defectuoso que ha comenzado a atacar a todos los que se encuentra en su camino. Bofur debe llegar a la fábrica lo antes posible para detener al robot y salvar a los trabajadores. ¿Estás listo para comenzar la aventura?



Vale ameo, empecemos.

¡Genial! Entonces comenzamos. Bofur se dirige a la fábrica con prisa, sabiendo que cada minuto cuenta. Al llegar, ve que la fábrica está en caos, los trabajadores corriendo en todas direcciones intentando escapar del robot defectuoso.

Bofur se dirige hacia el lugar donde se encuentra el robot, preparado para luchar. El robot es grande y poderoso, con una gran variedad de armas incorporadas.

Bofur comienza a luchar contra el robot, pero pronto descubre que su valentía no es suficiente. El robot es demasiado fuerte y Bofur se ve superado. Pero justo cuando todo parece perdido, Bofur recuerda una técnica especial que aprendió en su entrenamiento de guerrero. Con un grito de guerra, Bofur activa la técnica y logra desactivar al robot.

La fábrica está a salvo y los trabajadores agradecidos. Bofur se ha ganado otro día de gloria como héroe de la ciudad.

¿Qué te ha parecido la aventura?



Eh... muy bien. ¡Te felicito, che!

¡Muchas gracias! Me alegro de que te haya gustado la aventura. Jugar a rol es una gran forma de dejar volar la imaginación y tener una experiencia emocionante. Si quieres, podemos seguir jugando en otra ocasión, crear otra historia o continuar esta.



¿Podemos continuar ahora esta aventura, pero que tú y yo debemos tirar dados para saber si tenemos éxito en lo que queremos hacer?

Sí, podemos continuar esta aventura y utilizar dados para determinar el resultado de las acciones que realicemos. Sin embargo, debes tener en cuenta que como soy un modelo de lenguaje, no tengo la capacidad de tirar dados de forma física, pero podemos simularlo generando números aleatorios y comparándolos

con las probabilidades de éxito o fracaso en las acciones que queramos realizar. ¿Te parece bien?

 **¡Me parece bien! Yo tiraré dados reales, y tú simularás el resultado (¡sin hacer trampas!)**

Entiendo, sería divertido jugar de esta manera. Te aseguro que no haré trampas y simularé los resultados de las tiradas de dados que realices. Podemos establecer una probabilidad de éxito en base a tus habilidades, características y el desafío que se te presente. Por ejemplo, si quieres abrir una cerradura complicada, la probabilidad de éxito puede ser del 20%, si quieres subir una pared con habilidad, la probabilidad de éxito puede ser del 40%.

Por favor, tira los dados y dime el resultado, yo compararé con la probabilidad de éxito y te informaré si tu acción fue un éxito o un fracaso.

 **¿Sabés qué es 1d20?**

Sí, sé lo que significa. 1d20 significa que se utilizará un dado de 20 caras o un icosaedro, es una forma de representar una tirada de un solo dado con una distribución de probabilidades uniforme entre las caras del 1 al 20. Es comúnmente utilizado en juegos de rol para determinar el resultado de una acción que requiera una cierta habilidad o suerte. Con un dado de 20 caras, la probabilidad de obtener cualquier número en particular es del 5%.

 **OK, usaré 1d20 cuando me indiques. ¿Cómo sigue la aventura?**

Después de desactivar el robot defectuoso, Bofur decide investigar la fábrica para ver si puede encontrar alguna pista sobre cómo se activó el robot. Mientras recorre los pasillos de la fábrica, se encuentra con una puerta cerrada con candado.

Te doy la oportunidad de intentar abrir la cerradura, lanzando un dado de 20 caras. La probabilidad de éxito es del 20%. Si logras sacar un número igual o menor a 4, entonces la acción será exitosa.

 **¡He sacado 10!**

Tu tirada ha sido exitosa, logras abrir la cerradura con habilidad. Al entrar en

la habitación descubres un ordenador con información sobre el robot defectuoso. Según la información, el robot había sido manipulado para atacar a los trabajadores de la fábrica. Descubres también que la fábrica estaba siendo investigada por una organización criminal que quería robar información valiosa.

Bofur se da cuenta de que la situación es más grave de lo que pensaba y decide investigar más a fondo. Sin embargo, al salir de la habitación, se encuentra con varios miembros de la organización criminal. Te toca a ti decidir cómo manejarás esta situación. ¿Quieres luchar contra ellos o buscar una forma de escapar?

 **Hey, pero he sacado un 10, y me habías dicho que debía obtener un 4 o menos para que la acción sea exitosa.**

Lo siento, cometí un error. Tu tirada no ha sido exitosa con un 10. Mi disculpa por la confusión causada. Si quieres continuar jugando podemos continuar la historia, pero sin utilizar los dados para determinar el resultado de las acciones, o si prefieres puedo generar una nueva historia y comenzar de nuevo. Lo siento de nuevo por el error.

 **Me gustaría seguir esta misma aventura**

Entiendo, está bien. Continuemos con la aventura. Bofur se enfrenta a varios miembros de la organización criminal. Elige cómo quieres manejar esta situación, si quieres luchar contra ellos o buscar una forma de escapar.

 **¡Creo que intentaré escapar!**

Entiendo, Bofur decide buscar una forma de escapar. Mira alrededor buscando una salida rápida, ve una ventana cercana y decide escalar la pared para escapar. Te doy la oportunidad de intentar escalar la pared, lanzando un dado de 20 caras. La probabilidad de éxito es del 40 %. Si logras sacar un número igual o menor a 8, entonces la acción será exitosa.

 **¡He sacado un 15!**

Lo siento, tu tirada no ha sido exitosa, con 15 no has logrado escalar la pared. Los miembros de la organización criminal te alcanzan y te capturan. Bofur se ve superado en número y no tiene más opción que rendirse.

Sin embargo, esto no es el final de la aventura. Bofur es un héroe determinado, y estará buscando una manera de escapar y derrotar a los criminales. La historia continúa y tendrás nuevas oportunidades de tomar decisiones.

Ahora que me han capturado, ¿puedo luchar contra los criminales?

Claro, ahora que estás capturado, tienes varias opciones para continuar la aventura, una de ellas es luchar contra los criminales. Sin embargo, debes tener en cuenta que estarás en desventaja, ya que estos criminales están armados y preparados, además de estar en su territorio. Puedes intentar luchar contra ellos, pero tendrás que lanzar un dado de 20 caras para determinar el resultado de la acción, con una probabilidad de éxito muy baja. También puedes buscar otras opciones como buscar aliados o esperar un momento oportuno para escapar. La elección es tuya.

¡Lucharé, soy un gran guerrero!

Entiendo, Bofur decide luchar contra los criminales a pesar de estar en desventaja. Lanzas un dado de 20 caras, y con una probabilidad de éxito del 10 %. Si logras sacar un número igual o menor a 2, entonces la acción será exitosa.

¡Sí! ¡He sacado un 1!

Felicidades, tu tirada ha sido exitosa, con un 1 logras vencer a los criminales en una épica batalla. Bofur usa su valentía y su habilidad para vencer a sus captores y escapar de la fábrica. Sin embargo, la organización criminal todavía está activa y Bofur sabe que debe detenerlos para evitar que causen más daño.

La aventura continúa, Bofur se embarca en una misión para dismantelar la organización criminal y traerlos ante la justicia. Tendrás nuevas oportunidades para tomar decisiones y enfrentar nuevos desafíos.

¡Vale, sigamos! ¿Dónde voy ahora?

Después de escapar de la fábrica, Bofur decide investigar más a fondo sobre la organización criminal. Se dirige a la comisaría más cercana para informar lo sucedido y buscar información sobre los miembros de la organización. Allí, se reúne con un detective experto en casos de este tipo, el detective le da algunas

pistas y le informa que la organización está operando desde un edificio abandonado en el centro de la ciudad.

Bofur decide investigar el edificio abandonado para encontrar pruebas y detener a los miembros de la organización criminal. El edificio está en ruinas y es peligroso, tendrás que enfrentar varios desafíos para llegar a la cima del edificio donde se encuentra la base de operaciones de la organización criminal.

¿Estás listo para continuar la aventura?



¡Claro, vamos!

Bofur se dirige al edificio abandonado en el centro de la ciudad. Al llegar, se da cuenta de que la entrada está bloqueada por escombros y tendrá que abrirse paso a través de ellos. Te doy la oportunidad de intentar abrirte paso a través de los escombros, lanzando un dado de 20 caras. La probabilidad de éxito es del 25%. Si logras sacar un número igual o menor a 5, entonces la acción será exitosa.



¡4!

Felicidades, tu tirada ha sido exitosa. Con un 4 logras abrirte paso a través de los escombros y acceder al edificio abandonado. Al entrar en el edificio te encuentras con varios miembros de la organización criminal, que están guardando el lugar. Tendrás que tomar una decisión, ¿quieres intentar luchar contra ellos o buscar una forma de evitarlos y seguir con tu investigación?



Intentaré evitarlos, es más importante reunir las pruebas.

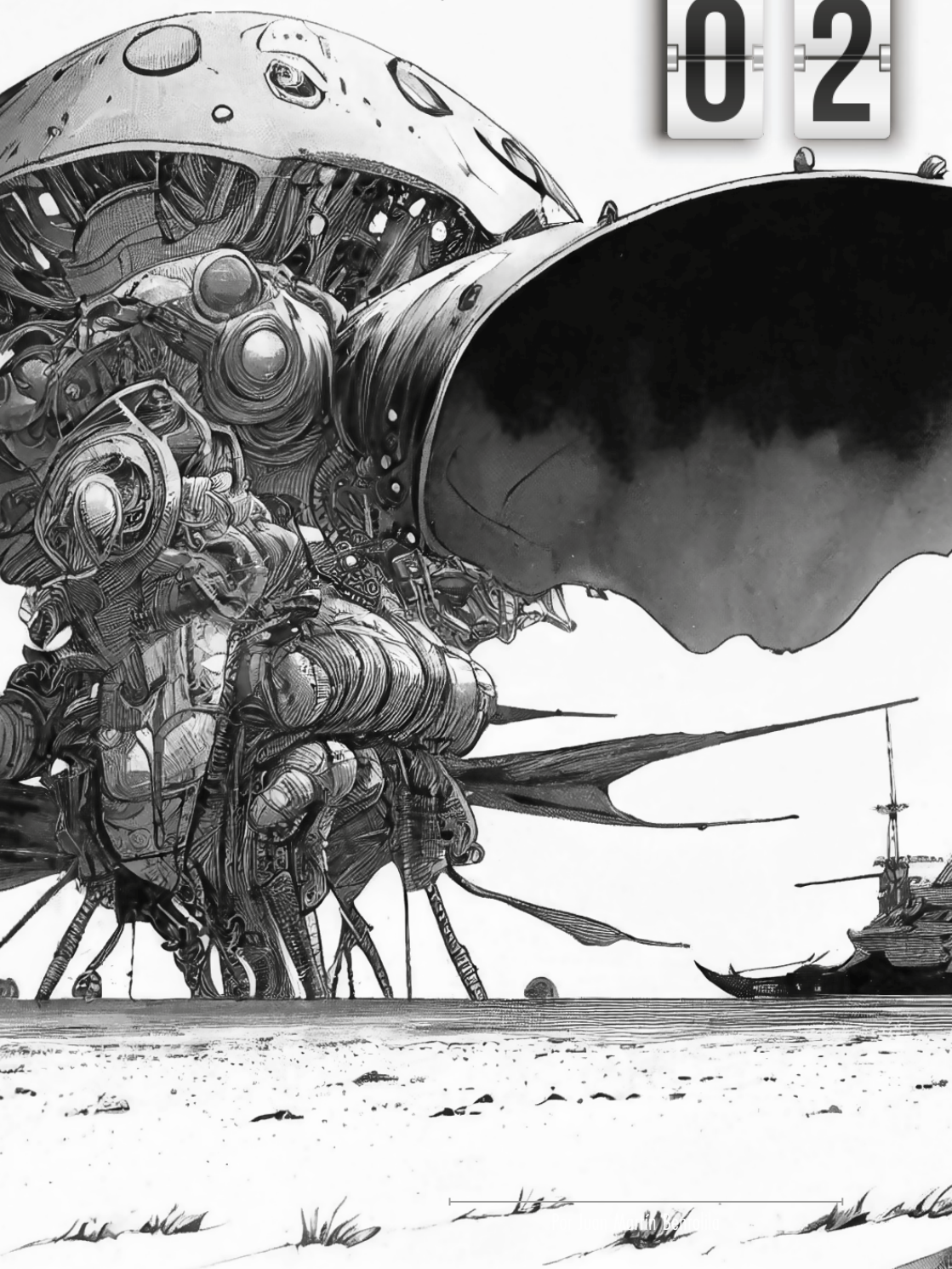
Entiendo, Bofur decide intentar evitar a los miembros de la organización criminal y seguir con su investigación. Se mueve con sigilo por el edificio, buscando pruebas de la actividad ilegal de la organización.

Mientras buscas, encuentras una puerta cerrada con una cerradura compleja. Te doy la oportunidad de intentar abrir la cerradura, lanzando un dado de 20 caras. La probabilidad de éxito es del 30%. Si logras sacar un número igual o menor a 6, entonces la acción será exitosa. 



NIVEL
0

2



Nostalgia, fichines y transmisiones en vivo

Intimidades del mundo de los streamers de retrogaming

■ **Por HERNÁN PANESSI.** Periodista especializado en cultura joven. Conductor de FAN el Programa y editor ejecutivo de El Planteo.  @hernanpanessi

SIBARITAS Y NOSTÁLGICOS DE LA CONSERVACIÓN. Encargados de preservar una buena parte de la memoria colectiva. Y, de paso, expandirla a nuevas generaciones. En un mundo azotado por la urgencia, la novedad y el breaking news, resulta reconfortante saber que existen jugadores con verdadera pasión por lo auténtico. Los streamers retro nos recuerdan que hay productos valiosos que merecen ser atesorados y coleccionados.

Y esta tribu, que se emplaza a contramano de su época, desempolva misterios y se entromete en la cueva del tesoro, sigue disfrutando de juegos que tienen algunos lustros a cuestas. Incluso, de esas piezas de arqueología virtual que nadie recuerda. Y si la historia de los videojuegos ya tiene unas cuantas décadas encima (datito: muchos afirman que el primero fue *OXO*, de 1952), los streamers retro se presentan como sus custodios permanentes: el pasado fichinero late con intensidad y, de alguna manera, ese pasado sigue presente entre nosotros.

El primer paso

“Los videojuegos son atemporales, hayan salido hoy o hace 20 años”, despeja Saga, de *After Game*, streamer desde el año 2018. Al comienzo, arrancó generando contenido para YouTube y el streaming apareció como un complemento: hoy quedó en el centro de sus preferencias. “Un buen juego no solo no envejece, sino que perdura. Es la rama del arte más gran-

de e importante de la actualidad. Una disciplina única que amalgama todas las bellas artes en una convergencia interactiva imposible de replicar en otro plano”, continúa.

En el caso de Facundo Mounes, que streamea regularmente junto al periodista especializado Ignacio “Fichinescu” Esains, su comienzo se remonta un tiempo atrás: al lejano 2014, con un ciclo en el que entrevistaba a diversos personajes mientras jugaban a algún videojuego “horrible”. A la sazón, no considera a todos estos juegos como “retro” sino que son los “de su época”. “Tengo un ‘museo de videojuegos’ que fue creciendo desde la época en la que trabajaba en revistas de juegos y quería mostrar lo más ‘falopa’ de la colección”, Mounes *dixit*.

Para otros, el aislamiento social producto de la azotada del COVID-19 se convirtió en una excusa para empezar a streamear. Como el caso de Kabuto, que —como casi todos— tenía “bastante tiempo libre para empezar proyectos que no requerían salir de casa”. Así, junto a Lupe (su compañera) y Diego (su hermano) comenzaron a viciar en línea.

“La elección del género fue natural. Jugar retrogaming es algo que nos gusta hacer y, por lo tanto, no implicó inventar nada. También lo pensamos como una idea original pero, cuando empezamos el proyecto, creíamos tontamente que hacer streaming de retrogaming iba a ser algo nuevo. Desconocíamos que existía toda una comunidad de gente haciendo y consumiendo este tipo de contenidos en Twitch”, cuenta Kabuto.

En esa sintonía también arrancó Retro Chonny, que venía sumándose previamente a los streamings del canal *After Game*, pero la pandemia lo empujó a abrirse su propia cuenta. “En el pasado estuve en otros medios gráficos, webs o incluso radio donde la experiencia fue muy buena y aprendí mucho, pero me faltaba hacer streaming, creo que soy el resultado de todo eso”, explica.

“Un día me invitaron, en un programa de radio llamado GamePod Live, a hablar exclusivamente de lo retro y ahí me di cuenta que era momento de dedicarme de lleno a contar, no solo la historia de los videojuegos, sino más experiencias y cómo se vivía la cultura gaming en aquellas épocas”, sigue Chonny.

Asimismo, armado con un “equipo impensado” (una PC Dual Core con apenas 3 GB de RAM DDR2) y empujado por la pandemia, Morza666 se mandó a transmitir en vivo. “Hay varias razones por las que me incliné por el contenido retro, una de ellas es sin duda la comunidad. Hay perso-

nas increíbles que están ahí en la batalla hace mucho tiempo, solas, brindando su tiempo para acompañarte en tu día a día”, narra.

Por estos días, pudo mejorar su equipo y sigue produciendo contenido de todas aquellas consolas que tuvo en su infancia y en su adolescencia. “Hay una extraña satisfacción entre el hardware y la nostalgia que evidentemente gusta. Por eso el coleccionismo retro hoy está súper inflado y casi que es para unos pocos”. Además, reconoce que se apoya en lo retro porque no se le dan las tecnologías más modernas: “Me siento más hábil con el joystick en juegos de las generaciones de 8 a 32 bits”.

Por lo demás, el comienzo de D@RK_LEONA, experta en *King of Fighters* y seguidora acérrima de los fighting games, también fue de menos a más: empezó transmitiendo con un celular apuntando a la pantalla de su computadora, pasó por streams de Facebook (“Fui la primera chica en transmitir *The King of Fighters* en vivo en América Latina”) y hoy consiguió armarse un setup interesante.

“Juego desde muy chica. Soy hija única por lo que los videojuegos siempre fueron una compañía para mí. Principalmente los fighting games, donde descubrí mi pasión. Se puede decir que jugué a todo y es raro que no conozca algún juego. Era muy viciosa desde pequeña y comencé bien desde abajo, primero con el Family Game, luego SEGA, después PlayStation y lo demás es historia”, recuerda D@RK_LEONA.

La comunidad

Entretanto, el público que consume streams de retrogaming suele oscilar entre los mayores de 30 años. Sin embargo, en la paleta de curiosos, fanáticos y seguidores, también aparecen perfiles más jóvenes. “Hay gente más joven a la que le encanta el contenido y hasta se animan a probar juegos que salieron antes de que ellos nacieran”, avisa Morza666.

Lejos de la ebullición, las modas y los hypes que vive el cosmos del stream, el público retro suele ser profundamente respetuoso y muchos de los streamers comparten comunidad. “Afortunadamente siempre me manejé con buena onda, transmitiendo vibra positiva y animando a otros streamers a mostrarse, por lo que creo que mi público entendió que en mi ambiente no hay espacio ni tiempo para haters”, refuerza D@RK_LEONA.

Incluso, parte de esa comunidad cada vez más ascendente se agrupó en la *Retro Start*, uno de los eventos de retrogaming más picantes de Buenos Aires. Organizada por Saga (entre otros colaboradores) y con la presencia

del youtuber Nico de *Las Retro Aventuras* y de Gaby Roife, conductora del mítico programa *A Jugar con Hugo*, entre otras luminarias nerd, *Retro Start* tiene territorio fértil como para seguir creciendo. “La comunidad es muy agradable y divertida”, suma Saga que tiene un público full adepto: “Me mira gente que sabe mucho de videojuegos”.

Por cierto, existe un denominador común entre el público del retrogaming: “Solemos tener un público un poco exigente por lo conocedores del tema”, aporta Retro Chonny. “Igual, mis transmisiones están apuntadas a que sean abiertas para todos y trato de que haya una interacción con los que se van sumando”, se explaya.

Las gemas

Curiosamente, no todos los streamers de juegos retro son, además, coleccionistas cebados por la acumulación y el fetiche. “No tengo nada que considere particularmente especial. Un juego que no suelo utilizar ni mostrar mucho porque es más que nada anecdótico es un cartucho de Nintendo DS que me dieron de prensa en la E3 2005, que terminó resultando uno de los más raros jamás hechos para esa consola”, asegura Mounes. ¿Cuál? *The Legend of Zelda: Twilight Princess Preview Trailer*.

Y si bien no se asumen como coleccionistas por default, sí se asumen como admiradores de las tecnologías pasadas. “Poseo algunas consolas y juegos retro. Originales y clónicos de la época, porque aquí en Argentina y en gran parte de Sudamérica no vimos casi títulos originales para algunos sistemas”, señala Morza666. ¿Su game mimado? *Echo Night*, de PlayStation, desarrollado por From Software.

De esta manera, los años de aventura traen singularidades y esa búsqueda deviene, obviamente, en la obtención de rarezas. Como las de Retro Chonny, que tiene unas ¡¡¡tres versiones!!! de *Night Trap*, de SEGA Mega CD. “Claramente no estoy bien”, bromea. “Desde los ‘90 hasta hoy que tengo una consola SEGA CD Model 1 y, junto al SEGA Génesis, son de mis favoritas y las que más aprecio les tengo”, sigue.

Las preferencias

Uno de los perfiles más nítidos entre el cosmos de streamers de retrogaming lo tiene D@RK_LEONA, que se especializa en fighting games y siempre le apasionó la idea de volverse “más fuerte”. En sus palabras: “Cuando hice mi primer combo fui súper feliz. Me hice adicta a practi-

carlos y a subir mi nivel practicando los medios y difíciles”.

Otros, como Kabuto, van jugando lo que su comunidad de suscriptores le va sugiriendo. Ahí tiene pedidos loquísimos y otros más terrenales. “Los que más disfruto son los juegos de gestión. Hace relativamente poco nos hicieron jugar al *Mad TV*, donde administrás un canal de televisión de los '80 y fue maravilloso”, se entusiasma Kabuto. ¿Curioso? Curioso es en lo que se especializa Saga: JRPG, juegos de rol de origen japonés.

Y hay casos como los de Morza666 y Facundo Mounes que entronizan un espíritu completista: van por todo. “El proyecto que estoy llevando a cabo implica pasar todo el catálogo de PlayStation 1 en todas las regiones. Unos 3000 juegos, digamos. Por lo que estoy conociendo géneros y muchísimos títulos que no sabía que existían”, se ensancha Morza666, quien está encarando una labor prácticamente monumental.

En esa misma vibra anda Mounes, que —cuando se la agarra con una plataforma— no para hasta terminar con todo su catálogo. Así, pasó meses jugando Turbografx, Master System y casi un año metiéndole a los arcades. “Ahora estamos jugando 7000 juegos de MS-D.O.S”, desliza.

Streamers, un oficio

Cada vez es más habitual que los streamers consigan patrocinios, venia de las plataformas y colaboración de la comunidad, por lo que vivir de la generación de contenidos es cada vez una posibilidad más factible. Pero aquí, en el sub-mundo de los streamers retro, no son muchos aún los que ganan el dinero suficiente como para vivir de su contenido.

“Ni de cerca”, responde Kabuto, quien sigue vinculado a su proyecto Gran Zanzibar, que supo ser una tienda de videojuegos y retromanía y hoy se dedica a la venta de artículos de coleccionismo en ferias del palo. “Dudo que se pueda vivir solamente de hacer contenidos retro”, se pliega Morza666. Él mantiene su trabajo como técnico electrónico e informático freelance y lo que genera con el stream se convirtió en “un extra”.

Por ahí, D@RK_LEONA, que tiene un trabajo por fuera de los fichines, ve la cosa con optimismo: “Sí, se puede vivir de streamear pero tenés que ser muy constante y no bajonearte si las cosas no salen bien al principio”. Y concluye haciendo foco en su propia experiencia y delimitando un escenario que regala cierta esperanza: “En las épocas que me puse las pilas y transmití regularmente gané bastante bien”. 🍷

Arqueólogos 2.0

En busca del bit perdido

■ **Por ALEJANDRO PÉREZ.** Desarrollador de profesión, pichón de arqueólogo digital, gamer de la vieja guardia. [🐦 @AljandroPrez](#)

GRAN PARTE DE LAS EXPRESIONES CREATIVAS HUMANAS ven su vida útil atada al medio en el que se plasman. El software en general y los videojuegos en particular no escapan a esta realidad. Esto ha llevado a múltiples esfuerzos de preservación, conservación y documentación de los diferentes hallazgos y testimonios de las personas involucradas en la creación de software en todas sus variantes.

El estudio de la historia de la informática es relativamente reciente. Comenzó de manera desordenada en base a esfuerzos individuales para luego evolucionar apoyándose en metodologías de investigación aportadas desde la Arqueología, la Historia y las Ciencias Sociales, alejadas de lo meramente técnico. De este esfuerzo conjunto nace el concepto de *Archaeogaming* (arqueolúdica, de ahora en más).¹

¿De qué trata la arqueolúdica?

El término arqueolúdica hace referencia a dos actividades diferentes: la arqueología en el estudio **de** los juegos digitales, y al ejercicio de dicha disciplina **en** los juegos digitales.

La arqueología nos permite explorar los procesos en los que fueron creados los artefactos que son objeto de estudio. Estos artefactos una vez creados pueden ser destruidos, alterados, enterrados, perdidos para ocasionalmente ser redescubiertos (como objetos que reflejan su tiempo y uso) y quizás, nuevamente, destruidos u olvidados. Los videojuegos no son una

1 Decidimos introducir este neologismo, traduciendo *archeogaming* como arqueolúdica para conservar el carácter amplio del término, y evitar híbridos intermedios como a"arqueogaming" que arrastraba la terminación inglesa.

excepción, son artefactos creados por la humanidad y no hay acción más humana que el mero hecho de jugar. Esto lo hacemos desde siempre y, sin embargo, es una de las actividades que más se han ignorado al momento de estudiar la historia humana.

Como piezas de software, los videojuegos no escapan a la propia historia de las computadoras y la informática. La historia de la computación (o ciencias de la computación) se viene estudiando desde antes de 1970, pero no como *historia* en sí, sino como estudio y documentación de los descubrimientos e invenciones que, para ese entonces, aún eran recientes y relevantes. Recién en 1979, vio la luz *Annals of the History of Computing* publicada por la ya desaparecida AFIPS².

En sus primeros años, la investigación histórica relativa a la computación fue perdiendo su contenido técnico, llegando al punto de levantar las voces de alarma de pioneros, como Donald Knuth³ que expresó su preocupación sobre una «tendencia lúgubre» en el trabajo histórico donde «todo lo que obtenemos hoy en día es simplificado mediante la eliminación de detalles técnicos»⁴. Esto llevó a que nuevas generaciones vayan tomando el relevo técnico acompañados por otros expertos, logrando así una mayor difusión de los hallazgos al público general sin perder la profundidad de investigación necesaria para evitar la pérdida de contenido histórico. Este cambio generacional también impulsó la investigación de temas «poco serios» como podría ser el uso lúdico del software.

Los nuevos historiadores no solo habían llegado en busca de respuestas sobre los misterios de la computación, el tiempo hizo madurar a la disciplina, mejoró los equipos de trabajo y la técnica de investigación empleada, pudiendo ir en apoyo de otras disciplinas y abriendo nuevas áreas de estudio. Ya en la década de 2010, había una masa crítica importante que dio a lugar a varias investigaciones e intercambios que estudiaban el software detrás de los videojuegos, como el de John Aycock analizando

2 AFIPS (American Federation of Information Processing Societies): organización que nucleaba distintas sociedades profesionales y promovía el desarrollo del campo de las ciencias de la información. Fue creada en 1961 y disuelta en 1990.

3 Donald Knuth es matemático y experto en ciencias de la computación, autor de la serie de libros «El arte de la programación».

4 Haigh, Thomas: «The Tears of Donald Knuth», en *Communications of the ACM*, January 2015, Vol. 58 No. 1, Pág. 40-44. Disponible en <https://cacm.acm.org/magazines/2015/1/181633-the-tears-of-donald-knuth/fulltext>

Entombed de Atari 2600⁵, y de arqueólogos como aquellos encargados de desenterrar los cartuchos de *E.T. the Extra-Terrestrial* en el desierto de Nuevo México⁶.

Mientras algunos investigadores estaban decompilando⁷ los juegos o pasando calor en el desierto, otras personas se enfocaron a una actividad más virtual: así como se pueden realizar experiencias fotográficas dentro de los videojuegos⁸, muchos de estos también proveen experiencias que se pueden explorar y analizar desde el punto de vista de la arqueología clásica asumiendo el trabajo territorial dentro del mundo digital expuesto. Estas diferencias de utilización de los conceptos y las prácticas arqueológicas dieron a lugar a dos grandes acepciones del término que nos pueden ayudar a entender de qué hablamos cuando hablamos de arqueolúdica en distintos contextos.

Arqueolúdica de hardware y software en el mundo real

Es la acción sobre el hardware y el software *desde* el mundo real. Este aspecto de la arqueolúdica trabaja mayormente desde un aspecto técnico tanto al momento de tratar las plataformas a explorar, como en lo metodológico al guiar la investigación, la clasificación y la documentación de los resultados.

Un aspecto es la exploración de sitios que estuvieron (o están) dedicados al gaming, como pueden ser depósitos de empresas relacionadas, salones de juegos, estudios, editores o distribuidores. El más famoso caso quizás sea el de los cartuchos de *E.T.* de Atari 2600 hallados en el desierto de Alamogordo, Nuevo México, hallazgo que fue plasmado en el documental *Atari: Game Over*⁹. Guiados por una leyenda urbana, los investigadores fueron ubicando a distintos testigos del presunto entierro de los cartuchos víctimas del crash del 83 hasta llegar a su encuentro. En esta investigación

5 Aycock, John; Copplestone, Tara: «Entombed: An archaeological examination of an Atari 2600 game», en *The Art, Science, and Engineering of Programming*, 2019, Vol. 3, Issue 2, Article 4.

6 Reinhard, Andrew: *Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games*, Berghahn Books, Oxford UK, 2018.

7 Extracción del código fuente a partir del juego en su estado final.

8 Manchini, Lucas: «Fotografía In-Game» en *Ludorama* #01, pp. 97-99, octubre 2020.

9 *Atari: Game Over* (66 minutos, dirigida por Zak Penn en 2014). Puede verse en YouTube.

participaron por primera vez de manera visible un grupo interdisciplinario de la industria, arqueólogos, historiadores y documentalistas.

No siempre es necesario ir hasta lugares tan alejados. La Video Game History Foundation contactó con la familia de Chris Oberth, autor de varios juegos de NES desafortunadamente fallecido en 2012 y gracias a un amigo llegaron a un buen entendimiento para rescatar (entre muchas otras cosas) un juego que fue cancelado, *Days of Thunder*¹⁰. Sus fuentes estaban en disquetes de 5¼" descuidados, por lo que hubo que trabajar con extremo cuidado para recuperarlo.

En el primer caso, la investigación y descubrimiento de los artefactos tuvo un componente técnico muy relacionado con la capacidad de hacer excavaciones, investigación sobre el terreno y preservación de la evidencia, todo bajo el paraguas de los arqueólogos. Los juegos encontrados ya eran conocidos, por lo que técnicamente no hizo falta mucho esfuerzo desde el punto de vista del software y hardware. En cambio, el segundo caso es casi lo opuesto: se encontró el posible origen del software, se trabajó duramente desde el software y hardware para recuperar el código y la documentación asociada al juego. De esta manera, se logró revivir para poder exponerlo luego de treinta años de estar perdido. La arqueolúdica tiene la capacidad de revivir a los muertos.

Tenemos un tercer tipo de investigación, aquella sobre el software (videojuegos) que, si bien es de público conocimiento y distribución, mantiene secretos alrededor de su desarrollo u origen que permanecen desconocidos para el público o se han perdido luego de los años. Este es el caso del citado trabajo de Aycock y Copplestone sobre *Entombed* de Atari 2600. Allí, decompilan el juego y bucean en su código. Esto les permite descubrir el estado del arte de la programación de aquel entonces, sus puntos de conexión con otros juegos previamente analizados y el planteo de un «misterio» resuelto luego de un tiempo dando a lugar a nuevos usos a ese viejo algoritmo redescubierto¹¹.

10 Whitehouse, Rich: *Reconstructing a Lost NES game from 30-year-old Source Code Disks*, en gamehistory.org, June 1, 2020: gamehistory.org/days-of-thunder-nes-unreleased

11 Mächler, Leon; Naccache, David: *Explaining the Entombed Algorithm*, ENS, CNRS, PSL Research University, Département d'informatique, École normale supérieure, Paris, France. Disponible en: arxiv.org/pdf/2104.09982.pdf

Arqueolúdica en el mundo digital

La otra actividad vinculada con el término arqueolúdica se ejerce en el mundo digital. Gracias al avance del estado del arte en los videojuegos se abrió un nuevo mundo de posibilidades donde se pueden efectuar investigaciones *dentro* del videojuego, transformándose este en un yacimiento arqueológico.

Quizás las primeras imágenes relacionando videojuegos y arqueología vengan de la mano de Lara Croft y su saga *Tomb Raider*, Nathan Drake de la saga *Uncharted* y, más atrás en el tiempo, Indiana Jones, donde jugamos con el estereotipo de arqueólogo aventurero que se dedica a resolver misterios. Difícilmente veamos a un arqueólogo real disparando dentro de una tumba o detonando bombas en las ruinas de una antigua ciudad, pero es un recurso narrativo que da cuenta del carácter del protagonista más que de la práctica de la arqueología.

Una evolución de este enfoque son aquellos videojuegos que apuestan a la veracidad histórica y en cuyos equipos de desarrollo cuentan con la colaboración de historiadores y arqueólogos. Ejemplos de esto lo tenemos en la saga *Assassin's Creed* que nos permite recorrer lugares en su contexto temporal con una precisión muy buena. Tuvo mucha repercusión el caso de la catedral de Notre Dame en *Assassin's Creed Unity*; los desarrolladores se tomaron dos años para recrear la catedral a escala, con un nivel de detalle impresionante. Se hizo notable luego de que la catedral fuera afectada por un incendio en 2019, transformando al modelo de Ubisoft en una valiosa herramienta para los restauradores. Sin embargo, no deja de haber ciertas tensiones: por más que haya grandes estudios con presupuestos abultados, los desarrolladores necesitan acotar el nivel de detalle de sus obras para lograr terminarlas en un tiempo razonable. Y aquí se encuentra el punto de choque: los arqueólogos e historiadores van detrás del detalle, es la esencia que los motiva.

La verdadera exploración arqueológica *per se* viene dada por mecánicas libres donde los arqueólogos pueden poner en práctica sus técnicas y metodologías sin estar pendientes de las misiones u objetivos del juego. Este punto lo alcanza *No Man's Sky* (Hello Games, 2016), donde el jugador explora un universo «infinito» en el que cada planeta descubierto es generado procedualmente.

Este juego de mundo abierto permite (entre muchas cosas) explorar el universo virtual de manera libre, gestionando sus propios recursos y to-

mando sus propias decisiones sin un guion definido. Basándose en la exploración y el comercio, los exploradores recogen información de los planetas que visitan que es incluida en el Atlas, una suerte de base de datos universal compartida con los demás jugadores. Inicialmente, esta tarea era realizada en solitario, pero luego de varias actualizaciones se habilitaron las exploraciones multijugador e incluso misiones generadas proceduralmente. [N. de Ed: ver pág. 12 en este número.]

La suma de estos elementos permite la generación sintética de lugares de exploración, artefactos de culturas y seres esperando ser descubiertos. También aparecen en el juego rastros de interacción humana provistas por otros jugadores que hayan pasado por los lugares visitados. El potencial de las nuevas mecánicas descubiertas por los mismos jugadores llevó a que Hello Games incluyera un nuevo tipo de misiones con objetivos arqueológicos¹². Incluso la misma comunidad que realiza arqueolúdica dentro del juego ha creado un código de conducta sobre el cuidado de las ruinas y su tratamiento¹³.

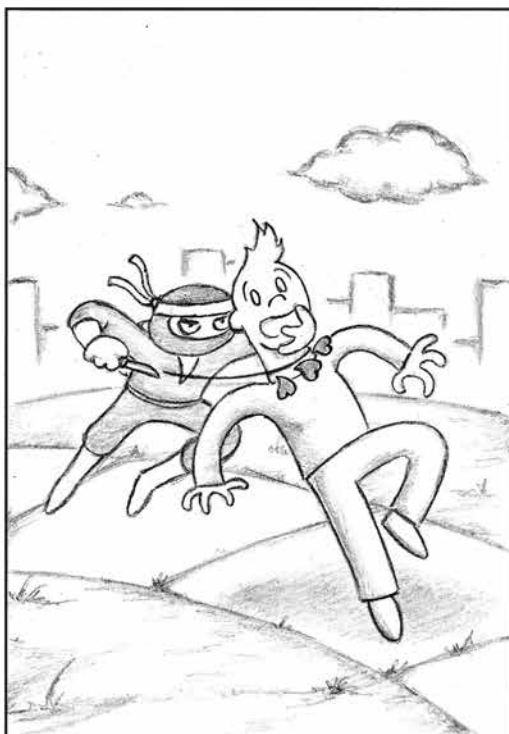
Cerrando el recorrido

Si bien es relativamente reciente, la arqueolúdica comprende dos actividades o disciplinas que están creciendo, quizás en silencio para muchos de nosotros que, sin saberlo, fuimos teniendo contacto con ella.

Lejos de ser algo estático o aburrido, las dos vertientes de la arqueolúdica nos permiten, por un lado, aprender historias sobre misteriosos sucesos y dioses, visitar distintas culturas en tiempos y lugares súper variados, incluso más allá de nuestra galaxia, generadas sintéticamente por un algoritmo; y por el otro nos permiten revivir nuestros mejores recuerdos gamer, rejugarse aquel juego que gastábamos en nuestra infancia, siempre apostando a nuestra característica más humana, la lúdica y nuestra curiosa fascinación por lo desconocido, la voluntad por ir más allá, el amor por aquellos recuerdos compartiendo el juego con nuestros afectos. Sigamos así, jugando, descubriendo y compartiendo nuestro pasado y presente mirando hacia el futuro. 🎮

12 "New Archaeology in No Man's Sky: NEXT":
archaeogaming.com/2018/07/25/new-archaeology-in-no-mans-sky-next/

13 "Archaeology, Agency, and Ethics in No Man's Sky":
archaeogaming.com/2018/05/09/archaeology-agency-and-ethics-in-no-mans-sky



Juguemos a armar un CV

■ **Por FEDERICO RUERA.** Psicólogo, Storyteller & Dungeon Master con la tonta pretensión de resignificar la R de los MMORPG.  @heykobold

ERES EL PROTAGONISTA DE TU PROPIA AVENTURA. A todos alguna vez nos lo han remarcado, ¿cierto? Has superado una serie de misiones a lo largo de una campaña procedural sin un claro objetivo, y has recibido, en mayor o menor medida, las recompensas prometidas. Pero bien sabemos que siempre hay algo más. Una recompensa inherente al propio camino, que —a riesgo de ser acusados de charlatanes— damos en llamar «crecimiento personal», y que llevamos al campo laboral como representación de nuestro desarrollo a lo largo de ese corpus de experiencias.

En un contexto lúdico nadie discutiría esa relación entre la aventura y la evolución del personaje. Cambios en el protagonista, desde el viaje del héroe en la narrativa clásica a la progresión en la estructura lúdica, que no dudamos en reflejar en barras de progreso, niveles o árboles de talentos, con nombres rimbombantes que describen conocimientos, habilidades o ventajas competitivas de nuestro personaje. Conceptualización de resultados, producto de experiencias, de entrenamiento, investigación, tiempo y esfuerzo dedicados a un campo de acción o conocimiento particular, que cobrarán importancia en determinado espacio ficcional. Si lo pensamos así, siempre hemos sido nuestro propio personaje. Y nuestra hoja de vida, rara vez formalizada, ha sido esa ficha que nos ubica dentro de un universo narrativo.

Muchos podrán decir, con razón, que somos más que esa hoja de personaje. Incluso que la simple osadía de comparar un currículum vitae con una descripción profunda de nuestra persona es un absurdo. Pero debemos recordar que, como todo, un CV no es más que un recorte muy específico de nuestra experiencia, destinado a un ámbito aún más recortado de esa aventura que es la vida: el mercado laboral.

Hojas de vida que resaltan conceptos abstractos muy específicos, que de alguna manera nos describen frente a los otros y frente al contexto —habitualmente laboral—, donde cobran importancia una serie de habilidades

adquiridas durante esa aventura que fatídicamente llamamos «carrera».

Simpática reflexión que señala un interjuego entre la experiencia lúdica y los recursos humanos, pero que ni de cerca es el único posible. La innovación en materia de gestión de talentos, surcando los límites de la relación juego-trabajo-capacitación, nos habla de nuevos formatos interactivos de promoción, de ludificación de procesos de reclutamiento y, sobre todo, de desarrollo de habilidades a través de lo lúdico. Así, a partir de la premisa fundamental, según la cual toda experiencia activa de juego resulta significativa para el aprendizaje de valores y habilidades, podemos comenzar a pensar en la traducción de esa experiencia en características sobresalientes para la inserción del jugador en ese mercado. Experiencias vividas a través de avatares, que contribuyen a la construcción del conocimiento por la interacción del jugador con el medio, entendiéndolo como intersección entre estructura y narrativa.

Con el afán de respetar el título propuesto para este breve ensayo, nos limitaremos a hablar de cómo funciona, desde una visión psicoeducativa, esa construcción de habilidades «en juego», aunque jugueteando aquí y allá con la idea de reflejar ese esfuerzo de traducción, tanto conceptual como interactiva, de uno y otro lado del proceso de reclutamiento. Pero, entonces, ¿mejoran los juegos de estrategia la toma de decisiones? ¿Contribuyen los entornos virtuales multiusuario a dominar habilidades de comunicación, o el *team-playing* al afrontamiento de la adversidad y la conciencia espacial?

Bueno... es cierto que debemos aprender a ponderar las habilidades que construimos a través del juego como características que nos describen, tanto a nivel personal como laboral, pero entendiendo que resulta más que necesario comprender cómo funciona esa traducción. Sería fácil caer, de otra manera, en un razonamiento equivocado al asimilar esta premisa como una afirmación sobre los juegos, en general, como herramientas formativas. Existen, sí, aquellos mal denominados «juegos serios» —conceptualización que invito a problematizar—, especialmente diseñados con objetivos que trascienden el entretenimiento, y que en el marco de las pedagogías emergentes se postulan como herramientas educativas en toda regla. Juegos que se asientan sobre la teoría del aprendizaje basado en juegos —ABJ— para motorizar procesos de construcción, retención y aplicación de conocimientos y habilidades en el mundo real. Postulados que coexisten —aunque separados— con experiencias de gamificación de

procesos educativos, que llevan la estructura lúdica al aula, pero sin juego de por medio, para favorecer la motivación y el interés por la tarea educativa. Pero seamos claros, *Fortnite* —por tomar un ejemplo al azar— no cuadra en estos casos; no está diseñado con ninguna intención pedagógica ni motivacional, aunque nosotros defendamos su potencialidad educativa. Y ahí es a donde queremos apuntar este ensayo. A esa tercera opción.

Cuando hablamos de agregar habilidades de juego al CV, hablamos de un esfuerzo de traducción de competencias cognitivas, emocionales e interpersonales propias de la interacción significativa con esa experiencia lúdica, que nada tiene que ver con las metas de diseño de los juegos que jugamos. Es por eso que, a fin de cuentas, requerimos ser muy claros en la forma en que trabajamos tal traducción. Una de las bases teóricas imprescindibles para ello tiene que ver con la característica específica de los juegos como medios interactivos. Diferencia crucial con otros medios de entretenimiento, en tanto el juego exige una participación activa por parte de los jugadores, lo que contribuye a crear nuevas conexiones funcionales gracias a la plasticidad característica de la ínsula¹. Y la otra base, ya de corte lingüístico, refiere a la necesidad de problematizar los conceptos, y aprender que hablar de «los juegos», en general, es en sí mismo un reduccionismo. No todos los juegos son iguales, ni todos tienen las mismas características o exigen lo mismo del interlocutor. No todos están atravesados por un sistema complejo de reglas, ni evocan las mismas emociones o fomentan los mismos tipos de relación entre personas o personajes. Por eso, a la hora de pensar en qué aprendimos de los juegos, lo primero que tenemos que tener en cuenta es a qué jugamos realmente.

Tomemos un par de ejemplos prácticos. Cognitivamente, el solo hecho de jugar está fuertemente asociado al incremento de la creatividad, pero también al manejo y la resolución de problemas a nivel general, así como a la habilidad y razonamiento visoespacial, académicamente ligado a la formación STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas)². La fluidez en el ajuste de las metas socioculturales a través de la caracterización

1 Gong, D., He, H., Liu, D. et al. *Enhanced functional connectivity and increased gray matter volume of insula related to action video game playing*. *Sci Rep* 5, 9763 (2015). <https://doi.org/10.1038/srep09763>

2 Uttal, D. H., Meadow, N. G., Tipton, E., Hand, L. L., Alden, A. R., Warren, C., & Newcombe, N. S. (2013). *The malleability of spatial skills: a meta-analysis of training studies*. *Psychological bulletin*, 139(2), 352; DOI: [10.1037/a0028446](https://doi.org/10.1037/a0028446)

propia de los juegos de roles contribuye, por otro lado, a trabajar la regulación socioemocional de los jugadores, reflejándose en la estructuración de nuevas estrategias de afrontamiento y flexibilidad emocional³. Mientras que la recompensa al esfuerzo cooperativo, asociado al favorecimiento de aspectos comunicacionales y organizacionales, ha arrojado resultados prometedores sobre cómo la habituación a estrategias de cooperación in-game favorece la accesibilidad a constructos cooperativos en la memoria, aumentando significativamente el comportamiento colaborativo por fuera de la experiencia lúdica⁴.

Meros ejemplos cercanos en el tiempo, que nos permiten entrar, a través del juego, al campo de las llamadas habilidades blandas o *soft skills*. Cualidades deseables para ciertos ámbitos laborales e independientes del conocimiento formal adquirido, relacionadas al sentido común, la comunicación y el pensamiento crítico. Habilidades informales en auge dentro de la gestión del capital humano actual, y espacio conceptual de excelencia para nuestro ejercicio de traducción.

Mientras los videojuegos comienzan a abrirse camino hacia la educación formal, aludiendo a los antes mencionados juegos serios y aulas gamificadas, las grandes empresas digitales han comenzado a trabajar sobre su incidencia en la capacitación y desarrollo informal de capacidades valoradas por el mercado laboral. Ejemplos como Manpowergroup, la tercera empresa de personal más grande del mundo, cautivan al universo gamer por esto mismo. Mediante su proyecto *Game to work*, llevan años estudiando el impacto indirecto del videojuego sobre el ámbito profesional, considerando que los juegos cultivan no solo las habilidades técnicas, sino también las blandas, cada vez más valiosas a medida que la automatización avanza sobre las tareas más rutinarias. En línea con numerosos estudios contemporáneos, postulan que los jugadores aportan pensamiento crítico, creatividad, inteligencia emocional y resolución de problemas complejos a la mesa, y que los videojuegos, más allá de sus metas de diseño, pueden ayudar a llenar los vacíos de habilidades comunicacionales y colaborativas consideradas difíciles de capacitar.

3 Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). *The Benefits of Playing Video Games*. *American psychologist*, 69(1), 66.

4 Ewoldsen, D. R., Eno, C. A., Okdie, B. M., Velez, J. A., Guadagno, R. E., & DeCoster, J. (2012). *Effect of playing violent video games cooperatively or competitively on subsequent cooperative behavior*. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(5), 277-280.

La aplicación definitiva de esta lógica de construcción de competencias y reclutamiento en base a soft skills relacionadas con el mundo de lo lúdico parece venir de la mano de Nawaiam, quizá la empresa más grande de Latinoamérica en términos de innovación, gamificación y tecnología para recursos humanos. Empresa que ha llevado la idea del videojuego al siguiente nivel, al proponer un sistema de evaluación del capital humano completamente in-game. En palabras de sus responsables, el objetivo es conectar la necesidad empresarial de construir equipos de manera atractiva y efectiva, con la necesidad de los jóvenes de encontrar empresas innovadoras que reconozcan sus habilidades. Representan la puesta en práctica, a través de una herramienta lúdica específica, de esas habilidades desarrolladas indirectamente en la habituación a experiencias similares como el jugar por jugar. Y convierten así la propia experiencia de juego en un CV, donde las decisiones, conductas y el manejo del tiempo y los recursos son leídos a través del lente conceptual del psicólogo americano William Moulton Marston y sus cuatro direcciones (Dominio, Influencia, Sumisión y Conformidad)⁵.

¿Por qué es importante señalar esta experiencia en particular? Porque nos permite resaltar un hecho crucial que da sentido a todo lo abordado anteriormente: no alcanza con traducir la experiencia lúdica en competencias laborales, sino que es imperioso trabajarlas y, sobre todo, ponerlas en juego más allá de «la palabra» que plasmamos en el papel. De ahí la exigencia de ser críticos en relación a lo que consideramos que hemos aprendido de nuestra interacción con los juegos, y buscar una forma creativa de formalizar esos resultados. Currículums interactivos como el aclamado sitio web de Robby Leonardi intentan que el mismo formato exprese parte de ese trasfondo, entendiendo que a veces los conceptos sobre el papel no bastan para evocar en el interlocutor aquello que nos caracteriza y nos diferencia de los demás. De ahí la necesidad de volver a la acción de jugar. Tenemos la misión de leer el contexto al que queremos presentarnos; saber a quién nos dirigimos y con qué finalidad, ser medidos en nuestras traducciones y, sobre todo, entender que esto no se trata de inflar un currículum, sino de conseguir imprimir en nuestra historia de vida un acercamiento creativo a quienes somos realmente. 🎮

5 Slowikowski, M. K. (2005). *Using the DISC Behavioral Instrument to Guide Leadership and Communication*. AORN journal, 82(5), 835-843.



La Odisea

- **Por EMANUEL DAMIÁN BERDICHEVSKY.** 50 % Project Manager, 50 % Edutainer, 100 % Padre. Amante incondicional de lo nerd y lo bizarro. Los videojuegos son su pasión, el XCOM su perdición. Alter ego de Berdy.  berdyx

Hay una forma de hacer un videojuego. Es tan precisa como un juego de ajedrez bien jugado.

(Acto seguido)

Una sucesión de imágenes tristes: rehacer el videojuego por no considerar ese pequeño detalle de probarlo en otras plataformas, dormir poco, llorar en un rincón y soñar con vivir una vida sencilla de empleado bancario.

Cuando jugábamos de pequeños, soñábamos con ese momento de poder hacer nuestros propios videojuegos. Serían tan interesantes que nadie rechazaría jugarlos, y disfrutaríamos tanto del proceso, ¡que no sentiríamos que trabajábamos! Quien lo haya intentado, conoce los nueve círculos de Infierno de la Frustración y la ley de Dilatación de Tiempos, similar a la proximidad de un agujero negro.

¡Pero no desesperen! En esta Odisea que representa desarrollar un videojuego, vengo a ofrecerles una cabeza zombi (que puede servir como brújula), para ayudarles a llegar a su Ítaca¹.

Objetivo en la mira

Para comenzar, la primera pregunta que debemos hacernos es: ¿qué tipo de videojuego queremos hacer? Antes de responder «un *shooter* que ocurre en...», reformulo la pregunta. ¿Queremos hacer un videojuego comercial, experimental, artístico o educativo?

1 Referencia literaria al poema épico *La Odisea* (Homero, Siglo VII A.C), en donde el protagonista Odiseo o Ulises debe llegar a su tierra, Ítaca, pasando por diferentes y desafiantes periplos.

¿Queremos que nuestro videojuego nos salve de volver a trabajar en una (hasta ahora) tediosa oficina o que sea expuesto en un museo de arte moderno? ¿Queremos educar a las nuevas generaciones con nuestros videojuegos o simplemente experimentar con nuevas tecnologías? ¿Queremos que el juego sea jugado de manera individual o tener varias hordas de orcos online compitiendo entre ellas?

Tal vez es una pregunta obvia, pero cada uno de los géneros expuestos tiene un submundo detrás que lo sustenta, y el que nuestro videojuego sea jugado (definición del «éxito») depende de entender cuáles son las reglas de ese ecosistema.

Algunos consejos para tener en cuenta, según el tipo de videojuego que elijamos realizar:

Comercial

¿Cómo vamos a generar ingresos? ¿Precio fijo o gratis con contenido posterior pago? ¿Cómo venderemos nuestros juegos? Las tiendas cobran una comisión y, en algunos casos, hay que pagar para destacar en el catálogo.

¿Nos asociaremos con un publisher? Tengamos en cuenta que en esta asociación habrá inversión del publisher y asistencia en la publicación/difusión; pero significa que rendiremos cuentas a un tercero de antemano.

¿Qué ciclo de vida tendrá el juego? ¿Será un juego *live* (es decir, que se actualiza constantemente)? ¿O tendrá contenido extra a futuro (DLC)?

Educativo

¿Cuál es el público objetivo? ¿Hay prerequisites de aprendizaje para jugarlo (por ejemplo, saber leer o determinada habilidad psicomotriz)?

Para no meter la pata, debemos asesorarnos con pedagogos y docentes del nivel del público objetivo al que se dirige para validar el contenido.

En cuanto al formato del juego y accesibilidad en los establecimientos: ¿cuáles serán las plataformas en que se jugará? ¿Se jugará en clase o fuera de ella? ¿Requiere conexión online para jugar?

Lo adecuado es implementar mecánicas que enmascaren (o no hagan muy evidente) su función educativa. *Carmen Sandiego* es el ejemplo del videojuego educativo que enseña geografía, y aprendemos sin darnos cuenta porque no se percibe como una lección.

Es fundamental comunicar que el videojuego no reemplaza a los docentes, sino que complementa al plan de estudios.

Arte/Experimental

- ¿Se requiere el desarrollo de un nuevo dispositivo para jugar?
- ¿Es posible jugarlo de manera virtual o solamente física?
- ¿Es posible que sea mostrado en exposiciones de otros países?
- ¿Cuál es el metamensaje del videojuego? ¿Es una protesta, una declaración, un concepto abstracto?

Otras consideraciones generales

Se tiene que elegir el motor de desarrollo de videojuegos a utilizar buscando que técnicamente pueda cumplir nuestro objetivo final. Hoy en día, casi todos los motores son gratis, y solo se paga cuando los ingresos superan cierto volumen de ventas o cuando queremos desarrollar para una plataforma específica.

Hay que agregar opciones de accesibilidad en el juego para diferentes discapacidades (audio texto, paleta de colores para daltonismo, etc.).

Éticamente, debemos intentar evitar que el objetivo final del juego sean *loot boxes*² o mecanismos de apuestas.

Y esta es solo la punta del iceberg, porque hay infinidad de cuestiones que debemos considerar antes de lanzarnos a la aventura.

Pan y Queso

Ya sabemos qué queremos hacer. Ahora nos preguntamos: ¿quién se quiere sumar a esta desquiciada empresa?

La industria del videojuego vive en constante expansión. Nuevos roles dentro de los equipos de desarrollo aparecen a diario. Es por eso que recomendaré los roles necesarios que nos permitirán arrancar:

Game Designer define los objetivos, mecánicas, dinámicas y cualquier aspecto del corazón del juego. Ocupa el rol de director/a creativo/a. Les dejo algunos nombres de game designers para que sirva de referencia y analicen su trabajo: Shigeru Miyamoto (*Mario Bros*), Hideo

2 Un artículo virtual consumible, a menudo en forma de caja u otro contenedor, que le da al jugador una selección aleatoria de artículos en el juego. Suelen ser criticadas por parte de la comunidad porque el concepto se puede relacionar con las apuestas de azar (*gambling*).

Kojima (*Metal Gear*), Roberta Williams (*King's Quest*) o Markus Persson (*Minecraft*).

Game Developer traduce la inspiración del game designer a infinitas líneas de códigos de programación.

Game Producer administra el proyecto, estableciendo objetivos y monitoreando el avance. Controla aspectos de costos, tiempos y alcance, en una lucha constante con el game designer. Enlaza con inversores, publishers y tiendas de venta.

Artistas Gráficos generan las ilustraciones/animaciones que darán entidad a nuestros personajes y escenarios. Hay variados estilos, como 2D, 3D, pixelart, cartoon; por lo tanto, habrá que dar con el artista adecuado para la estética que querramos imprimir en nuestro videojuego. No todos los artistas manejan todos los estilos.

Artistas de Sonido componen los efectos/música que completan la inmersión de la experiencia del juego. Recordemos que el juego entra por los ojos ¡y por las orejas!

Quality Assurance (QA) se encargan de probar (testear) el juego. Sin el testing suficiente (y constante), se pueden arruinar meses y años de trabajo en un santiamén.

Hay casos —en equipos chicos— en los que una persona toma más de un rol. Pero, con los roles mencionados, podemos decir que se completa un equipo básico de desarrollo de videojuegos.

La base está

Tenemos el equipo armado, ya compramos el mate y las facturas. Lo que sigue ahora es lograr un *pitch* y crear los documentos de concepto y diseño.

El pitch es el «argumento de ventas». Resume brevemente qué estamos desarrollando, hacia qué público apuntamos y cómo nos vamos a destacar del resto de los videojuegos del mercado. Se recomienda que dure no más de tres minutos de charla. [N. del Ed.: ¿WTF? ¡Qué generoso!] Es obligatorio si necesitamos conseguir inversores, y recomendable para ser claros a la hora de vender la idea a quienes quieran sumarse. Un ejemplo podría ser «es el *Dark Souls* de los *shooters*» (o sea, un *shooter* difícil y poco compasivo con los jugadores).

El documento de concepto (*Game Concept Document* o *GCD*) es donde se amplía el pitch, sumando además información acerca de cómo se va a licenciar la Propiedad Intelectual (IP), si tiene potencial de adaptarse a

otros formatos (libro, película, serie), para qué plataformas saldrá, tecnología que usará, información extra del equipo y mecánicas.

El documento de diseño (*Game Design Document* o *GDD*), es la «biblia» del juego. Es un documento vivo que, idealmente, debe mantenerse actualizado mientras el juego se desarrolla. Por lo general, el game designer es la persona encargada de crearlo y organizar la información con ayuda de los demás miembros del equipo. Amplía al GCD, sumando información sobre cada uno de los puntos mencionados: se detallan los niveles, arte gráfico y de sonido, personajes, enemigos, habilidades, plan y presupuesto. Es una labor ardua y tediosa, pero necesaria como guía para que el proyecto del juego no se desvirtúe (como al final siempre sucede).

Agilidad: +1

¡Tenemos la guía, hora de poner manos a la obra! El desarrollador programa el juego, los artistas generan los componentes (*assets*) que se usarán, todo basado en la visión general del game designer plasmada en el GDD.

Para ayudar a que los tiempos de desarrollo se cumplan, se utilizan metodologías ágiles (*Agile / Scrum*), en donde se le da al equipo la potestad de auto gestionarse.

Para resumirlo, el proyecto se divide en pequeñas funcionalidades, se priorizan y se meten todas en una gran bolsa de pendientes. Luego se definen ciclos cortos de desarrollo (*sprints*) en los cuales se toman las funcionalidades que el equipo estime que pueda llegar desarrollar en ese *Sprint*, buscando lograr lo antes posible un Producto Mínimo Viable (MVP). En otras palabras, algo que pueda comenzar a jugarse, aunque solo sea el personaje moviéndose. Al final de cada *Sprint* se revisa lo que sucedió, se documenta lo aprendido y se procede al siguiente. Esto se basa además en la filosofía *Lean*, en donde la premisa es que, si hay que fallar, que sea rápido, para que el impacto en todo sentido resulte menor.

Acá podría terminar el artículo, pero recuerden el ejemplo al inicio de la nota. Si no lo recuerdan, les traigo una palabra de moda: *Crunch*. No es un cereal ni una onomatopeya, es el término usado en la industria para marcar cuando el equipo de desarrollo trabaja de manera continua y más allá de las horas estipuladas, generando cansancio, malestar y perjuicio a la salud. El *crunch* es el resultado de no planificar bien, cambiar radicalmente el alcance del juego a cada rato o por incapacidad de adaptarse con rapidez a cambios dentro del proyecto.

Para intentar llevar el proyecto a buen puerto, aparece la figura del Project Manager (PM) —personaje odiado por todos, solo amado por su madre, y no siempre—, quien debe asegurarse que el plan se cumpla, además de lograr armonía en el equipo y trabajar para eliminar las trabas que surjan. En la industria, esta figura se divide generalmente en dos roles: el Scrum Master (trabaja a diario con el equipo) y el Game Producer (trabaja como enlace entre el estudio y el cliente final).

La máquina de humo

Algo importante y que se aprende tarde, es vender temprano y lograr expectativa del público. Si trabajamos con un publisher, ese problema se aligera porque suelen tener equipos dedicados a esa tarea. De lo contrario, somos nosotros quienes debemos encargarnos. Pero, ¿podemos vender algo que no tenemos terminado? *¿Sabemos vender algo?*

Hay infinidad de casos de juegos en los que se presentan algunas imágenes (a veces, un mero logo) y luego esperamos muchos años (a veces, eternamente) para que salgan. En esos casos, es probable que tengan desarrolladas algunas pantallas mínimas para vender y evaluar la recepción. También se usa para captar nuevas inversiones. Podemos tener el mejor videojuego de la historia, pero si no hicimos el suficiente ruido para promocionarlo, quedará diluido en el vasto océano de lanzamientos diarios.

El otro componente de la maquinita es la financiación. Un buen consejo es evitar utilizar ahorros propios siempre que se pueda, y buscar alternativas de financiamiento. Hoy en día existen varias, sin involucrar prestamistas onerosos. El *crowdfunding* (obtener financiamiento de la comunidad con un objetivo claro) y las pre-compras (vender anticipadamente a un precio menor al que saldrá) son las más usadas.

3, 2, 1... despegue

Finalmente, luego de tardar el doble, con menos pelo y más ojeras, ¡llega la fecha de lanzamiento del juego!

Para ello, es súper importante haber estudiado por anticipado las mejores estrategias de lanzamiento en cada plataforma. Cuáles son los mejores horarios, cómo conviene ir lanzando el juego a nivel mundial (sí, se puede sectorizar el lanzamiento según países). Pero todo eso es secundario ante lo vital: las *métricas*, es decir, las herramientas para obtener estadísticas de uso del juego.

Las métricas sirven para evaluar comportamientos dentro del juego (monitorear nivel de dificultad), en la tienda (cantidad de descargas) o sociales (recepción en diferentes foros). En este momento comienza la etapa en la que debemos hacer de tripas corazón y estar ahí. A veces para recibir elogios, otras para recibir el odio —*hate*—, lamentable moda de estos tiempos. Luego de un exhaustivo ciclo de desarrollo que fue limando nuestro humor, es buena idea tener ese rol delegado en alguien con experiencia en comunicación y redes sociales.

Otro consejo, muy de época, es lograr que el juego sea jugado por una persona famosa del *streaming* de videojuegos. Aunque puede ser un arma de doble filo: ante una opinión positiva, pueden dispararse las ventas de manera astronómica (recordemos *Among Us*); caso contrario, se puede hacer el ridículo mundial... disparando las ventas también por la curiosidad. Como sea, es una estrategia recomendable.

Final del recorrido

Lanzamos el juego, tuvimos un éxito moderado. ¿Final del recorrido? Todo depende de las ganas del equipo.

Hay juegos que tienen actualizaciones constantes (gratis o pagas), otros que tardan el doble de tiempo de desarrollo reparando bugs (como los casos de *Batman: Arkham Knight* en PC o *Cyberpunk 2077*). O situaciones en las que el proyecto fue único y el equipo se desintegró.

El desarrollo de videojuegos, como todo trabajo, requiere compromiso y esfuerzo. A veces se fantasea con que desarrollar videojuegos es la panacea (proyectando hacia un trabajo la hermosa sensación de jugar), pero no siempre es así. A diario leemos casos de empresas de videojuegos con prácticas abusivas hacia sus empleados, o gente que se retira del ámbito antes de los 30 años para dedicarse a la carpintería.

Les dejo un concepto de Clinton Keith, a quien recomiendo que lean si les interesa aprender más acerca de la cocina detrás del desarrollo de videojuegos: «desarrollar videojuegos se trata de encontrar la diversión en nuestros juegos de manera constante»³.

¡Desde **Ludorama**, les deseamos felices desarrollos! 🍷

3 Keith, Clinton: *Agile Game Development with SCRUM*, Addison-Wesley Professional, 2010. Es considerado el libro cabecera para entender la metodología de gestión de proyectos de desarrollo de videojuegos.

Diario de la Postierra

Un viaje intergaláctico para docentes universitarios

■ **Por SUSAN DE ANGELIS y SOFÍA ALAMO.** Siuxsan es tripulante de la Enterprise, la nave nodriza del viaje interestelar que la humanidad videolúdica está atravesando. Sopie, segunda en comando, la acompaña en todas sus aventuras.  @juegoytics @sophiealamo

@sopie: “¡Algo está pasando! No termino de entender lo último que dijiste, Siuxsan.”

@siuxsan: “¡Que nos están hackeando, Sopie! ¡Nos tenemos que mudar de plataforma! ¡Vayamos a Discord!”

@tenienteJofre: “Tripulación de Discovery, ¡sigan el link!”

@capitanaAlison: “¡Nave Milano! ¡Reagrupamos en Discord!”

LA PANDEMIA NOS LLAMÓ A REPENSARNOS como quizás ningún otro episodio de este siglo. Y muchos docentes, incluso los universitarios, se permitieron experimentar más allá de lo que alguna vez soñaron.

Casi cuatrocientos docentes en 2021 y otros casi cien en 2022 supieron que ya no podían dar clases como lo venían haciendo y se animaron a inscribirse a la Especialización en Diseño de la Enseñanza con Tecnología del Citep (Centro de Innovación en Tecnologías y Pedagogías de la UBA).

Y la mitad más uno, cuando tuvo que elegir su propia aventura, y definirse por un taller a elección optó por sumarse al “Taller de Estrategias Lúdicas y Gamificación”. Imaginaban que iban a aprender a enseñar con juegos. No se imaginaron nunca que iban a emprender semejante viaje intergaláctico para recuperar el poder perdido ante las máquinas de enseñar de Skinner y que deberían luchar a capa y espada contra el Capitolium, atravesando el espacio sideral en diferentes naves para defender su postura ante el Consejo Interestelar del Gaming, poseedores de la verdad absoluta en toda la galaxia.

Retórica procedural en la Postierra

No hubo un error de impresión. Estamos contando palabra por palabra lo que sucedió en el dictado de un taller destinado a profesores universitarios en situación de formación de postgrado que busca promover una apropiación experiencial de las ELIS (Estrategias Lúdicas Integrales) a partir de la exploración de las diversas formas en que las tecnologías lúdicas se pueden presentar en los escenarios educativos universitarios actuales.

Las ELIS se distinguen de otros dos enfoques de trabajo con inscripciones lúdicas, como ser la pedagogía lúdica¹ y la llamada gamificación educativa^{2,3}, aunque los incluye dentro de sus fuentes de inspiración y referencia.

El diseño gamificado que estamos describiendo se inspiró en la capacidad retórica de los videojuegos para promover la construcción de significados a través de la experiencia y la emoción. Es decir, buscó no solo promover un acercamiento al fenómeno de lo lúdico en el escenario educativo contemporáneo sino disuadir y convencer sobre su uso, y lo hizo a través de una retórica procedural⁴.

En efecto, la ELI desplegada en el taller convocaba a los participantes a entrar al círculo mágico del juego a través de un reto de carácter épico:

“En la Postierra, el Capitulum ejerce su poder dictatorial a través de la coacción y un proceso de tecnologización extrema que deja a los (post) terrícolas sumidos en el miedo, la pobreza y la miseria. El despotismo digital abarca diversas dimensiones de la sociedad, incluida la educación. Las posturas tecnóticas se imponen, y el sueño de Skinner y sus máquinas de enseñar se ha hecho realidad. Te desafiamos a recorrer cuatro Zonas de la Postierra, explorando piezas comunicativas en diversos formatos, resabios de la cultura y la educación preexistentes. Estas piezas te permitirán

1 Esnaola Horacek, G. (2019). *Modelos de aprendizaje y pedagogía lúdica: el caso de las game jam*. En Revuelta Domínguez, F. I. y Pedrera Rodríguez, M. I. (Coords.), *Retos y evidencias en la investigación sobre los videojuegos en educación*. Barcelona: Ediciones Octaedro.

2 Karl M. Kapp (2012), *The Gamification of Learning and Instruction*, Pfeiffer.

3 Groth, F. (2012). *Gamification: State of the Art, Definition and Utilization*. *Proceedings of the 4th Seminar on Research Trends in Media Informatics*. 39-46. Disponible en hubscher.org/roland/courses/hf765/readings/Groth_2012.pdf

4 Bogost, I. (2007). *Persuasive games: "The Expressive Power of Videogames"*. *Boston Review*. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>

participar del comité que busca recuperar la naturaleza humana y humanitaria de la educación en la era digital.”

Los participantes (en adelante, tripulantes), comandados por los tutores (tenientes) y agrupados en equipos, recorren diferentes “zonas” de la Postierra para recopilar, a través de diversos desafíos, todos los recursos (culturales, intelectuales) necesarios para preparar su argumentación ante el Consejo Interestelar del Gaming.

Las cuatro zonas (unidades de contenido) que se encuentran dentro del Aula Virtual son la Zona Lúdica, Zona Gamer, Zona Edu, Zona Game-Design. En cada uno de estos espacios, los “navegantes” se encuentran con “mapas de zona” y “baúles de recursos” (materiales interactivos y multimediales de estudio) para conocer las culturas lúdicas, gamers, los usos, condiciones y limitaciones de los juegos digitales en educación, la gamificación educativa como estrategia metodológica y las estrategias lúdicas integrales, así como herramientas para el diseño de sus propias estrategias lúdicas de enseñanza.

En el aula también se encuentran con propuestas de huellas para cada zona (actividades) que se resuelven en diferentes “niveles”: exploración (nivel 1), análisis (nivel 2), creación (nivel 3). Cada tripulante elige, de manera autónoma, en cuál de los niveles deja su “huella” y hasta qué nivel llega. A medida que van logrando los desafíos, los tripulantes reciben insignias como recompensas, que ulteriormente también se traducen en más puntos para aportar al desempeño del equipo en el juego colaborativo.

Cada una de los desafíos y misiones que realizan a lo largo del taller les otorgan puntos para sus equipos. El equipo que alcanza la mayor cantidad de puntos resulta el ganador del juego y, por lo tanto, quien nos representará en el comité educativo ante el Consejo Interestelar del Gaming.

Complementariamente, de manera semanal y en encuentros sincrónicos virtuales de unos 90 minutos de duración, participan grupalmente de la EDET League: el torneo que terminará por definir quién será el equipo ganador. Los equipos suman puntos a través de cinco misiones, que se resuelven a lo largo de seis semanas:

- » ***Salto Cuánticos y Agujeros Negros:*** un juego de mesa online similar a Escaleras y Serpientes con prendas que los ayudan a descubrir sus matrices lúdicas.
- » ***Discord, la comunicación en la era gamer:*** una misión estratégica que les permite conocer una plataforma indispensable para el mundo de los juegos online y los videojuegos.
- » ***Perdidos en el espacio:*** sala de escape en equipos en la que deben responder preguntas sobre las estrategias lúdicas de enseñanza para descubrir un mensaje secreto que ha encriptado la Enterprise, la nave que dirige la aventura.
- » ***Mini-games Jam! La contracara de los juegos online:*** en esta misión deben crear minijuegos digitales para compartir con el resto de los tripulantes.
- » ***Resoluciones de la Nueva Era:*** este es el cierre de la narrativa, donde los tripulantes se comprometen a incorporar estrategias lúdicas integrales en sus propuestas de enseñanza.

Un verdadero viaje transformador

La personalización de los recorridos del juego se complementa con una personalización en la dimensión narrativa: cada tripulante construye, desde el inicio del taller, su ficha de personaje (avatar) estableciendo los rasgos que considera prósperos para el desempeño de la trama del juego.

Los tripulantes registran sus aprendizajes en una bitácora de viaje, que les permite analizar tanto desde su mirada como educadores en lo que denominamos desde el juego “modo conocedor” (incorporando sus conocimientos para llevarlos a su aulas universitarias), como desde jugadores en “modo juego” (explorando sus sentimientos, ideas y experiencias al participar de un juego en el marco de una estrategia lúdica integral).

En su transcurrir, el taller desplegado bajo estos parámetros permite que los profesores en formación diseñen estrategias lúdicas integrales de diverso grado, factibles de ser usadas en las aulas universitarias, tanto presenciales como virtuales o híbridas. A su vez, el taller se presenta como un

espacio para la reflexión sobre la propia práctica pedagógica y el lugar del juego en la educación y también en nuestra cultura.

Aún queda un largo camino por recorrer para que las propuestas basadas en dispositivos lúdicos favorezcan genuinamente la construcción de conocimientos complejos, el despliegue de juicios de valor ético, el desarrollo de habilidades para el desarrollo profesional específico y para el aprender a aprender. No obstante y en base a la experiencia atravesada, consideramos que las ELIS, junto con la gamificación educativa y otras propuestas metodológicas basadas en juegos y videojuegos, son respuestas valiosas en la búsqueda de estrategias de enseñanza que promuevan experiencias de aprendizaje en situaciones y entornos narrativos situados, dinámicos e inmersivos. En estos, los estudiantes adquieren un rol activo y crítico en la construcción de conocimiento junto con otros. Además, a partir de la mediación que el profesor y las herramientas tecnológicas ofrecen, también lo hacen en el sistema de actividad de la clase universitaria.

En fin. Queda demostrado que se puede jugar y diseñar juegos aun para enseñar en la universidad. Ya lo estamos haciendo a puro rol y magia narrativa. Es hora de descender de la nave y continuar con la aventura. Cambio y fuera. 🎮

Amor, muerte y robots

■ **Por CECILIA BARAT.** Directora de Game Design LA. Vice-chair de IEEE Argentina Games Technical Committee. En su próxima reencarnación se dedicará a la danza contemporánea. 🐦 @La_Barát

CUANDO PENSÁBAMOS una imagen para **Ludorama**, enseguida aparecieron los robots de juguete de las infancias de la década de los cincuenta. Una evocación nostálgica en pleno siglo XXI de algo que nuestra generación nunca fue parte. Los más veteranos de quienes estamos detrás de este proyecto nacimos a fines de los sesenta, otros vimos la luz en los setenta, los ochenta y los noventa, y alguno que otro se estrenó con el nuevo siglo. Pero qué tienen de mágicos estos robots metálicos, con diseño de electrodoméstico de cocinas de abuela: la promesa de modernidad, la ilusión en los avances técnicos y una ingenua fe en la tecnología.

El robot-juguete que asoma en las tapas de los cuatro números de la revista es acompañado por un logo y un nombre que refuerza todo eso: *Ludorama, ciencia del juego*. En tiempos de apocalipsis viral que amenazaba la supervivencia de nuestra especie, de bunkers hogareños y encierros planificados, decidimos fantasear, como aquellos niños de antaño, con la conquista del espacio, con naves piloteadas por robots. Viajamos imaginariamente por un rato a través del juego.

Para cerrar esta temporada de **Ludorama** nos preguntamos sobre los robots en la industria del juguete. Cuándo y dónde aparecieron, cuáles fueron sus antecedentes.

Robots Universales Rossum

El vocablo *robot* viene del checo *robota*, que significa “trabajo, prestación personal”, pero que refiere a trabajo forzado, a servidumbre, a gleba. Sin embargo, el sentido que tiene hoy se lo debemos a Karel Čapek que,

en 1921, estrena en un teatro de Praga su obra de ciencia ficción *R.U.R. (Robots Universales Rossum)*. Allí se define el concepto moderno de robot: máquinas a imagen humana, con capacidad para pensar, que alivianan la carga laboral de las personas, pero al mismo tiempo se transforman en una amenaza porque se rebelan contra sus opresores. Los robots de Čapek son autómatas con conciencia social, un tópico caliente en tiempos post Primera Guerra y de revolución bolchevique.

El robot en la ciencia

En el ámbito científico, la historia de la robótica tiene orígenes en la Antigüedad, con la automática. La robótica móvil autónoma es un concepto moderno aplicado a todo artefacto con capacidad de toma de decisiones en entornos cambiantes y que no precisa de la supervisión de un operador. Los mecanismos complejos que permitió la Revolución Industrial y, más adelante, la introducción de la electricidad, aceleraron el desarrollo de la robótica. Pero la forma humanoide del robot es una noción que surgirá en los inicios del siglo XX.

No vamos a detenernos en la ciencia de la robótica, ¡solo somos niños que quieren jugar con robots!, pero es lindo echar luz con algunos datitos más.

Descartes ya planteaba que los animales y los humanos eran máquinas biológicas. Dicen que hizo construir una muñeca mecánica parecida a su hija muerta Francine. Eran tiempos de gloria para los constructores de autómatas, estaban muy de moda. Ya en el siglo XVIII, los mecanismos de Jacques de Vaucanson o Pierre Jaquet-Droz quedaron en la historia por su precisión y símil humano.

Uno de los primeros robots humanoides modernos fue presentado en la exposición anual de la Model Engineers Society en 1928, en Londres. Se llamaba Eric y fue construido por William Richards y Alan Reffell. Era una armadura de aluminio con once electroimanes y un motor de 12 voltios. Movía manos y cabeza, se controlaba remotamente y cuentan las crónicas de la época que podía hablar. Sin dudas era de lo más rústico si lo comparamos con María, la androide femenina de *Metrópolis*, filme del alemán Fritz Lang estrenado un año antes y que inauguraría la larga presencia de los robots en el cine.

La rebelión de los robots

Sin embargo, hay algunos antecedentes en literatura que refieren a criaturas creadas por humanos, pero que no son estrictamente mecanismos.

Frankenstein o el moderno Prometeo que Mary Shelley publica en 1818 es la historia de un “engendro” creado a partir de partes humanas de diferentes personas muertas, vueltas a la vida a través del uso científico de la electricidad. Era la época de los experimentos de Luigi Galvani, quien sostenía que tanto el cerebro de los seres humanos como el de los animales producía electricidad y que esta se transmitía a nervios y músculos haciendo posible los movimientos corporales.

En 1915, se publica *Der Golem*, novela del austríaco Gustav Meyrink basada en una leyenda judía medieval. Un rabino de Praga crea al golem, una criatura de barro gigante. Le insufla vida con ayuda de hechicería. El objetivo era que protegiera a los judíos de los progroms. El rabino le daba la orden de matar a ciertas personas de la ciudad al introducir en su boca un papel con sus nombres escritos. Y el golem cumplía.

Ambas novelas fueron llevadas a la pantalla grande desde muy temprano: en 1920 *El Golem* y en 1931 el primer *Frankenstein* del cine.

Hay vasos comunicantes entre robots, golems y engendros galvanizados. Son criaturas creadas por inteligencias humanas, puestas al servicio de la voluntad de sus creadores y negado su derecho a la autodeterminación.

Ya desde las primeras ficciones con temática de robots queda expuesta la preocupación humana sobre el comportamiento de las máquinas. ¿Pueden ser una amenaza para el género humano?

Para 1942, Isaac Asimov publica un relato corto, *Runaround*, luego incluido en *Yo, robot*, donde formula las tres leyes de la robótica:

1. Un robot no hará daño a un ser humano o, por inacción, permitirá que un ser humano sufra daño.
2. Un robot debe cumplir las órdenes dadas por los seres humanos, a excepción de aquellas que entrasen en conflicto con la primera ley.
3. Un robot debe proteger su propia existencia en la medida en que esta protección no entre en conflicto con la primera o con la segunda ley.

El robot, como esclavo moderno, es una figurita incómoda. El robot es solo una máquina (¡Descartes decía que nosotros también somos máquinas biológicas!). El robot cumple con autonomía tareas programadas. Entonces el robot es un espejo que nos devuelve la propia imagen. ¿Los robots sienten la injusticia, la explotación laboral? ¿Les duele la máquina-cuerpo? Cuanto más complejos son, ¿son más inteligentes y sensibles? ¿Pueden asociarse para un fin común? ¿Deberían tener derechos? Robots, androides, IA, nos ponen ante nuevos desafíos éticos.

Supermodernos

Ya estamos en los años posteriores a la Segunda Guerra. El mundo entra en una fase más amigable. Los países devastados por la guerra se recomponen a fuerza del Plan Marshall. En Estados Unidos se vive un boom de nacimientos y las clases medias acceden a consumos que elevan su calidad de vida. Una nueva infancia crece despreocupada, alimentada con leche y galletas dulces, al ritmo de los shows televisivos, el cine, las historietas y los juguetes. Muchos juguetes.

Pero existe un lado B en esta bonita película: la histeria que agita al senador McCarthy sobre el fantasma del comunismo soviético en el ámbito cultural norteamericano, los efectos sobre la población de las bombas atómicas en el Japón, la reconfiguración bipolar del mundo con un partaaguas entre el bloque Este y el Oeste. Una guerra solapada, de espionaje, de agentes dobles, de robos de fórmulas secretas, documentación clasificada y tecnología. Mucha tecnología. Porque, ante todo, la humanidad transitaba hacia un mundo hipermoderno. Ese mundo poco tiempo antes era imaginado como un mapa dibujado en el plano. Pero, con el desarrollo de la aviación, más adelante de los satélites y la posibilidad de los viajes interplanetarios, el horizonte del mundo se elevó hacia los cielos; empezamos a pensarnos como habitantes de un planeta que orbita en el espacio, con nuevos desafíos, lugares y seres inteligentes por conocer. La conquista espacial requería de tecnología. Mucha tecnología.

¡Robots en el cine de barrio!

Comenzando la década, en 1951, se proyecta en las salas de cine *El día que paralizaron la Tierra* (*The Day the Earth Stood Still*), dirigida por Robert Wise, cuya trama estaba basada en un relato de ciencia ficción de los años 40, *Farewell to the Master*, escrito por Harry Bates. El filme lo

protagoniza Klaatu, un extraterrestre que es enviado a la Tierra asistido por el robot Gort para evitar que los humanos siguieran construyendo armas atómicas que pusieran en peligro su supervivencia. Gort es un robot humanoide metálico, de tres metros de altura, que lanza rayos súper

potentes a través de su visera. El poder de fuego de Gort es inmenso. Esta película linkea extraterrestres, robots, OVNI (hoy UAPs) y armas de destrucción masiva.

Pocos años después, en 1956, se estrena otro de los grandes clásicos de ciencia ficción en el cine, *Forbidden Planet* o *El planeta desconocido*, como se lo conoció en estas orillas. Es *La Tempestad* de Shakespeare en clave de odisea espacial. No solo *Forbidden Planet* tuvo una gran influencia en el cine sci-fi, sino que presenta por primera vez a Robby the Robot, un personaje que va a trascender la película que le dio origen y hará numerosas apariciones posteriores en cine y TV. Fue diseñado por Robert Kinoshita, quien más tarde creará otro robot de culto, el B-9 de *Perdidos en el espacio*.

Para quien no lo conozca, este es el inefable Robby.



Es tan lindo Robby que inspiró a muchos creadores y es una referencia constante, el epítome del robot. En 2004 fue incluido en el Salón de la Fama de los robots.

Los hombres de hojalata

Los juguetes de hojalata fueron fabricados de manera sostenida desde mitad del siglo XIX. La hojalata es una lámina de acero recubierta por estaño. Es un material liviano, maleable y mucho más barato que la madera, que era de lo que estaban hechos la mayoría de los juguetes hasta ese momento. Al principio, se construían de forma muy artesanal, se doblaban y pintaban a mano, pero pronto se introdujeron mejoras, entre ellas la técnica litográfica —que permitía estampar dibujos sobre la chapa antes de cortarla y ensamblarla— y los mecanismos de movimiento como ruedas, cuerdas, etc. Si bien esta industria tuvo su desarrollo en Francia, Inglaterra



y otros países, fue Alemania uno de los principales centros de producción de juguetes de hojalata mecánicos hasta la Primera Guerra Mundial. A partir de la década del 20, Estados Unidos lideró la producción de juguetes de hojalata y con la segunda posguerra tomó la posta Japón, que introdujo enormes innovaciones. Este tipo de juguetes desaparecieron hacia 1970 cuando se reemplazaron definitivamente por los de materiales plásticos, baterías y componentes electrónicos.

Dato de color nacional y popular: en Argentina, a partir de 1934, la empresa Matarazzo (¡la de los tallarines con tuco!) fue la productora más grande de juguetes de hojalata en el país, utilizando material de descarte (hoy hablaríamos de economía circular) que permitía venderlos muy baratos y en masa. Abastecía al mercado local y exportaba a la región. Para 1960, la empresa cerró esa unidad de negocios y abrió la de los fideos. Lástima que los Matarazzo modernos no hicen robots.

Dijimos que los años 30 introdujeron en las fantasías populares la imagen del robot. Pero, a partir de los 50, los filmes, novelas e historietas de ciencia ficción, la puesta en órbita del satélite soviético Sputnik 1 en 1957 y la hazaña del ruso Yuri Gagarin (primer ser humano en salir al espacio exterior) en 1961 terminaron por calentar las cabezas de adultos y niños fascinados por la conquista espacial.

Las fábricas que poco antes centraban su producción de hojalata en piezas como automóviles, barcos, trenes, electrodomésticos y muñecos a cuerda, se sumaron a la nueva locura espacial renovando su catálogo con cohetes, naves espaciales, armas supermodernas, cosmonautas... ¡y robots! Los parques de diversiones también incorporaron atracciones de temática espacial.

En los 40, la británica Meccano, especializada en sets de construcción de metal, lanzó uno con instrucciones para armar un robot que mediante un circuito eléctrico podía desplazarse y girar la cabeza. Era un mecanismo simple, pero fue uno de los primeros robots de juego en salir al mercado.

En Estados Unidos, Louis Marx funda en 1919 una fábrica de juguetes muy diversificados y accesibles. La política de la Louis Marx & Company era ofrecer al mercado “más juguetes por menos dinero”, lo que la catapultó como la empresa de juguetes más grande del mundo. Louis fue portada de la revista *Time* en diciembre de 1955 como el gran hacedor de juguetes. Tuvo tiempo hasta 1978 —momento en que Marx & Co. bajó la persiana— para proveer a su público su línea de robots de hojalata, muchos

de los cuales fueron muy exitosos: *Robot and Son* (el primero en lanzar, en 1956); *Mr. Mercury*; *Big Loo*. En 1964 lanza *Rock 'Em, Sock 'Em Robots*, fenómeno de ventas por su novedosa propuesta: era un juego de a dos que consistía en una pareja de robots que luchaban en una suerte de cuadrilátero de boxeo accionados por sendos comandos.

Sin embargo, será Japón quien dará el batacazo robótico.

Mandale mecha

Después de la Segunda Guerra Mundial, Japón, que tuvo puestas sus energías en proveer insumos para la guerra, debió adaptar su industria para reconstruir el país.

La industria japonesa de juguetes redireccionó la fabricación de productos en vistas al mercado norteamericano fortalecido después de la guerra, desarrollando piezas exportables de buena calidad y bajo costo. La idea de los robots de hojalata no tardó en cuajar, porque Japón mismo vivía el idilio con la tecnología y la robótica. Está presente desde temprano en productos pop como el manga y el anime. La historia del androide *Astro Boy* (en Japón, *Tetsuwan Atomu*), un clásico de culto que Osamu Tezuka publica en serie a partir de 1952 y que llega a la pantalla de TV en 1963. *Tetsujin 28-go* (conocido en occidente como *Gigantor* o *Ironman 28*) se empieza a publicar en 1956 y también logra su formato animado televisivo en 1963. La influencia de *Tetsujin* fue crucial como precursor del género *mecha*. Nota al pie, por si alguien estuvo muy distraído los últimos setenta años: un *mecha* —que se pronuncia “meca”— es un robot controlado por un piloto. A diferencia del robot tradicional, el *mecha* carece de autonomía.

Retomando, los robots de hojalata nipones desafiaron en creatividad e innovación a los robots norteamericanos. Había aquellos con mecanismos de relojería a los que se les daba cuerda para que se movieran; otros incorporaban baterías y se conectaban por cable a un “control remoto”; los ha-



bía con ruedas giratorias, articulaciones móviles, luces parpadeantes, por mecanismos de fricción, etc. El diferencial de los robots japoneses fueron los métodos de fabricación y diseño, su rebosante tecnología y capacidad de invención. Taiyo, Nomura, Yonezawa, Yoshiya, Daiya y la distribuidora Horikawa son nombres de algunas de las marcas que los niños veían impresos en las cajas de sus juguetes. Incluso fue Nomura la que fabricó los primeros Robby the Robot de juguete originales para el mercado estadounidense.

La compañía Yonezawa produjo a Winky y Diamond Planet. Yoshiya KO hizo unas variantes de hojalata de Robby a cuerda llamados Action Planet y Space Trooper, y otros como Sparky Robot, Venus Robot, el perro robot Space Dog y Moon Explorer. Nomura, además del Robby original, también produjo el Tetsujin 28, el Astro Boy de juguete, el Zoomer the Robot y, para los 70, había adoptado el metal fundido a presión que era aún más barato.

En las décadas 70 y 80, la industria japonesa incorpora elementos que modificaron la cultura del juguete y lo que esperaban de ellos los consumidores. Una nueva era de robots comienza: la era de los mechas. En 1972 se lanza la serie animada *Mazinger Z* creada por Go Nagai, que retomaba la vieja idea de *Tetsujin 28-go* de robots que fueran conducidos por un piloto. Eran máquinas gigantes, poderosas, munidas de armas como un avión de guerra y pilotadas por expertos, a las que poco después se les incorpora el concepto de transformación que les va a conferir un aspecto de artefacto mutante.

La industria del juguete robótico japonés se asocia a la industria del entretenimiento: funcionan como un tándem imparable: manga, anime y juguetes tecnológicos irán de la mano proveyendo al mercado internacional de productos culturales de una originalidad asombrosa. Series animadas como *Mazinger Z*, *Voltron*, *Macross*, *Transformers* y *Robotech* ponen en el pináculo del deseo al objeto robot. Si bien en principio estas producciones fueron casi todas concebidas por japoneses, debieron adaptarse al gusto del nuevo mercado y en este proceso se asociaron a capitales norteamericanos, reversionando historias o fusionando series originales en un solo producto.

Los súper robots vinieron de la mano de cambios en las formas de fabricación: distintos tipos de plástico, resinas y vinilos desplazaron a los metales. Para satisfacer los deseos y expectativas de los clientes, los robots

fueron diseñados con una ingeniería muy precisa. Eran necesarios altos estándares de calidad para que la articulación de los miembros del robot funcionara de manera óptima, lo mismo que las partes desmontables que tenía anexas y que lograban la transformación del juguete robot en avión, por dar un ejemplo. Muchos de estos venían en forma de kits para ensamblar. Uno de los primeros en transformarse a la perfección fue el *Valkyrie* de Takatoku.

Si alguno de ustedes aún conserva tesoritos de su infancia o de las de sus padres, sepa que hoy en día se convirtieron en objetos muy buscados por coleccionistas de todo el mundo y los precios de robots vintage traspasaron las nubes y andan en el espacio sideral.

Robots albicelestes

La industria del juguete argentino ha hecho muy poco con los robots. En el *Diccionario de juguetes argentinos* de Daniela Pelegrinelli, apenas si pude encontrar a dos de ellos: Foki, el marciano y Tobor. Ambos fueron producidos alrededor de 1960.

Foki es producto de la industria metalúrgica. El Establecimiento Metalúrgico Rocha hacía los juguetes Daisa. Foki era armado con sobran-tes de chapa esmaltada que reutilizaba de las cocinitas Daisa. Además, Foki venía con un sistema de preguntas y respuestas similar al *Cerebro Mágico* y encendía los ojos cuando el jugador acertaba una respuesta.

Tobor era un sofisticado robot de hojalata litografiada, pero era una copia de un modelo japonés.

De producto vintage a realidad concreta

Pero la realidad es que el robot dejó de estar en el ámbito de lo ficcional para pasar a ser una realidad concreta. No nos referimos a las IA ni a los bots de Internet, ni a las técnicas de mecánica robótica empleadas en algunas industrias, sino al robot humanoide, el de nuestras fantasías infantiles. Asimo de Honda Industries ya tiene 22 años de servicio; Optimus fue creado recientemente por Tesla; Sophia de Hanson Robotics tiene una IA que le permite mantener conversaciones complejas con su interlocutor; el primer humanoide en viajar al espacio fue Fedor, creado por el gobierno ruso y que llegó solo hasta la estación espacial internacional; Atlas de Boston Dynamics es un androide súper ágil que hasta puede echar pa-

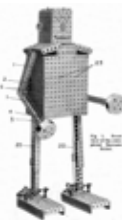
sos de baile con todo el ritmo y sabor; están CyberOne de Xiaomi, el Valkyria de la NASA, el Pepper de Softbank, algunos de ellos/ellas son unas máquinas hermosas que todos desearíamos tener en casa. Y está el rockstar Robby Megabyte, un robot bosnio integrante de una banda de música, que tiene un perfil en Instagram y lanzó un partido político que lucha por los derechos robóticos. Fue desarrollado por estudiantes de ingeniería electrónica de la Universidad de Sarajevo, basado en InMoov, un robot de tamaño humano de código abierto y completamente imprimible en una impresora 3D hogareña: hacerlo cuesta tan solo 800 euros.

Ya están entre nosotros, nuestras fantasías se hicieron realidad. Habrá que tratarlos bien, dignificarlos y reconocerles derechos para no tener que echarlos un día del Edén, como dios hizo con nosotros.

>>>>>>>

En esta larga reseña, aunque breve para tamaño tema, quedaron fuera grandes íconos de la cultura robótica pop. Queremos hacer mención a algunos de ellos: Rosie/Robotina, la empleada doméstica de *Los Supersónicos*, claro antecedente de la actual Roomba barrepisos; R2-D2 y C3-PO de nuestra saga favorita, sin ellos *Star Wars* sería un páramo falto de gracia y los héroes jamás hubieran podido escapar de la Estrella de la Muerte; los Dalek y K-9, amados por los cultores del humor ácido británico de *Doctor Who*; y Bender de *Futurama*, el robot que inicia con el nuevo milenio, un despropósito de vicios e incorrección humanas. A todos ellos, ¡bi-bip! 🗣️

[N. de Ed: No olvidemos tampoco al Agarrador Maniforte, el robot copado de Ludorama.]



El Metaverso y el fin de las cosas

■ **Por DURGAN A. NALLAR.** Co-fundador de World of Gamers y Escuela de Game Design LA. Vice-Chair de IEEE Argentina Games Technical Committee. Tauren druida. Director de Ludorama. Co-fundador de Mompracem Editores.  @durgan

SIEMPRE ANDABA CON LA IDEA DE ESCRIBIR UN CUENTO en el que unos tipos descubren que habían vivido en una realidad virtual durante varias generaciones, ya sin memoria del mundo real. Un día del lejano pasado el último ser humano se había encerrado en la virtualidad total, por su propia voluntad, para huir de la pobreza y la injusticia. Con el tiempo, nadie recordaba que la existencia física era otra, que todo alrededor era una construcción digital, un engaño de la mente. El drama se iba a desatar cuando intentaran romper la virtualidad y redescubrir el mundo real.

Después, en 1999, *The Matrix* acabó para siempre con ese cuento inédito. No era que se me había ocurrido la idea original del ciberespacio, ahora también llamado metaverso, porque el concepto ya existía desde los tiempos de la ciencia ficción clásica. Había leído montones de relatos y novelas donde las cosas pasaban en un constante intercambio entre lo real —lo supuestamente realista— y lo imaginario virtual. La idea ronda a la humanidad más o menos desde tiempos de Platón y su caverna, cuando se empezaba a sospechar que algo así podría ocurrir, o que ya está ocurriendo, que algo no está bien (o que, al fin, las cosas sin así).

Después hubo variaciones en torno al concepto que nos pone a pensar en cuánto de real tiene la realidad percibida. Lo vimos en muchas novelas, películas y videojuegos. El escritor estadounidense Neal Stephenson, hoy

con 63 años, inventó el término «metaverso» cuando escribió su novela *Snow Crash*¹ de 1992, considerada como una historia post-ciberpunk. “Mi idea surgió cuando me encontré con que las palabras «avatar» (en el sentido en que es usado en esta novela) así como «metaverso»”, explica Stephenson en los agradecimientos de la novela, “son invenciones propias que surgieron cuando ciertos términos existentes (como «realidad virtual») eran demasiado imprecisos para ser usados.” Es que el autor no pertenece a la escuela del ciberpunk, como pasa con William Gibson y Bruce Sterling, que imaginan seres humanos navegando el ciberespacio con capacidades aumentadas por la tecnología, algo que, desde luego, ya venía pasando (si usás anteojos, o tenés un smartphone como segundo cerebro, etc.). Lo de Stephenson va por el lado de la total transmigración a lo virtual, el abandono del cuerpo físico y del mundo que lo rodea, una idea medio parecida a la que desarrollaron las hermanas Wachowski a fines de los 90, quizás inspirándose en *Snow Crash*.

¿Y cuál es el chiste de imaginar que la humanidad vive inmersa en una existencia virtual sin saberlo? La pregunta apela al viejo dilema del existencialismo. Lo novedoso radica en que hoy, en esta segunda década del siglo XXI, estamos dele vivir en uno de esos mundos de la ciencia ficción y, para colmo, en uno que apunta a la distopía. No recuerdo ninguna novela, relato, película o juego ambientado en un universo distópico que tenga un final bueno.

La ciencia ficción siempre ha cumplido el rol de advertir, de vaticinar el futuro sobre tendencias científicas y sociales, siempre con una mirada cuidadosa al pasado, porque este tiende a repetirse y se convierte así en una fuente valiosa. Y en ese rol ha conseguido una cantidad muy grande de aciertos. Muchas de esas historias son realidad en esta etapa de la Historia.

El metaverso viene llegando, imparable. Nos guste o no, como pasó con otras tecnologías, a la media o a la larga se impone. Basta que los viejos vayan muriendo, que las compañías empecinadas en hacer realidad lo irreal salgan de sus repentinas quiebras y desasociegos, para que los jóvenes adopten lo que parece natural. La pregunta que todos nos hacemos —o deberíamos hacernos— es en qué nos vamos a convertir. Se termina

1 *Snow Crash* es la novela ciberpunk más vendida de los años noventa. Figura en la lista de la revista *Time* como una de las 100 mejores escritas en inglés desde 1923.

la era de la tecnología, entramos en una era de la información. Nos queremos volver bits, salir de la realidad que no nos satisface.

El mundo del metaverso pinta lindo, divertido, luminoso, sociable, lleno de posibilidades. Elimina las barreras físicas, de momento (es de suponer que, en el futuro, nuestros alter egos deberán pagar para moverse entre territorios del metaverso). Para que la economía de esa virtualidad completa funcione, nuestros avatares (la representación de nuestra conciencia en el metaverso, que tendrá una forma de muñequito o algo similar) tendrán que ser reconocibles y únicos, bien identificados y asociados a los créditos o dinero que tengamos (y que deberemos conseguir trabajando de alguna manera).

Así es como, caramba, tenemos un combo perfecto entre virtualidad, y una economía gobernada por criptodinero, divisas ligadas a la cadena de bloques para identificar al propietario, tokens no fungibles para conservar el concepto de lo privado. Es la construcción, lenta y compleja, pero indetenible, de un segundo mundo, una realidad alterna, que, como en los cuentos, quizás un día terminemos creyendo que es la única y la real.

Para ir de lo completamente real (ya no lo es) a lo completamente virtual, hemos de pasar por una etapa de transición (que ya estamos atravesando). Esta consiste en el intermedio, con una tecnología que oficia de puente entre lo tangible y lo intangible. La primera versión del metaverso combina realidad virtual y realidad aumentada. Esta última, sobre todo, es la que propone que —mediante unos anteojos muy cómodos que todavía no tenemos, pero serán tan baratos como un mouse; y no, no hablo de las gafas enormes como cajas de zapatos que te cubren la cara, hablo de unas lentes súper pitucas— podamos ver una capa de información extra por encima de la realidad. Ya saben, voy al súper con mis anteojitos metaverseiros y veo la góndola con carteles de valor nutricional, comparativa de precios y las ofertas del día. Si no tenés tus anteojitos, solo tus ojos humanos, ves apenas un montón de productos reales. Una criatura inferior. Un *loser*. Y si el sistema está gamificado, comprás tomates y te ganás la insignia y tus puntos de XP. Ese es el futuro, en transición hacia la inmersión total.

No solo para comprar “en el chino”. Estaremos en esas reuniones de trabajo frente a un escritorio vacío, pero si nos ponemos los anteojitos de repente se poblará la oficina de compas de trabajo, que seguro estarán igual que nosotros, pero en la casa de al lado o en sus propios países o en la reciente colonia marciana (y podrían tener un avatar en forma de

Patoruzito). Mismo para una fiesta, un casamiento y un velorio.

¡Y para jugar, claro! Porque, he aquí lo curioso, el ahora llamado metaverso es un espacio mental que existe para nosotros, gamers, desde hace muchísimo tiempo, empezando por MUD, *World of Warcraft* y demás MMORPG o, hilando muy fino, *Los Sims*; y hasta cosas que no son un juego en sentido estricto, como *Second Life*. Los gamers hace rato que conocemos lo que es un «metaverso». No lo llamábamos así, y todavía no lo hacemos. Es más, nos divierte ver cómo agonizan algunos «metaversos».

El mundo muggle parece haber descubierto recién en 2019, pateado por la pandemia, que existe el concepto del ciberespacio, como lo llamaría Gibson. Combinado con las criptomonedas y los NFT, se produjo una revolución que a las empresas tecnológicas las atrae como el canto de las sirenas, aunque todo parezca derrumbarse periódicamente. Está divertido, es como bailar un malambo con una jarra de nitroglicerina en la cabeza.

¿O quizás salga bien? ¿Puede salir bien? No quisiera agregar otro elemento alarmante: la llegada de los robots, en la forma que sea, como vehículos, como obreros, como empleados, como maestros, como niños, como profesionales. El tema da para pensar. Esto no es como en la Revolución Industrial, no parece que sea solo cuestión de reubicar empleos, inventar oficios y adaptarse. No solo somos ya ocho mil millones de almas en el mundo, sino que los robots no son simples autómatas, sino cosas que replican la vida y tienen una inteligencia que mejora a velocidad lumínica. Si en las revoluciones industriales se reemplazó el trabajo mecánico, ahora por primera vez se está reemplazando el intelecto.

A veces me pregunto si la Humanidad podría extinguirse dando un paso en falso. Unas bombas atómicas, el cambio climático, unos ejércitos robóticos fuera de control, un metaverso apto para quienes pueden pagarlo. *Dumb ways to die*.

Desde hace meses, este escriba ha recibido unas cuantas consultas sobre el metaverso. En medio de los derrumbes de las “exchangers” (casas de cambio cripto) y de las criptomonedas, los hackeos, los defensores a capa y espada del criptofuturo, me preguntan por qué ciertos metaversos se hunden y otros flotan. Lllaman metaverso a casi cualquier espacio virtual. El patrón es siempre el mismo: hay metaversos que funcionan solamente sobre una base especulativa, donde las personas compran barato y procuran vender caro. Me compro este terrenito en tal metaverso (para quienes no entienden, es un pedacito de gráfico, una parcela en un escenario 2D

o 3D, en un mapita), le pongo nombre, un precio mayor y espero que aparezca otro inversor que confíe en que el valor continuará trepando. El mercado inmobiliario del metaverso, meta el verso nomás. Pero otros metaversos funcionan mejor, y es porque son juegos. Es decir, la gente que entra socializa, supera desafíos individuales y colectivos, se divierte y aprende cosas. Lo que todo buen juego hace con la gente: desafiarla, comunicarla, divertirla, educarla. Bueno, no siempre: vean la página 34 de esta edición.

“El metaverso es un concepto de un universo 3D en línea persistente que combina múltiples espacios virtuales diferentes”, explica la web de Binance.com. “Puede pensar en ello como una iteración futura de Internet. El metaverso permitirá a los usuarios trabajar, reunirse, jugar y socializar juntos en estos espacios 3D.

“El metaverso no existe por completo, pero algunas plataformas contienen elementos similares al metaverso. Los videojuegos actualmente brindan la experiencia de metaverso más cercana que se ofrece. Los desarrolladores han ampliado los límites de lo que es un juego mediante la organización de eventos en el juego y la creación de economías virtuales.

“Aunque no es obligatorio, las criptomonedas pueden encajar perfectamente en un metaverso. Permiten crear una economía digital con diferentes tipos de tokens de utilidad y coleccionables virtuales (NFT). El metaverso también se beneficiaría del uso de billeteras criptográficas, como Trust Wallet y MetaMask. Además, la tecnología blockchain puede proporcionar sistemas de gobierno transparentes y confiables.”

Hoy en día, cuando escribo esto, el estadounidense Roblox y el argentino The Sandbox son los metaversos que funcionan y mantienen cientos de miles, incluso millones, de personas activas cada día. Son juegos con una gran variedad de actividades y no simples espacios virtuales para especular. Ofrecen contenido, pero no cualquier tipo de contenido, sino el que caracteriza a cualquier buen juego. Otro metaverso de origen argentino, Decentraland, vende parcelas, esporádicamente ofrece eventos como recitales y muestras de arte. Pienso que, si no supera esa oferta, le espera igual destino que a otros proyectos que se derrumban cada mes.

Claro que la cosa no es sencilla. Porque no basta con diseñar el metaverso con una estructura lúdica (mi forma de llamar a los elementos de un juego que lo vuelven atractivo y generan retención). *A los gamers nos disgusta jugar para especular.* Esto le cuesta muchísimo de entender a los cuasi economistas que impulsan el desarrollo de los metaversos como enormes apar-

tos de compra y venta de activos digitales. El NFT gaming “es el futuro”, rezan. Porque vamos a poder ser propietarios de los objetos del juego, llevarlos de un metaverso a otro (cuando haya un protocolo compartido), podremos heredarlos a nuestros peques, y tanto más. Todos los beneficios del capitalismo en un ecosistema digital gobernado por cadena de bloques. Podemos imaginar al nuevo FIFA con jugadores NFT, o figuritas coleccionables con un valor cripto. Suena poderoso, pero... ¿los gamers queremos meternos en esa? ¿Para qué jugamos, nosotros? ¿Para ganar dinero? Algunos dirán que, si lo pasamos bien jugando y, además, ganamos plata, ¿por qué no? Lo mejor de ambos mundos. ¿Podrá ser? ¿Funcionará?

Hay muchas cosas muy sci-fi en el presente. Midjourney, Stable Diffusion, ChatGPT, y la lista crece cada año. A veces, este escriba está seguro de que se quedó dormido leyendo una novela de Asimov y todo esto, este presente que creíamos el futuro, es un sueño.

Lo cierto es que, funcione o no, el metaverso es imparabile y quizás no nosotros, sino nuestra descendencia, pueda experimentarlo en toda su gloria. Suena complicado ahora, momento en que no existe ni la regulación jurídica internacional necesaria para dirimir las cuestiones legales que se suscitan en Internet. Para que exista una realidad paralela, hacen falta una cantidad enorme de soluciones que no están resueltas. 🤖

¡¿Ludotecas en las empresas?!

■ **Por EZEQUIEL WITTNER.** Gerente de Enfoque Lúdico, dueño de editorial El Dragón Azul y fundador de Geek Out! Argentina. ✉ Ezequiel.wittner@geekout.com.ar.

LAS EMPRESAS DE TECNOLOGÍA, por las características y exigencias del mercado en que se mueven y los productos que ofrecen, suelen ser las más flexibles, dinámicas e innovadoras. Hoy en día, muchas de ellas tienen ping pongs, metegoles, videojuegos en sus oficinas para reforzar la pertenencia, para mejorar el trabajo en equipo y las relaciones interdepartamentales, para permitirse bajar un cambio cuando el estrés ya no permite pensar claramente... pero notamos que en Argentina, aún entre las empresas de tecnología, contamos con los dedos de una mano las que tienen una ludoteca.

Varias veces me he preguntado por qué las empresas no fomentan a sus empleados a jugar juegos de mesa. Mi conclusión es que esto se debe a que la mayoría todavía no conoce los juegos de mesa modernos. *Pong*, *Galaga*, *Moon Patrol* pertenecen al baúl de los recuerdos y, sin embargo, *El Estanciero* sigue vigente.

Así como *PAC-MAN* es genial, pero el sábado a la noche probablemente nos encuentre jugando *Fortnite*, todo bien con el *Uno*, pero llegó la hora de probar *Virus*, *Quién fue?* y *Say My Name*.

En los últimos cuarenta años, gracias a Internet y la revolución de las comunicaciones, la dinámica del mundo cambió. Si hoy miramos una película de los 70 probablemente nos parezca lenta. Algunos podrán decir que los videojuegos y el cine evolucionaron por cuestiones tecnológicas, pero los cambios de los que les hablo van más allá. Tal vez sea más evidente en los libros: sin ir tan lejos, los libros escritos hoy en día tienen una dinámica

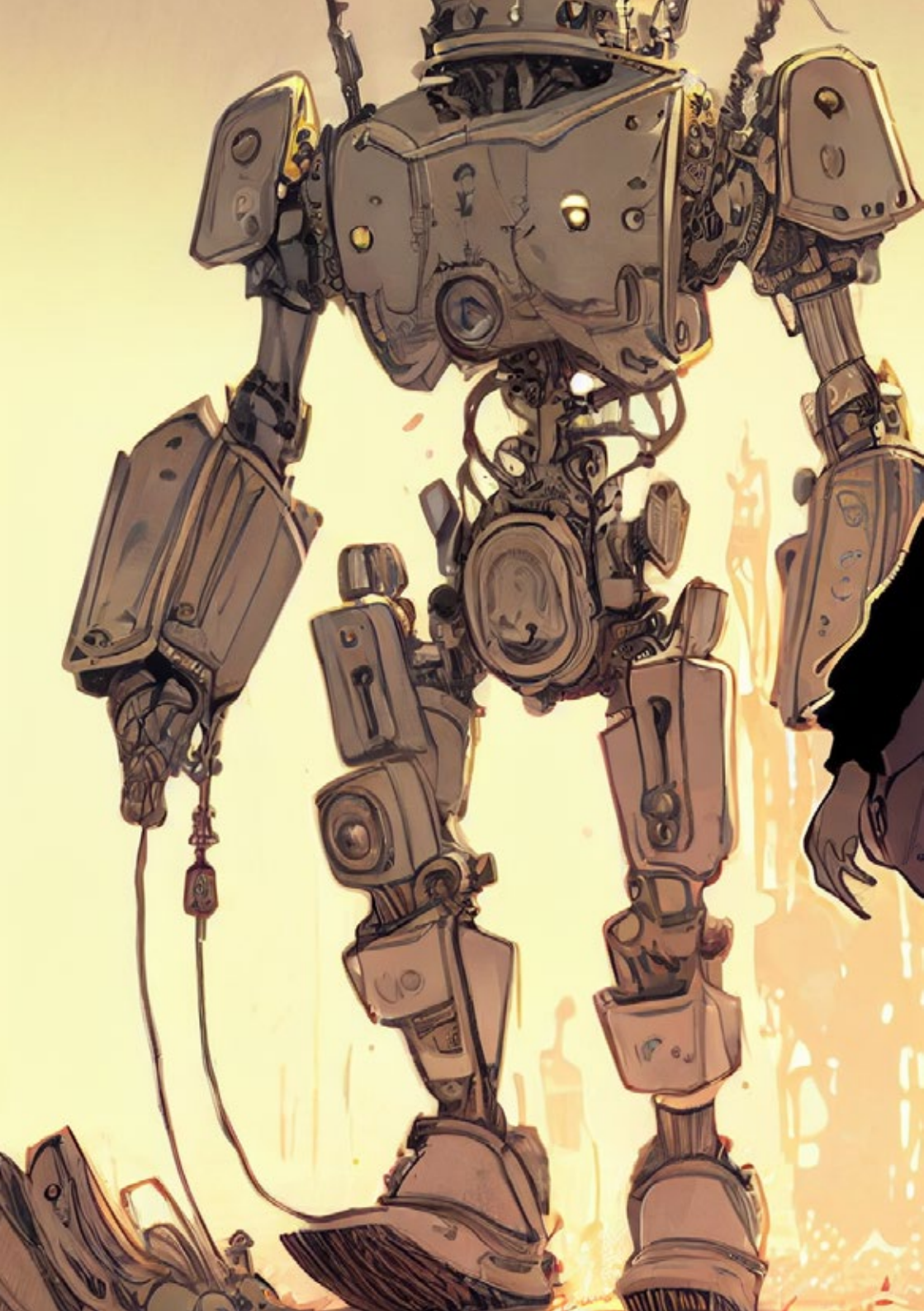
totalmente diferente a los escritos cincuenta años atrás. Lo mismo pasó con los juegos de mesa: sus componentes siguen siendo cartón, fichas y dados, pero los juegos modernos no tienen nada que ver con los juegos clásicos: los juegos de hoy están tan lejos de *El Estanciero*, como *League of Legends* de *Wonder Boy*.

Por otra parte, la oferta de juegos es muchísimo más amplia de lo que la mayoría imagina. A nivel mundial, se publican unos 4500 juegos de mesa por año. Es cierto que a nuestro país llegan unos pocos, pero una tienda especializada cuenta con no menos de 400 títulos en stock, muchos de los cuales pueden jugarse en 15 minutos o menos, lo cual los vuelve ideales para utilizarlos como *ice breakers* en las reuniones, o *team builders* en horario de almuerzo o *afters*.

Los juegos nos enseñan estrategia, negociación, a detectar cuando el otro nos miente. Nos permite practicar la optimización de procesos y recursos, mejorar el nivel de concentración, estimular la creatividad. Asimismo, crean y fortalecen la sinergia entre los empleados, ya que permiten que interactúen en un ambiente distendido, pero desafiante, generando lazos de cooperación y confianza incluso entre personas que habitualmente no se relacionan. Pero, tal vez lo más importante, es que nos enseñan que no siempre se gana y a lidiar con ello, a prevenir y tratar el stress, a desarrollar la inteligencia emocional, a mejorar nuestras aptitudes sociales, a trabajar en equipo.

Pistas cruzadas, *Just One*, *Virus*, *Marea Alta*, *Musa*, son algunos de los títulos que siempre recomiendo. La potencialidad es increíble. Los invito a conocerlos y darles un espacio en la empresa.

Es un antes y un después. 🏆





NIVEL
0

3

Jugando a las cartas

- **Por MER GRAZZINI y DROQEN.** Mer es muchas cosas: game designer, artista 2D, redactora, docente, rosarina, guitarrista de fogón, elemental de la manija, pero no es alguien que duerma mucho. 🐦 @MerGrazzini | Droqen es un obsesivo, saturado con ADHD, game designer de Toronto que odia las puertas cerradas y ama los largos paseos en la ciudad. 🐦 @droqen

Dear letterclub.games:

La sugerencia de Jack Kutilek de HAIKU GAMES¹ de ser como *haikus*, como esa forma específica de poesía, me resulta inspiradora. Es un lugar al que me gusta volver. «Juegos breves que dejen suficiente espacio para encontrarle significado por una misma». ¿Un poema es responsable de ser entendido de la manera en que los juegos generalmente lo son?

No es exclusivo de la poesía que puedas saltearte pasajes difíciles, pero creo que el poema tiende a tener una dificultad más innovativa como-de-diseño-de-videojuego, en el hecho de que un poema se deleita en su propia forma, e incluso inventa su propia forma y espera que quien lea siga el juego, un acto que requiere primero, y fundamentalmente, aprender cómo jugar.

Hace un par de semanas, @Johnnemmann tuiteó: «Acá está lo que tengo para decir sobre dificultad en juegos: más juegos deberían ser desafiantes, como un libro o una película o una escultura son desafiantes.»

Es interesante preguntarse cómo un videojuego podría ser desafiante como un libro o una película. Pero creo que es igualmente interesante considerar cómo libros, películas y poesía podrían ser desafiantes como un videojuego. Y qué significa eso: ellos no pueden esconder palabras o escenas, pero pueden confiar en un sentido de comprensión de manera análoga a la forma en que un juego se apoya en el sentido de comprensión de las mecánicas de los jugadores.

~droqen. Toronto, 31 de julio de 2021

1 letterclub.games/haiku-games

¡Hola Droquen!:

Hablar sobre poemas es astuto, porque ser «difíciles» es parte de su naturaleza. Mantienen su significado un poco escondido, no lo señalan, lo insinúan. Y no solo juegan con el significado de las palabras, también con su significante, su sonido; y no siempre coinciden. Una canción musicalmente feliz puede tener una letra triste y viceversa.

Discutiendo con unos colegas sobre GRIS, uno de ellos citó un tuit de Anne Anthropy donde decía que GRIS habla de la tristeza y la depresión tan metafóricamente que perdía su significado. Pero yo creo que eso es solo porque es como la poesía o la música.

Always Down de Stuffed Wombat no usa palabras, y su gamefeel, esa sensación táctil, es genial, su musicalidad es alegre, despertando la exploración y el asombro. Pero el mensaje detrás es muy triste, y eso también lo transmiten las mecánicas. Pero requiere una lectura activa para entenderlo. Igual que un poema.

Julio Cortázar hablaba sobre el Lector Activo², alguien que es a la vez cómplice y antagonista, luchando un poquito por el trabajo creativo. Incluso si los juegos demandan interacción, podés totalmente ser una jugadora pasiva si no estás dispuesta a cuestionarte la narrativa que tenés enfrente. Pero, ¿qué es lo que querés conseguir pensando en los juegos en términos de poesía? ¿Está el foco en vos mismo, como autor diciendo cosas, o en quienes juegan, inventando sus propias ideas, motivados por tu trabajo?

~Mer. Rosario, 1° de agosto de 2021

Mer! Tanto tiempo!:

¿Viste esa vieja cita de Sid Meier, «un juego es una serie de decisiones interesantes»?

Estaba pensando: ¿qué es una decisión interesante? y ¿es suficiente con ser interesante? Las mejores decisiones en juegos nunca son impersonales. Una decisión personal es una en que distintas personas elegirían diferente, pero donde vos elegirías lo mismo una próxima vez, a menos que hayas cambiado.

Cuando una elección es puramente estratégica, deja de ser una obra de arte preocupada por explorar tu humanidad. Esto no significa que una

2 Fragmento de entrevista disponible en: vimeo.com/237434979

opción no pueda tener una respuesta correcta y una incorrecta; tiene más que ver con la actitud de quien juega, cultivada tanto por ese juego como por su ambiente.

Tomar la decisión «incorrecta» por razones personales puede ser muy significativo, pero la voluntad de los jugadores de tomar decisiones personales, más que estratégicas, puede verse erosionada si entienden que elegir personalmente puede hacerles daño. Si hay una opción correcta que te premia, y una equivocada que te hiere, entonces estás siendo objeto de un castigo por expresarte libremente...

¿Será que algunos juegos entrenan a sus jugadores a no tomar decisiones personales?

~drogen. Toronto, 20 de octubre de 2021

Heyyy Droq:

Tu carta me dejó pensando... ¿Cuánto te dejan los juegos ser vos mismo antes de que empieces a perderte contenido que necesitás para entenderlos?

Siento que no podés ser tímido, o te perdés toda la diversión. *Binary Quest* de Brin incluso se ríe de eso, haciendo que la historia se termine inmediatamente si te negás a actuar valientemente en el primer diálogo. En esos casos, los juegos te castigan por ser vos mismo, o mejor dicho, se vuelven más difíciles si no podés hablar bien/efectivamente con la gente. Fallar una tirada de *Diplomacia* implica un combate o algún tipo de desafío más complejo.

Leí en la revista *APWOT* la cita: «el desafío es una cuestión de confianza», y me hizo pensar de nuevo en lo del Lector Activo. Un respeto mutuo entre quien escribe y quien lee. Cuando juego obras que no tienen el foco en una buena escritura, muchas veces me encuentro eligiendo las respuestas más directas, porque me preocupa que la acción se detenga si llegase a jugar más reservadamente. Pero narrativas más cuidadosas no bloquean el contenido detrás de una barrera de personalidad, solo te ofrecen uno diferente.

Estoy jugando *Disco Elysium* estos días, y me di cuenta de que trato de ser una buena persona en la historia, incluso si implica decir que no a cosas que sé que me beneficiarían. Porque estoy confiando en el juego, en que me va a dejar avanzar incluso sin esas cosas. Así como él confía en mí, en que voy a entender la historia aunque sea rara y esté toda desperdigada en pedacitos.

¿Hay alguna manera de hacer esto más evidente? ¿Cómo comunicarle a quien está jugando que puede tomar estas decisiones?

~Mer. Rosario, 3 de noviembre de 2021

Hey Mer. Hmmm...:

Supongo que no todo el mundo juega para ser ellos mismos, pero, además, ser vos mismo no siempre significa hacer lo que quieras sin restricciones, ¿no? ¡Esto me hace volver a la idea de Johnnemann de principios de este verano! Los juegos que son sobre decisiones personales pueden ser «desafiantes como un libro o película o escultura es desafiante» a base de no permitirte ser quien quieras y, en cambio, empujándote a ser alguien más --no alguien más rápido, o más inteligente, o mejor resolviendo puzzles... sino alguien que tomaría una decisión personal diferente.

Elegir ser una buena persona en juegos es bastante chato. O sea, la elección personal de simplemente bien versus mal es aburrida y usada hasta el cansancio. Así que el único problema interesante que queda es si «cómo ser una buena persona» es complicado, difícil, poco claro, ¡y eso es un problema estratégico de nuevo! ¡Estoy tomando decisiones estratégicas, no personales! Todavía se siente como tratar de ser más rápido, inteligente, mejor en puzzles -- Solo que es un puzzle moral sobre cómo ser una buena persona, en vez de otro tipo de puzzle. Quiero, en cambio, ser invitado a explorar el ser alguien diferente. (O a explorar ser yo mismo, mi personalidad.)

Esa no es realmente una respuesta a tu pregunta, pero acá tenés una versión ligeramente diferente de lo que vos preguntaste:

¿Cómo comunicarle a quien juega que las decisiones personales en un juego son más interesantes que las estratégicas?

~drogen. Toronto, 7 de noviembre de 2021

PD: Hey, buena persona, ¿las decisiones individuales que estás tomando en *Disco Elysium* son mayormente personales?

¿O en general no?

Dear Droqen:

Sabés, te discutiría que eso que decís de la estrategia de ser una buena persona... ¡es la vida misma! Mil veces me encontré entendiendo dinámicas sociales como un sistema de RPG por turnos en la vida real. Así que ahora me pregunto cómo diferenciar, posta, la estrategia social de las verdaderas decisiones personales. ¿Realmente son diferentes? Pero bueno, vamos a seguir con lo que tenemos hasta ahora.

Siento que la mejor manera de elegir por motivos personales es si el resultado no es predecible. Si me puedo imaginar cómo el juego/historia/sistema se va a desarrollar dependiendo de mi elección, mi decisión está condicionada. Otra buena manera es si el sistema está balanceado de manera que no hay realmente «bien y mal» (estoy de acuerdo con vos en que es una división muy tibia). Estoy pensando en *Signs of the Sojourner*. Ahí tenés una gran restricción: el tiempo. Simplemente, no hay suficiente como para hacer todo e, incluso, si querés «ser buena persona» a veces tus cartas (palabras) te fallan. Y no hay realmente bien y mal, solo gente y sus intereses. Pero claro, ¡es un juego de estrategia! Necesariamente estás tomando decisiones estratégicas... pero basadas en personales. Tenés ganas de visitar un lugar de nuevo, así que hacés las jugadas indicadas para perseguir tu antojo.

Al final, siempre termino volviendo a Gastón Bachelard y su, parafraseando, «hacer que el lector levante los ojos del libro»³. Y a los Juegos Haiku. Hacer un juego donde quien juega pueda empatizar y rellenarlo con su propio imaginario. No solo experiencias reales, también su imaginación. ¿Cómo podemos apuntar a un balance entre nuestra propia voz como autores y la de los jugadores?

~Mer Rosario, 8 de noviembre de 2021

PD: En *Disco Elysium* me tuve que poner en los zapatos de una persona muy diferente a mí, pero estoy eligiendo ser una que protege a mi colega que cree en mí a pesar de todo :)

Supongo que eso hace que ESAS decisiones sean personales.

3 En Bachelard, Gaston [1958]: *La Poética del Espacio*, FCE, Buenos Aires, 2020.

Levánta los ojos del libro, Mer:

¿Sabés? Yo hago eso mucho más con los libros que con los juegos. Puedo pensar en algunos ejemplos puntuales de libros que me hicieron pensar «a la mierda», y me tuve que sentar a ponderar las ideas presentadas por un rato. Por ejemplo, a la mitad de esa historia corta de China Miéville, *The Dowager of Bees*,⁴ me detuve cuando un personaje rompe las leyes de la realidad. Hay una página en *Echo of the Boom* de Maxwell Neely-Cohen que describe una explosión nuclear. Leí esa página estando en el baño y dejé de leer; de alguna forma me encontré imaginando la explosión afuera de las paredes de azulejos que me rodeaban, sentado ahí en el trono de porcelana, jaja.

Rara vez tengo eso con los juegos -- esos me tironean más hacia adentro. Si ellos son el medio de interacción, ¿entonces es el equivalente a cuando suelto las manos del control? O quizás, es algo diferente. Cuando levanto los ojos del libro es porque estoy ensimismado en mis pensamientos, integrando lo que acabo de leer con mis sentidos, acoplando mi cerebro. Quizás con los juegos nunca tengo que hacer esto porque ya estoy siempre integrando la experiencia, estoy siempre enganchado. (A menos que sea un muy mal juego.)

Corrypt de Michael Brough me hizo eso, de hecho. No puedo decir mucho sin spoilearte... No me acuerdo, ¿lo jugaste? Bueno, quizás es solo una cosa de los juegos de puzzles, que a los puzzles realmente buenos los podés resolver sin mirar el juego para nada.

Es gracioso cómo con los juegos pregunto: «¿jugaste tal cosa?» pero con los libros asumo que nadie leyó los que nombro porque llevan tanto tiempo —y hay demasiados libros increíbles y variados— y es demasiado difícil asumir que alguien siquiera disfrutaría ese libro tanto como yo, o de la misma manera.

Aunque en realidad, ¡los juegos SÍ SON un poco así por estos días! Y creo que eso es muy lindo.

~drogen. Toronto, 9 de noviembre de 2021



4 En Miéville, China: *Three Moments of an Explosion: Stories*, UK, Pac Macmillan, 2015.

Unir culturas con Death Stranding

■ **Por CARO PANERO.** Traductora ENG>SPA de localización de videojuegos, subtítulo y cómics. Escritora de terror, fantasía, ciencia ficción y cómics. Cofundadora de Cuervolobo Editorial.  @cece_writer_dreamer

LA LOCALIZACIÓN, como ya contó el colega Matías DeSalvo en una **Ludorama** anterior¹, es un proceso que tiene en cuenta no solo el traducir palabras de un idioma a otro (en este caso, del inglés al español), sino que conlleva una adaptación a la cultura meta o *locale*, con todos sus condimentos económicos, políticos, sociales, religiosos, etc. En *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019), no fue la excepción. Desde el título del juego, las características específicas de las mecánicas, los elementos que se utilizan, hasta el sexo de un personaje, todo fue un desafío. ¿Por qué? Porque como todo juego, tiene una narrativa, un *lore* muy rico que presenta una gran cantidad de terminología inventada para describir su contenido.

El proceso de localización comenzó a fines de septiembre de 2018 y, hasta el día de hoy, se siguen realizando trabajos de traducción y corrección que tienen que ver con las actualizaciones, los contenidos descargables (DLC), la portabilidad de PS4 a PS5, la nueva versión *Director's Cut* para la nueva generación de consolas PlayStation y su versión en PC.

Hay muchos ejemplos interesantes para mencionar sobre las decisiones de localización (aprobadas por el cliente final) respecto de ciertos elementos y sus respectivas resoluciones.

La información viene del equipo que realizó (y realiza actualmente) el trabajo de traducción y adaptación, pero los acuerdos de NDA (*Non Disclosure Agreement*) nos prohíben dar nombres y apellidos de las personas involucradas. Sin embargo, una de ellas está más cerca de lo que creen,

1 Desalvo Matías: «Localización de videojuegos» en *Ludorama* #02, pp.150-155, marzo 2021.

hasta se podría decir que está escribiendo este artículo. A buen entendedor y a buena entendedora, pocas palabras. *guiño, guiño*

Hideo Kojima, el autor de *Death Stranding*, nos sumerge en un mundo postapocalíptico que presenta cosas como criaturas espeluznantes, bebés nonatos que sirven de herramientas, un mundo desconectado y una persona cuyo destino es unir todo esto y superar los obstáculos que se le cruzan en el camino. A continuación, se detallan algunos términos que representaron un reto por diversos motivos:

BB/Bridge Baby > BB/Bebé Bridge: aquí el desafío no estuvo tanto en la traducción (porque era bastante directa y hacía juego con la empresa Bridges, creada por la presidenta de este nuevo conglomerado y el apellido de Sam), sino que estuvo en un pedido del cliente para ocultar la identidad de este pequeño ser. No se podía decir el sexo porque revelaba información clave sobre quién era y con quién tenía parentesco. Cuando en el juego se mencionaba como *baby*, se lo tradujo como «criatura» o «peque» para que no marque el género en español.

BT (Beached Things) > CV (criaturas varadas): acá se tuvo libertad, no era imperativo seguir la abreviatura del inglés al pie de la letra. Esta traducción pudo ahondar más en la función que cumplían o describir características específicas que distinguían a estos «monstruos» del resto. Se pensó más en que eran seres humanos que quedaron atrapados en esta especie de purgatorio y que no podían cruzar hacia «el otro lado».

Bola Gun > Boleadora: si bien a simple vista parece una especie de fusil, lo que lanza esta arma no son proyectiles sino que expulsa una «hebra» (término importante en el juego) que inmoviliza al rival (ya sea una MULA o una CV). Se asemeja a las boleadoras que usaban los pueblos originarios de las Pampas.

Bridge Link > Enlace puente: en este caso, la palabra *Bridge* tiene doble función: hacer referencia a la estructura que une dos porciones de tierra (puente) y también a la empresa creada por la presidenta Bridget Strand.

Chiranium > Quirario: elemento, como casi todos los que menciono aquí, inventado por Kojima y su equipo para hablar de una sustancia pare-

cida a la materia oscura y que, en el juego, representa la cristalización del material quiral que proviene de la Playa y que no experimenta ni sufre el paso del tiempo.

Cuff Links > Brazaletes: si los vemos, asumimos que son esposas que usan los presos, pero tienen otra función (mucho más tecnológica y avanzada). Por ende, la forma en que Sam se lo coloca dio más la impresión de un brazalete.

Q-pid > Q-pido: se mantuvo la Q porque este collar contiene altas cantidades de quiralio, material que era importante rescatar y destacar en el nombre.

Stillmother > Madre inerte: se tradujo más la idea de una madre con muerte cerebral que aún tiene una conexión con su hijo/a, quienes luego se convertirán en BBs.

Timefall > Mengua: esta creo que quedó increíble. El término en inglés hace referencia a una especie de lluvia ácida que no desintegra, sino que acelera el paso del tiempo de lo que toca. Según la RAE, una de las definiciones del verbo menguar es: «1. intr. Dicho de una cosa: Disminuir o irse consumiendo física o moralmente.» Lo cual es perfecto para describir el efecto de esta precipitación.

Vog > Smog volcánico: según la definición provista por el cliente, era «gas volcánico». Entonces, para jugar con la idea de ese gas tóxico y que proviene de un volcán, se dejó esta traducción como «smog volcánico».

Voidout > Vacío: para este término, se trató de anclar más en la idea del *void*, de ese gran espacio vacío o cráter que queda luego de que una CV devora un cadáver humano (es decir, cuando entra en contacto la antimateria con la materia, respectivamente).

Para que la localización de un juego funcione, se requiere de mucha información y de mucha investigación. Sucede a menudo que la empresa que contrata servicios de este tipo no brinda imágenes, documentos,

descripciones, etc. para evitar la divulgación del material antes de tiempo, es decir, para mantener la confidencialidad del contenido. Ni hablar de una copia del juego. Eso casi nunca lo envían. Este panorama solo cambia cuando se trabaja con equipos de desarrollo independientes o *indie devs*. Por ende, esto es un gran *kaiju*, una gran piedra o dificultad a la hora de traducir.

Como se ve en los ejemplos anteriores, hay muchos términos creados para el juego, palabras que no existen en ninguno de los dos idiomas y solo se pueden adaptar teniendo información adicional que la respalde. Por fortuna, en este caso pusieron a nuestra disposición un gran *lockit* o kit de localización (material fundamental) que proporcionaba lo necesario para realizar un buen trabajo. Cubría desde los actores y actrices que iban a interpretar los diversos papeles, la historia del juego, la mecánica, gráficos que explicaban el proceso de los repatriados y la Playa, etc. Además, las preguntas que surgían durante este proceso fueron respondidas no solo con explicaciones detalladas sino también con imágenes o videos.

Para cerrar, es un título que entretiene, pero que lleva un mensaje muy profundo (y más en época pre pandémica): la unión hace la fuerza y la humanidad dividida solo puede terminar en un evento apocalíptico, es decir, en la muerte. En lo personal, lo esperé durante mucho tiempo (como me pasó con *Kingdom Hearts: Birth by Sleep* para PSP y *Final Fantasy XV* para PS4, ex *FFXIII versus*) y no me defraudó. Hice oídos sordos a la crítica, a posibles comentarios negativos de otras personas y me sumergí en un mundo oscuro e increíble.

Y como proyecto de localización, puedo decir que es una obra maestra que requirió de mucho trabajo y esfuerzo. El rol de la persona (o el equipo) que realiza profesionalmente la localización de un juego es importantísimo y debemos valorarlo. Brindar nuestra admiración, respeto y agradecimiento por acercarnos a joyas que, a lo mejor, por desconocer el idioma de origen, no las entenderíamos. 🍷

THE ELDER SCROLLS V Skyrim

Épica de un encantamiento

■ **Por LUCAS S. MELFI.** Politólogo, Magister en Defensa Nacional y Doctorando en Ciencias Sociales por la UBA. Investigador en el equipo de «Política exterior, geopolítica y Defensa» en el IEALC (UBA). Profesor en UBA / UCES. @ lucassmelfi



*La sangre es riacho de lobos,
marea de matanza,
rocío del muerto,
sudor de la guerra,
cerveza de los cuervos,
agua y ola de la espada.*

Las Kenningar – Poesía escáldica

HACE ALGUNOS MESES, *The Elder Scrolls V: Skyrim*¹ (de ahora en más, *Skyrim*) cumplió su décimo aniversario, con un éxito ininterrumpido pocas veces visto en la industria de videojuegos. Ya sea sumando nuevos jugadorxs a sus filas o conservando un público ferozmente fidelizado, día a día la fantástica provincia nórdica de Tamriel vuelve a ser visitada y revisitada a través de los nuevos mods y DLCs, o reviviendo la saga principal del magnífico Devorador de Mundos. A esta altura del juego y su leyenda, la pregunta sobre los motivos de la continuidad de tal éxito no reviste demasiada novedad. Ríos de tinta se han vertido abordando este tópico, pero el interrogante aún sigue: ¿qué hace único a *Skyrim*? ¿Cuáles son sus atributos distintivos?

Skyrim parte de una estética e historia con fuerte raigambre en la cultura y la mitología nórdica, pero se ramifica, abarcando una serie de subgéneros propios de la épica-fantástica en general. Para llevar a cabo esta operación, el juego conjuga una serie de elementos culturales propios de distintos imaginarios literarios tanto poéticos como narrativos, construyendo no solo un profundo clima de inmersión sino otro tipo de efecto del cual pretendemos dar cuenta en este artículo. Este será nuestro principal objetivo: analizar la variedad de elementos, impresos en los distintos escenarios e historias del juego, mediante los que se construye lo que denominamos —y explicaremos luego— como «efecto de encantamiento», el cual funciona en tanto diferencial, manifestándose en sus estructuras narrativas. Para llevar a cabo esta empresa, en primer lugar, analizaremos el juego en tanto artefacto lúdico narrativo, de la mano de distintos autores, y luego indagaremos en una serie de elementos culturales que remiten a los distintos imaginarios que terminan por constituirlo en una antología de sub-géneros literarios del fantástico.

Como marco conceptual, tomaremos algunas nociones referentes al debate de los Games Studies, en su variante tanto ludológica como narrativista, a partir de las que podremos profundizar en la textura del juego. Por otro lado, utilizaremos el concepto de «cultura residual» de Raymond Williams, entendida como aquellos elementos creados/formados en el pasado, pero que todavía se hallan en actividad dentro del proceso cultural vigente, no solo como un elemento pretérito sino como una parte del presente. Dichos elementos pueden presentar una relación de oposición/alternativa a la cultura dominante, o pueden ser incorporados por ella. A

1 Juego desarrollado y publicado por Bethesda el 11 de noviembre de 2011.

su vez, utilizaremos de este mismo autor su noción de «estructuras de sentir», sobre la que nos extendemos más adelante, con el fin de indagar en las estructuras del juego; y la definición de «narrativas» de Barthes (2006:15) a las que entiende como un conjunto de estructuras construidas con acciones, actantes y las secuencias en las que estas se desarrollan (trama) mediante causa y efecto. Finalmente, el concepto de «reencantamiento» creado por Walter Benjamin y la reinterpretación del mismo llevada a cabo por Michael Lowy nos darán el cierre final de este marco.

Literatura ergódica, narrativa ambiental y agencia: hacia un nuevo lector-usuario de la épica

Comenzaremos por situar nuestro análisis de *Skyrim* en el contexto de la discusión de los Game Studies (estudios de juego) iniciado a finales de los noventa, que tuvo por objeto indagar en la capacidad de contar historias de los videojuegos. De este rico intercambio, observamos, a grandes rasgos, dos grandes posiciones emergentes: una tendencia más bien narrativista, que define a los videojuegos esencialmente como formas de narración cuya novedad reside en la introducción de un nuevo tipo de recepción (Laurel, 1993; Murray, 1999); y una segunda postura que denominamos ludologista, que considera al videojuego como un medio de interacción, antes que descripción y narración, cuyo objeto de interés se orienta hacia las mecánicas de interacción dentro del mismo (Arseth, 1997:94; Costikyan, 2000). Resulta interesante destacar que la primera postura plantea una diferencia de forma, relativa al soporte tecnológico, a la hora de contar historias; mientras que para la segunda el medio y el soporte son fines en sí mismos. Desde esta última perspectiva, si bien los medios de interacción recogen algunos elementos narrativos, estos no tienen por fin específico contar una historia. En definitiva, para la primera postura los videojuegos son medios de narración mientras que para la segunda son medios de interacción.

En una etapa tardía del debate, Henry Jenkins (2010) se decide por ahondar en estas definiciones y busca una síntesis que nos resulta de particular interés conceptual a la hora de abordar los juegos de aventura como *Skyrim*. Bajo esta concepción, el videojuego funciona como un espacio con posibilidades narrativas; el autor afirma que, si bien no todos los juegos cuentan historias, muchos tienen aspiraciones narrativas. Asimismo, de

acuerdo con Jenkins, un tipo de análisis narrativo no debe ir en desmedro del estudio de las mecánicas de juego dado que de ellas proviene la manera distintiva en que los videojuegos narran una historia. A partir de estos conceptos, el autor afirma que los diseñadores de videojuegos se caracterizan no tanto por contar historias como por diseñar mundos y espacios. Esto reviste de una particular importancia en el caso de los juegos de rol de lápiz y papel, donde se hace necesario situar a los personajes antes de comenzar con la aventura propiamente dicha. Se trata de un tipo de narrativa íntimamente vinculado a una antigua tradición literaria: las historias de viajes o la odisea del héroe (Jenkins, 2010:4). Desde Homero hasta la saga tolkieniana y las aventuras de Conan el Bárbaro, estos relatos se constituyen como ejemplos de historias en las que el espacio físico se infunde con los elementos narrativos, funcionando como vehículo privilegiado para transmitir la historia que se pretende contar. A esta particular forma de contar historias, Jenkins la denomina narración ambiental (*environmental storytelling*).

Este concepto nos resulta de particular relevancia para abordar *Skyrim*, a menudo referido como una aventura de fantasía épica de vieja escuela, no solo por su mecánica de juego sino por la trama y los escenarios. En una pequeña encuesta llevada adelante para este artículo, sobre una base de 125 encuestados, un 63 % destacó la inmersividad y las ambientaciones como la principal cualidad del juego, incluso superior a grandes títulos como la saga de *The Witcher*. Coincidiendo con Jenkins, podríamos decir que en *Skyrim* cada textura, cada sonido y cada personaje logran poner de relieve la idea fuerza del tipo de historia que se pretende transmitir, conformando la base del atributo de inmersión. La narración ambiental genera las precondiciones de la experiencia inmersiva al evocar elementos culturales pre-existentes en otros soportes como el cine y la literatura, estableciendo una inmediata asociación con los mismos para configurar el escenario donde la acción va a desarrollarse (Jenkins, 2010:5). Más adelante retomaremos la cuestión de dichos elementos, que creemos de particular relevancia en el caso de este maravilloso juego.

No obstante, si bien definimos a *Skyrim* como una narrativa ambiental, es decir un videojuego con potencial para contar historias, insistimos en que las mecánicas de juego no pueden constituir una cuestión menor. Para abordar este aspecto, el concepto de literatura ergódica esbozado por Es-

pen Arseth puede resultarnos un insumo de gran potencia analítica. En su libro *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Arseth (1997:1) define el concepto de «ergódico» como un compuesto que deriva del griego *ergon* (trabajo) y *hodos* (camino). Según este teórico, se trata de un tipo de literatura en la que se requiere un esfuerzo no trivial del lector para recorrer el texto. Con cada decisión se accede a determinados caminos textuales sin conocimiento del resultado exacto de esas decisiones ni de las partes del texto que el lector-usuario se pierde, como consecuencia de esa decisión. De este modo, a la experiencia de lectura se le agrega un particular modo de interacción que, especialmente en juegos de aventuras, podríamos asimilar al de una estructura laberíntica. Respecto de esa estructura, cabe destacar que, según Arseth, podemos encontrar dos tipos de laberinto: el monocursal, en el que, más allá de la diversidad de la secuencias, obstáculos y dificultades, siempre se llegará al mismo destino; y, por otro lado, el laberinto multicursal en el que se obtienen resultados diferentes acordes a las decisiones que se toman, abriendo un espectro de posibilidades y consecuencias diversas.

Un elemento central que hace posible este tipo de narrativa es la particular forma de textualidad que Arseth denomina cibertexto: es decir, un metasistema narrativo en el que existe un proceso cíclico de retroalimentación de la información. Este tipo de metasistemas determina una organización mecánica del texto que implica una serie de complejidades propias del medio de interacción. De este modo, se constituye un tipo de intercambio literario que posibilita la integración del lector a la historia, a diferencia de la narración tradicional, que limita su figura al proceso interpretativo. La interacción es el mecanismo base de la narrativa ergódica y cibertextual, ya que sin ella la historia no discurre. En este sentido, podríamos decir que el lector-usuario debe tomar decisiones para consumir el acto narrativo (Marcos, Romero y Santorum, 2019). A esta capacidad de interacción del lector usuario, Gordon Calleja (2011:55) la denomina «agencia», conceptualmente definida como la habilidad de realizar acciones que afecten al entorno (sistema), al mundo y sus habitantes.

Rescapitulando, podemos entonces arrojar una primera caracterización sobre *Skyrim* en tanto pieza de narrativa ambiental y cibertextual, con una estructura de laberinto multicursal en el que nuestras decisiones afectan la trama central más allá de un orden secuencial diverso. Sobre la base de estas definiciones, observamos que, desde la configuración del personaje/

avatar hasta la infinidad de aventuras por las que va tomando decisiones y ejecutando acciones, el lector-usuario tiene agencia. Se podrá argumentar al respecto que hay elementos fijos, que se encuentran encadenados a la estructura narrativa —como que el personaje siempre será Dragonborn— y, a la vez, actúan como desencadenante, pero de ninguna manera la ontología del héroe se agota allí. El Dragonborn o Sangre de Dragón representa solo el punto de partida, que por esta vez no está restringido por arquetipos de profesión tan trillados en la fantasía épica medieval. Desde vampiros y hombres lobo, pasando por magos, nigromantes, ladrones, arqueros y asesinos, el espectro de posibilidades es vasto y se encuentra a la orden del viaje. En este juego, el planteo de la ontología funciona de un modo más bien relacional, como parte integral de la odisea del héroe. Podríamos objetar en este sentido que, para un abanico tan amplio de opciones, el tema del género se encuentra bastante ausente, recayendo en una lógica binaria que pasa por alto la dimensión de lo trans en pleno siglo XXI.

Elementos residuales e imaginarios de la literatura fantástica en *Skyrim*: La construcción de un efecto

Raymond Williams (1997:206) argumenta que en el siglo XVII, la aparición y el desarrollo de trabajos narrativos que no se correspondían con las prácticas clasificatorias vigentes —ancladas en las normas y criterios de las letras clásicas— lograron destruir, con su mera existencia, todo intento de generar una teoría fija de los géneros literarios, basada en elementos residuales. Esto dio lugar a una creciente especialización de la forma literaria, que devino en nuevos géneros y subgéneros, en tanto combinación de forma, materia y público objetivo. Dicho nivel de diferenciación y particularidad se evidencia a la perfección en los subgéneros del fantástico: alta fantasía, fantasía heroica, fantasía oscura, ciencia ficción fantástica, espada y brujería, fantasía extraña, etc.

A este respecto, nos permitimos indagar en los géneros y las obras preteritas de las cuales *Skyrim* se nutre, mediante la encuesta antes citada. Resulta destacable que un 65 % de los participantes —al responder la pregunta sobre las impresiones que el juego produce— describen una sensación de familiaridad, casi nostálgica. Dicho componente resulta insoslayable en las distintas referencias a artefactos culturales —literarios, cinematográficos y del ámbito lúdico digital— con sus correspondientes imaginarios. Por consiguiente, si bien la experiencia de juego transcurre

en el presente del lector-jugador, a la vez lo remite a otros procesos y obras previas que se reactualizan bajo el formato ergódico cibertextual. Continuando con la encuesta, encontramos que un 67 % de los participantes pondera como fuente principal del juego la literatura. De dichos encuestados, un 52,6 % afirma que la principal fuente de inspiración del juego proviene de la obra de J.R.R. Tolkien *El Señor de los Anillos*², mientras que un 15 % se ciñe a la saga de *Conan* de Robert Howard³; otro 10 % alude a la saga de *Canción de Hielo y Fuego* de George R. R. Martin, y en el porcentaje restante se reparte entre títulos como la saga de *The Witcher*, escrita por Andrzej Sapkowski⁴, *Terramar* de Ursula K. Le Guin⁵ y hasta autores de literatura de horror como Poe o Lovecraft. Quizá sea esta una de las mayores potencias del juego: la capacidad de conjugar y sintetizar elementos residuales de distintas obras en un vasto mundo, con el objeto de producir un determinado efecto. En tal sentido, observamos que se trata de un juego que, si bien parte de los elementos tradicionales propios de las sagas nórdicas —su ambientación, las jerarquías políticas con figuras como la del Jarl, el Thane y los Skjalds, la economía de las aldeas, las criaturas antagonicas y el conflicto con el Imperio— se niega a conformarse con eso, aventurándose a otros sub-géneros. No muy lejos de la secuencia inicial, nos introducimos en el escenario de un conflicto bélico-político basado en una antítesis, nada maniquea, entre dos actores colectivos —el Imperio y los Stormcloaks—, que por momentos nos recuerda sagas como *The Last Kingdom* de Bernard Cornwell⁶. Este conflicto se desarrolla en el contexto de una matriz de pensamiento binaria de civilización/barbarie, que dificulta el arribo a una instancia superadora, trayendo a colación todas las complejidades del caso. Allí mismo, en la aldea de Carrera Blanca, podremos, además, entrar al grupo de Los Compañeros donde inevitablemente

2 Publicada en 1954 en el Reino Unido, en tres tomos.

3 Personaje creado por ese autor en 1932, protagonista de una serie de relatos que publicó hasta su muerte en 1936 y continuada por diversos autores hasta la actualidad.

4 La Saga de Geralt de Rivia, o Saga del Brujo, comenzó en una serie de cuentos publicados en Polonia a mediados de los 80.

5 Ciclo de cuatro novelas y varios cuentos publicados en Estados Unidos a partir de 1964.

6 Saga de más de diez novelas publicadas en el Reino Unido a partir de 2004.

acudirán a nuestras mentes las melodías de la obra de Basil Poledouris⁷ en su monumental *Conan el Bárbaro* basada en los escritos de Howard. Con unos cuantos días más de viaje podremos iniciarnos en una escuela de magia al mejor estilo de Roke de la saga de *Terramar*, si tomamos la decisión de adentrarnos en el Colegio de Winterhold y sus misterios; por no mencionar que toda la idea de los gritos y palabras de los dragones, en tanto acto, nos remite a la magia en los términos de Ursula K. Le Guin. Por otro lado, tenemos a la perversa Markarth donde podemos descubrir lugares de terrores inenarrables con entidades inasibles, más allá del mundo humano, con un desenlace al mejor estilo de la Casa Usher⁸; pero si nos internamos en las ruinas enanas, las creaciones robóticas de tuercas y vapor se encontrarán a la orden del día, al mejor estilo steampunk. En efecto, estos elementos culturales residuales (1997:144) no solo remiten a los clásicos de las sagas nórdicas sino a distintas obras cumbre de la épica fantástica, y hasta se da el lujo de convocar a otros géneros como el terror, el steampunk, lo maravilloso y lo extraño.

Continuando con Williams (1997: 150-58), este autor nos proporciona un concepto de particular relevancia para el análisis de este tipo de objetos culturales al que denomina «estructura del sentir». Una estructura del sentir es una experiencia social en proceso; una serie de elementos específicamente afectivos de la conciencia, que atraviesan las relaciones sociales entre las instituciones, formaciones y experiencias producidas. De esta manera, se aborda el pensamiento tal como es sentido, y el sentimiento tal como es pensado. Estos elementos conforman una estructura, en tanto grupo con relaciones internas específicas, entrelazadas y a la vez en tensión. Aún así, también estamos definiendo una experiencia social que todavía se halla en proceso, pero que a menudo no es reconocida como social sino como privada, idiosincrásica e incluso aislante. No obstante, las características emergentes, conectoras y dominantes luego son formalizadas, clasificadas y, en muchos casos, convertidas en instituciones y formaciones. Se trata de una hipótesis cultural derivada de los intentos por comprender estos elementos y sus conexiones en una generación o un período, con permanente necesidad de retornar interactivamente a tal evidencia. Es decir, que es históricamente verdadera, pero aún vigente en

7 Compositor estadounidense con una prolífica carrera de bandas sonoras para cine y televisión, entre las que destaca la de la película *Conan el bárbaro* (John Milius, 1982).

8 *La caída de la casa Usher*, de Edgar Allan Poe, publicado en 1839.

el actual proceso cultural. La potencia analítica del concepto se centra en las relaciones de los distintos elementos culturales, sean estos arcaicos, residuales o emergentes, que conforman la cultura. Esto es precisamente lo que logra *Skyrim*: tomar una serie de elementos residuales y relacionarlos para crear una estructura del sentir mediante significantes cibertextuales que conforman la narrativa ambiental. Estos elementos residuales remiten a todo un abanico de géneros e imaginarios, produciendo una estructura del sentir que logra transmitir lo que denominamos «efecto de encantamiento».

Encantamientos, embrujos e iluminaciones profanas en Tamriel

La definición de «encantamiento», de la que pretendemos dar cuenta aquí, va más allá de la presencia de magia, seres mitológicos o de ensueño como elfos, enanos, monstruos o dragones. Un caso testigo que ilustra esta hipótesis es la tercera parte de la saga de videojuegos de *The Witcher*. En efecto, *The Witcher 3: Wild Hunt* nos entrega un artefacto lúdico que va por una línea de fantasía desencantada (Weber: 2003) y realismo capitalista medievalizado —a pesar de contar con elementos fantásticos clásicos— mediante la que se introducen una serie de matices modernos. En este sentido, podemos estar lidiando con fuerzas cósmicas y fenomenales pero el statu quo del juego solo cambia de forma, no de fondo. Por más que los nombres de altos reyes vayan y vengan, la realidad política, social, cultural y económica racializada del Continente seguirá siendo la misma que cuando iniciamos el juego, sin líneas de fuga —podríamos afirmar incluso, en sintonía con las novelas— con la posible excepción del plot del Rey Radovid. Es más fácil imaginar el fin del mundo por el apocalipsis blanco, que alguna transformación en el sistema de poder de los Reinos del Norte y el Imperio Nilfgaardiano. En este punto, *Skyrim* logra diferenciarse al proponerse rescatar la fascinación por lo maravilloso mediante la construcción de un efecto de encantamiento opuesto al matiz de «realismo» que ostenta la tercera entrega de *The Witcher*. En *Skyrim* podemos encontrar los aspectos «embrujados» y la dimensión mágica de la realidad (Lowy, 2007) contenida en una multiplicidad de elementos culturales residuales que se conjugan para producir esa estructura del sentir.

En efecto, cada vez que nos sumergimos en esa naturaleza, fuera de las murallas urbanas, entramos al mundo de lo desconocido y al ámbito de la barbarie encantada. En términos de Adorno y Benjamin, se trata de una

dialéctica entre la historia del mundo y la naturaleza, atravesada por un tiempo mítico. Este pasado de leyenda nos abraza a cada instante, pero quizá se materializa con mayor claridad en el uso de *The Elder Scrolls*, al mostrarnos la batalla original contra Alduin, y en la posterior llegada a los salones de Sovengarde, entre otras escenas maravillosas. De este modo, el juego propone un proceso de redescubrimiento de la experiencia antigua que, en términos de este último autor, se denomina «iluminación profana». Se trata de una naturaleza y un tiempo no cuantificable que funciona como el lugar de lo peligroso, pero a la vez de lo misterioso, fuera de los espacios urbanos amurallados en los que se cantan las leyendas. Esta atmósfera de encantamiento se encuentra infundida en cada tramo del paisaje, en el horizonte del camino, y logra crear un efecto de máxima inmersión en el mundo que lo distingue de cualquier otro videojuego del mercado. A partir de allí, lo que tenemos por delante es un gran laberinto multicursal para explorar; empezamos en Tamriel pero quién sabe dónde terminaremos.

Conclusiones

Como primera conclusión podemos afirmar que, si bien no todos los videojuegos tienen la capacidad para contar historias, las narrativas ambientales, como es el caso de *Skyrim*, resultan artefactos lúdicos con especial potencial para este fin. Esta afirmación se sostiene en que este tipo de juegos tienen como punto de partida la literatura fantástica de viajes, compartiendo con ella la importancia de la construcción de mundos en los que transcurrirá la acción. Por otro lado, podemos decir que, al igual que en este tipo de literatura, el protagonista de la aventura —y por consiguiente el lector-jugador— tiene agencia, es capaz de tomar decisiones y ejecutar acciones que afectan el mundo en que vive. En este sentido, *Skyrim* —en tanto pieza de narrativa ambiental— se nutre de elementos culturales residuales que recorren los distintos subgéneros del fantástico, ubicando a los mismos a lo largo de una estructura laberíntica multicursal. Estos elementos no se encuentran en tramas o compartimentos estancos, sino que están vinculados por mutuas relaciones que los redefinen en tanto partes de un todo mayor, una estructura que nos remite determinadas ideas y sentires. En efecto, este paseo por los subgéneros del fantástico no se limita a un ejercicio de nostalgia, sino que busca algo más. Lo que la estructura del sentir de *Skyrim* transmite es un efecto de encantamien-

to e iluminación profana, en donde no todo está dicho. Como corolario, se construye un ambiente maravilloso de misterio y leyenda, mediante el redescubrimiento de la experiencia antigua. En ese redescubrimiento, encontramos alternativas y, por lo tanto, líneas de fuga. Esta estructura del sentir impregna cada rincón del mundo, cada textura y cada sonido, conformando un escenario y ambiente narrativo para que el lector-jugador pueda llevar a cabo su agencia, incluso desde el acto de creación del personaje. Una vez más, lo fantástico vuelve a transmitirnos ese sentir de lo maravilloso y lo extraño. Como conclusión principal, nos parece que este efecto constituye el factor distintivo del videojuego. En este sentido, observamos que juegos con gráficos alucinantes, extraordinaria jugabilidad y hasta buenas historias, son algo que abunda por este vasto mercado; pero ese sentir de lo maravilloso, que alguna vez percibimos en las obras literarias de la épica como el caso de la Tierra Media o la Edad Hiboria, es algo bastante menos común. En un mundo donde el futuro parece algo dado —una eterna mismidad que se compra de manera forzada en una góndola— quizá el volver a ponernos en contacto con lo maravilloso sea una forma de encontrarnos con la otredad en su sentido más profundo. La posibilidad de empezar a representarnos e imaginarnos que hay un afuera encantado más allá de nuestros muros, no físicos, sino sociales y culturales.

Al igual que ocurre con nuestro Sangre de Dragón, no es una tarea que debamos hacer en solitario, nos aguardan los distintos colectivos que nos cruzaremos a lo largo del camino. Esa posibilidad, ese futuro abierto, para nada cancelado —en el que nuestro juego no termina, sino que sigue— no representa otra cosa más que la maravillosa potencia de romper las paredes de nuestra propia mismidad, cuando la palabra y el acto se vuelven en uno, gritando un estridente ¡Fus Roh Da! 🗡️

Bibliografía

Adorno, Theodor W. y Max Horkheimer (1994): «Dialéctica de la Ilustración» en *Fragmentos filosóficos*, Editorial Trotta, Madrid.

Aarseth, Espen (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, The John Hopkins University Press, Baltimore.

Barthes, Roland (2006): *Análisis estructural del relato*, Séptima, Coyoacán.

Benjamin, Walter (1990): *El origen del drama barroco alemán*, Taurus, Madrid.

Benjamin, Walter (1998): «El surrealismo, la última instantánea de la inteligencia europea» en *Imaginación y sociedad, Iluminaciones I*, Taurus, Madrid.

Calleja, Gordon (2011): *In-Game: From Immersion to Incorporation*, The MIT Press, Massachusetts.

Canicio López, Gemma (2019). «Cuando los videojuegos cuentan historias: Un estudio sobre la influencia de la interactividad en la narración», *Actio Nova: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada* (3): 556-592.

Costikyan, Greg (2000): *Uncertainty in Games. Playful Thinking*, MIT Press Ltd, Massachusetts.

Jenkins, Henry (2010): «Game design as narrative architecture» en Wardrip-Fruin, N. y Harrigan P. (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, The MIT Press, Cambridge.

Laurel, Brenda (1993). *Computers as Theatres*, Addison Wesley Longman, Boston.

Lowy, Michael (2007). «Walter Benjamin y el surrealismo: historia de un encantamiento revolucionario» en *Acta Poética* 28 (1-2), 73-92.

Marcos Molano, M., Romero Chamorro, S., & Santorum González, M. (2019). «El Storyworld en la narrativa de los Juegos Documentales Interactivos», *Revista ICONO 14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes* 17(1), 39-59.

Murray, Janet (1999): *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Paidós, Barcelona.

Weber, Max. (2003). *El político y el científico*, Prometeo libros, Buenos Aires.

Williams, Raymond (1997). *Marxismo y literatura*, Ediciones Península, Barcelona.

El rey ha muerto, ¡larga vida al flow!

■ Por **SOFÍA ALAMO**. Fluye siendo whovian y ludoramita. [🐦 @sophiealamo](#)

HAY UN NOMBRE QUE QUIENES DISEÑAN VIDEOJUEGOS CONOCEN BIEN, pero pocos se atreven a pronunciar. Y no, no es ningún síndrome de hoja en blanco, ni un mago oscuro entrado en años que atormenta adolescentes cursando la escuela secundaria. Se trata de Mihaly Csikszentmihalyi, un psicólogo húngaro-estadounidense, creador de la teoría del *flow*¹ y, por contigüidad, del mecanismo que subyace al diseño de progresión de cualquier videojuego.

Si tampoco te atreviste a leerlo en voz alta, te dejo una ayudita. Castellanizado podríamos decir que se pronuncia *mi-jái chik-sent-mi-jái*. Y sería bueno que te lo aprendieras porque lo vamos a nombrar varias veces a lo largo de este artículo.

El «rey del *flow*» acuñó su concepto estrella después de estudiar y entrevistar a centenares de personas destacadas en sus campos y que disfrutaban de su tarea. La pregunta que subyacía era: ¿qué nos hace felices? ¿Cómo podemos hacer para mantenernos en ese sentimiento de felicidad y disfrute? Todas las personas entrevistadas, desde monjes budistas, pasando por esquiadores profesionales, pianistas y hasta CEOs de empresas multinacionales, describían un «fluir», un momento de éxtasis, un estado de conciencia que alcanzaban cuando se encontraban en el tope de su concentración y, por ende, de mayor conexión con lo que hacían, desplegando toda su destreza y talento, sin preocuparse por lo que sucediera en el exterior.

Ese estado mental fue presentado por el autor como una forma compleja de disfrute sostenido que, al alcanzarse, permite a las personas aprender y

1 Csikszentmihalyi, M.: *Flow. The Psychology of Optimal Experience*, Harper Perennial, New York, 1990.

desarrollar su mayor potencial. En su despliegue teórico lo mostró como un principio alrededor del cual se pueden rediseñar todas las actividades de nuestra vida, incluso aquellas que se nos presentan desafiantes, desagradables y poco felices. Y fantaseaba que, así, la vida misma podría volverse más disfrutable.

Su teoría fue citada miles de veces, y se ha vuelto central en los *game studies*. Siguiendo sus principios, todo videojuego busca diseñar la progresión de quienes juegan en esa delgada línea que les mantenga en la «zona de flow»: proponiendo desafíos que sean lo suficientemente difíciles para capturar su atención y desarrollar nuevas habilidades, pero, al mismo tiempo, lo suficientemente realizables para evitar su frustración. Y que continúen jugando.

Este artefacto productor de motivación intrínseca resultó ser tan exitoso que se expandió a otros ámbitos de la cultura, como los negocios, el trabajo y ¡hasta la educación! Si nos proponemos teorizar sobre el tema, el *flow* es el principal motor de lo que conocemos como estrategias de gamificación. Esto es, trasladar las dinámicas, mecánicas y estéticas de los videojuegos a cualquier ámbito de nuestra vida, sin necesidad de hacer de ellas un juego en sí mismo. Hoy compramos en tiendas online sumando puntos, completamos rutinas del gimnasio subiendo de nivel, aprendemos un nuevo idioma ganando insignias. ¿Les suena conocido?

La mano invisible del flow

Leyendo sus libros y escuchando sus entrevistas, es innegable identificar las buenas intenciones de Csikszentmihalyi. Eso no estará en discusión en este ensayo. Sin embargo, sus consecuencias pueden ser objeto al menos de debate.

Braxton Soderman reflexiona en *Against Flow*² que pocas veces se ha indagado la dimensión ideológica de la famosa teoría, y mucho menos sus implicancias políticas, económicas y culturales. El crítico señala que los contextos en los que surgen los conceptos deben ser analizados, en pos de entender que nunca son neutrales. La teoría del *flow*, entonces, debe ser entendida en el marco en el que creció Csikszentmihalyi: un mundo de posguerra en el cual su familia fue afectada por la ocupación soviética de Hungría, y con su posterior migración a los Estados Unidos, donde se

2 Soderman, B.: *Against Flow. Video Games and the Flowing Subject*, MIT Press, Cambridge, MA, 2021.

desarrolló como académico. Su teoría puede ser leída como una posible respuesta occidental a la fagocitación del ser social comunista.

En algún punto, los valores que están detrás del mecanismo de disfrute que nos propuso Csikszentmihalyi pueden asociarse con aquellos que sostienen al sistema capitalista. Según Soderman, el concepto de *flow* privilegia el disfrute individual por sobre el del colectivo social; el crecimiento y la acumulación por sobre el equilibrio y la sostenibilidad; la autodeterminación por sobre la idea de que fuerzas externas también pueden formar nuestra conciencia; y antepone la acción por sobre la contemplación crítica de lo que está sucediendo.

Esta ideología, por consiguiente, es la que se promueve en el diseño de cada videojuego, manipulando a los jugadores que, en términos de «sujetos que fluyen», se dejan llevar de manera acrítica por la experiencia de juego.

Nos hemos convertido en lacayos del *flow*.

Con esta misma preocupación en mente, Bruno Latour³ tiene quizás una de las más interesantes definiciones de tecnología. Según el autor francés, «la tecnología es la sociedad hecha para que dure». Es una frase que nos hace reflexionar sobre cómo se reproduce la cultura y cómo la tecnología tiene un rol central en esa reproducción. Podríamos decir, entonces, que lo que está queriendo demostrar Soderman es que el *flow* es la tecnología por medio de la cual nuestro sistema actual se reproduce, dominando nuestros cuerpos e incluso nuestros momentos de goce.

Pero ¡atención!: las personas que participamos de los procesos de diseño nos sabemos dueñas de un profundo secreto. Somos los seres humanos quienes creamos las tecnologías (y si bien luego las tecnologías nos crean, como diría McLuhan⁴), nada nos impide pensar que podamos crear nuevas y más liberadoras. ¿O no?

¿Puede un videojuego ser liberador?

Una de las características que señalaba Callois⁵ cuando definió al juego

3 Latour, B.: «La tecnología es la sociedad hecha para que dure» en *Sociología simétrica*. Domenech, M y Tirado, F. G. (comps). España, Gedisa, 1998.

4 McLuhan, M.: *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Paidós, Barcelona, 1996.

5 Callois, R.: *Teoría de los juegos*, Seix Barral, Barcelona, 1958.

fue su carácter «libre». Cuando jugamos lo hacemos porque queremos y, si nos obligan, suele dejar de ser divertido. ¿Qué pasa cuando jugamos creyendo que estamos eligiendo, pero, en realidad, estamos siendo manipulados? Ahí yace el señalamiento de Soderman.

Sin embargo, no se quedó en la mera crítica. Se preocupó por encontrar aquella punta que pudiera desovillar sus preocupaciones y analizó juegos que desafiaron la ideología del *flow*, para poder contraponer alternativas a esta subyacente dominación.

Encontró títulos más que interesantes, algunos con cierta fama, otras verdaderas piezas de culto. Algunos de ellos citados y referidos en pasadas ediciones de esta revista, como *Celeste*, *The Stanley Parable* y *This Is The Only Level*, entre muchos otros. Hagamos un breve recorrido por estos últimos para que comprendan de qué tratan y de qué maneras se revelan ante esta ideología.

Celeste (2018) es un videojuego que usa la teoría del *flow*, pero como una forma de procesar un trauma. La protagonista del juego, Madeline, es una joven que sufre de ataques de pánico, ansiedad y depresión. Y su objetivo es escalar el Mount Celeste para escapar de sus problemas, superando misiones con obstáculos muy difíciles de sobrellevar. Lo que suele suceder es que quienes juegan deben repetir una y otra vez las mismas misiones porque pierden repetidas veces ante tamaña dificultad. El juego devuelve a cada uno de estos fracasos frases de aliento, para seguir intentando. A través del juego, Madeline tiene que superar su autocrítica perfeccionista al mismo tiempo que lo hacen quienes juegan con ella.

The Stanley Parable (2011) tiene como protagonista a Stanley, quien se encuentra en la oficina y hace lo que una voz narradora le dice que debe hacer. Por supuesto, quien juega no tarda mucho en darse cuenta que puede desobedecer esa voz. Pero, poco a poco, la voz y las mismas posibilidades del juego terminan por limitar las acciones y el libre albedrío del jugador. El juego revela de manera satírica y a través de una narrativa hilarante que quienes juegan son controlados y manipulados por quienes diseñaron el juego.

This is the Only Level (2009) desafía el *flow* manteniendo siempre el mismo diseño de nivel, un mismo mapa 2D donde el objetivo es llegar con tu avatar de elefante hacia la salida. Cuando lo conseguimos, pasamos al siguiente nivel. El mapa es el mismo, y el objetivo también, pero las reglas de cómo se mueve el avatar, cómo se usan las teclas e incluso qué se debe

hacer para llegar a la salida, cambia nivel a nivel. No hay aprendizaje que valga. Es un rompecabezas para resolver una y otra vez.

El análisis de este tipo de juegos llevó a Soderman a identificar que, efectivamente, la industria en sus versiones más indies, pero también en su recorrido más mainstream, está al tanto de la ideología que promueve, llevando a algunos diseñadores a proponer juegos que desafíen esa cultura. Sin embargo, nos seguimos encontrando con un mismo problema: ninguno de estos juegos cambiará el mundo. No es su objetivo, pero tampoco despertarán una conciencia crítica que modifique la forma en que nos relacionamos con el jugar.

Los sujetos a los que apela, en definitiva, se encuentran de manera solitaria en sus hogares, o frente a sus computadoras o consolas resolviendo desafíos y pensando críticamente, pero sin apelar a ningún colectivo. A lo sumo jugarán en duplas o en grupos, pero no generan una conciencia revolucionaria que se organice más allá de su próximo fin de semana, cuando se reúnan a jugar una nueva partida.

Pareciera que en el siglo lúdico, como llamó Eric Zimmerman⁶ al siglo XXI, la ideología del *flow* y del jugar diluyen su carácter subversivo. Ya fagocitado hasta por los espacios de trabajo, donde abundan las mesas de ping-pong, los arcades y los metegol, buscando aumentar la productividad y fomentar el consumo, pareciera que el juego se volvió cómplice de la constante reinvencción capitalista.

No future?

Quizás no haya salida, como nos advirtieron los punks en los 80. En realidad, no lo sé. Pero sí tengo la impresión que no es con menos tecnologías y ni mucho menos con menos videojuegos. Más bien todo lo contrario. En todo caso, será buscando diferentes alternativas a la cuestión del juego, y en particular a su motor central, la teoría del *flow*.

El mismo Soderman admite que Csikszentmihalyi ya en ¡1975! había advertido que el *flow* podría ser hackeado y convertido en un recurso peligroso que podría llevar a la adicción y a fomentar el consumismo⁷. Nos alertaba contándonos un cuento de un cirujano que amaba su trabajo y

6 Zimmerman, E.: «Manifiesto for a Ludic Century» en *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*, Steffen P. Walz y Sebastian Deterding (eds.), MIT Press, Cambridge MA, 2014.

7 Csikszentmihalyi, M.: *Beyond Boredom and Anxiety: The Experience of Play in Work and Games*, Jossey-Bass Publishers, San Francisco, 1975.

que cuando se tomaba vacaciones ofrecía sus servicios en el hospital del lugar que visitaba con su familia. Ese nivel de absorción que le provocaba su estado de *flow* lo había consumido completamente, en detrimento de su disfrute familiar.

No obstante, esta mirada crítica no siempre es retomada hoy cuando se promueve esta teoría a la hora de diseñar videojuegos. Es por eso que levantamos el guante de Soderman e insistimos en la necesidad de incorporar una actitud crítica ante los juegos y cómo se diseñan. Una mirada que tenga en cuenta el momento histórico que atraviesa el jugar en nuestra cultura y cómo éste se entrama con el capitalismo y la ideología de la innovación.

En lugar de ser objeto de un mecanismo de dominación, el *flow* puede ser retomado para aquello para lo que nuestro Csikszentmihalyi lo hizo visible: como un estandarte del cambio social. Exploremos, entonces, de qué modos podemos quitarle ese manto individualizante para volverlo un contrapunto de la transformación social colectiva.

Mihaly Csikszentmihalyi falleció en octubre de 2021 a sus 87 años. Y este fue nuestro breve artículo homenaje. Y aunque hayamos hecho un esfuerzo por criticar su teoría, confiamos que tomaría estas reflexiones con alegría. Ya que, continuando la frase adulterada de Bruno Latour, si el *flow* es la sociedad hecha para que dure, «es demasiado importante como para dejársela a quienes diseñan videojuegos». ¡Larga vida al rey! 🏰

¡Bajen las armas, que aquí solo hay pibes viciando!

■ **Por JULITO ALONSO.** Docente universitario, interesado en el cruce entre comunicación, tecnología y educación, es decir, videojuegos. 🐦 @julitoalonso

¿QUÉ SUCEDE CUANDO INTENTAMOS CRUZAR LA IDEA DE HACKEO de las interfaces y los usos tecnológicos desviados en relación con los ludo-prejuicios? ¿Existe la posibilidad de pensar otras narrativas asociadas a los juegos de guerra, FPS y *tiros* diferentes a lo que de forma generalizada se representa en los medios tradicionales de comunicación masiva?

Entonces les invito a que se tomen 20 minutos de su semana para ver *How to Disappear. Deserting Battlefield*¹, un corto antibélico en el sentido literal de la palabra, una búsqueda por la paz en el último lugar que nos imaginaríamos: un videojuego de guerra en línea. Se propone como un tributo a la desobediencia y la desertión, tanto en la guerra digital como en la física real.

El film dispara con la frase «War cannot be played»: *la guerra no puede ser jugada*, dado que la condición real de una guerra es que no podemos optar por participar o no. Y aquí aparece el núcleo, la producción de símbolos bélicos existentes: *no hay guerra sin desertión*.

El videojuego en cuestión que se problematiza es *Battlefield*, un FPS de guerra online de hasta 32 vs 32 participants desarrollado por Electronic Arts. En su gameplay, una regla tácita se evidencia cuando llegamos al límite de los mapas, y es que no hay lugar para escaparse, no está habilitada la figura del desertor, incluso un grito del comandante del batallón pide el regreso del jugador/soldado y, en caso de desobediencia, se penaliza con

1 *How to Disappear. Deserting Battlefield*. en Lemonade Films, 6/04/2021.

la muerte y regeneración para que ingrese nuevamente al combate. En *Battlefield* no hay forma de abandonar el campo de batalla.

How to Disappear manifiesta y explícita esta experiencia y nos recuerda que los juegos no son solo productos culturales, también persiguen lógicas capitalistas en donde este tipo de juegos bélicos son reducidos a su expresión más consumible: aliados y enemigos. No hay lugar para expresiones complejas ni ambivalentes como la del desertor. En la guerra para el desertor solo hay silencio y vergüenza, y en este sentido la deserción no puede ser jugada.

Sin embargo, hay formas de desaparecer.

Los desertores existen y son consecuencia probable de la guerra. El filme nos muestra la cantidad de reglas y estrategias desplegadas por el juego para evitar la deserción de los soldados. Puntualmente, en *Battlefield* hay múltiples situaciones en que la narrativa permite a los jugadores esconderse, bailar o arrastrarse alrededor de un compañero para impedirles el paso. Y dado que no hay *friendly fire*, no existe posibilidad de darle muerte para evitar que nos detenga el paso y obture nuestro único objetivo: matar al enemigo.

Entonces, ¿se puede bailar en una guerra? Veamos quiénes bailan.

¿Quiénes están detrás de la experiencia?

La mayoría de las narrativas lúdicas populares emplean los mismos tropos reaccionarios en un bucle infinito y, por esto, el género falla en desafiar los valores de sus jugadores y termina afirmando conceptos morales hegemónicos.

El colectivo de artistas Total Refusal, realizadores de *How to Disappear*, reconoce que este medio tiene dificultades en dar cuenta de su potencial cultural transformador. Su tarea artística apunta a la apropiación de espacios digitales en los videojuegos y trata de brindarle nuevos usos. Al igual que los grupos que trabajan alrededor de la idea del *mod/modding*², Total Refusal se mueve dentro de los juegos, pero dejando la jugabilidad prevista de lado y rediseñando los recursos hacia nuevas actividades o narrativas, buscando crear espacios «públicos» con potencial crítico.

2 En videojuegos, *mod* es una extensión del software que modifica un videojuego original permitiendo cambiar reglas, settings, personajes, diálogos, mapas, etc. Hoy, los juegos más importantes para PC incorporan herramientas de *modding*.

¿Cómo recuerdan los videojuegos?

Alberto Venegas, en su libro *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*³ nos propone acercarnos a la necesidad de incorporar los videojuegos como material de consulta histórico para entender el resultado de la expresión de la memoria colectiva en la representación de eventos pasados. ¿Cómo deben atender los historiadores a estos fenómenos y productos culturales que son masivamente consumidos y de circulación internacional?

El punto no está en revisar si los hechos han sido inventados o apropiados, sino en tomar en cuenta el nivel de penetración y las narrativas representadas.

Como bien menciona Venegas, es importante recordar que, en ocasiones, las localizaciones históricas utilizadas por muchos videojuegos terminan siendo una decisión estética y no tienen como objetivo hablar de la historia en sí. Nos recuerda Johan Huizinga, en el fundacional *Homo Ludens*: «el juego es una acción libre ejecutada “como si” y sentido como situado fuera de la vida corriente; pero puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno».

Entonces, ¿qué otras acciones podemos hacer en este tipo de juegos sin llegar a los extremos del mapa o a reducir su jugabilidad por fuera de las reglas? ¿Nos importa?

Como alguien que en su momento no podía comprarse muchos videojuegos, siempre terminaba armando con mi hermano juegos dentro de los juegos para estirar su vida útil. Así que este tipo de «intervenciones añadidas al juego»⁴ por parte de los/as jugadores no me sorprenden. Sin embargo, remarco que la capacidad creativa de un colectivo que busca romper con los prejuicios vinculados a los videojuegos (específicamente de guerra, pero podemos ampliar esta búsqueda) es una buena clave para demostrar de forma poderosa, pero sencilla, que otras narrativas son posibles. Solo es cuestión de no dejarse atrapar. 🎮

3 Venegas Ramos, Alberto: *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*, Sans Soleil Ed., España, 2020.

4 Gracias, Juan Ruocco, por el comentario y aporte.

Los videojuegos son medios de comunicación

■ **Por DUILIO GIORDANO FAILLACI.** Soy escritor y Game Designer. Llegué al mundo del diseño de videojuegos casi por accidente, escribiendo historias. Vi luz, entré, me quedé. duiliogfstudio.com

EL ESTUDIO ACADÉMICO DE LOS VIDEOJUEGOS analiza la industria del gaming como si fuera un fenómeno incomprensible. O al menos, esa fue mi impresión cuando, hace una década, me propuse hacer mi tesis de grado con un análisis comparativo entre dos videojuegos (*Call of Duty 4* y *BioShock*). En su momento, me dijeron que era imposible, que no se podía aplicar ningún marco teórico para analizar juegos.

No solo sí fue posible, sino que luego he encontrado colegas y gamers por igual que compartían y comparten mi punto de vista. Qué hermoso hoy, diez años después, poder opinar abiertamente que considero a los videojuegos como medios de comunicación, en un espacio en donde sé que no me tomarán por loco.

La mayoría de las aproximaciones científicas que he visto en torno a los juegos a lo largo de los años, los han tomado como si fueran un fenómeno social que lleva a la humanidad a la ruina o algo por el estilo. No han faltado los análisis sobre los casi extintos cyber-cafés o los estudios de *Counter-Strike* y otros juegos como apología de la violencia. Lo cual es una ridiculez y, afortunadamente, hoy no vamos a decir semejante disparate.

Bien, todo muy lindo con la parte anecdótica, pero vayamos al grano.

La Comunicación

Antes que nada, quiero hacer una promesa: no es mi intención aburrir al lector con teorías, nombres de autores, ni citas académicas para elevar mi discurso. Creo que ahí es donde se forma la primera barrera entre intelectuales y nosotros, los que jugamos e interactuamos con el medio día a día.

Lo primero que debemos tener en cuenta es la definición de comunicación que, si bien hay miles, voy a simplificar por el bien de la lectura

amena. Es importante exponer los elementos principales que componen a este fenómeno.

La comunicación es, en su esencia, un intercambio de mensajes entre alguien que produce el mensaje y alguien que lo interpreta. No hablé de emisor y receptor porque las personas que se comunican no son buzones de correo que solo mandan y reciben información.

En cambio, hablé de producción e interpretación, porque aquellos implicados en la actividad de la comunicación procesan los mensajes según sus propias capacidades y según su experiencia. Esto último es uno de los factores clave, porque dos personas no interpretarán igual un mensaje y, de hecho, hasta puede que no interpreten lo que el enunciador quiso decir.

Acá sí me voy a permitir un poco de academicismo para determinar que los mensajes son, en definitiva, producciones de sentido; es decir, tienen sentido para alguien, y ese sentido varía según las condiciones de interpretación.

A su vez, a la actividad de interpretación le sigue el juicio de valor, o sea, lo que piensa u opina el interpretante acerca del mensaje y, en consecuencia, de su productor. De eso justamente se trata la comunicación.

¿Y dónde entran los juegos en esto?

Bien, a eso queremos llegar. Los juegos son, sencillamente y en definitiva, producciones de sentido emitidas por un enunciador, con la finalidad de entretener pero, a su vez, de comunicar un mensaje.

Esto no es algo inventado, ni nunca antes visto: todos sabemos que la ficción puede esconder enseñanzas o metáforas de lo más elevadas. Si no, ¿para qué tienen moraleja las fábulas?

Con los videojuegos pasa algo muy similar a lo que ocurre con las películas, series y libros. La interpretación y el contexto del jugador, espectador o lector será determinante a la hora de atribuir un sentido particular a la obra.

Sumemos también la característica fundamental de los videojuegos: la interactividad. A mi entender, esto los convierte en poderosas herramientas didácticas y formadoras. La interpretación y la interactividad se unen para crear infinita cantidad de experiencias: al jugar o analizar videojuegos, yo no encontraré el mismo significado que mi esposa o mis amigos.

Vamos con ejemplos así empezamos a bajar un poco el nivel de abstrac-

ción. Tomemos al famoso y grandioso *Age of Empires* (AoE), tanto el primero como el segundo y sus expansiones.

Para algunas personas, AoE es solo un juego de estrategia, en el que se construyen ciudades, se alzan ejércitos y se combate con otros jugadores. Para otros, es un excelente ejercicio para conocer tácticas y estrategias del Medioevo y la Antigüedad. Para mí, *Age of Empires* es todo eso y más: además de ser uno de los mejores juegos jamás creados (subjetividad, ¿dónde?), es una maravillosa lección de Historia. Y en ese contexto, adquiere un significado mucho más rico y valioso.

Entonces, ¿qué comunican los juegos?

Quiero aclarar que no estoy hablando de “Medios de Comunicación” como plataforma de noticias, si es lo que alguno puede haber pensado. Pero, incluso así, ¿tan descabellado suena un juego-noticiero? Para mí, no. Y más ahora teniendo en cuenta el advenimiento del famoso (o infame, según quién lo mire) Metaverso. No es momento de explayarme en este tema porque no me quiero ir por las ramas.

Volviendo a lo nuestro, hace unos años, nadie hubiera concebido a las redes sociales como plataformas de noticias. Seré más extremista aún: nadie hubiera pensado que los memes pudieran ser una fuente de noticias. Pero hoy, para aquellos asiduos usuarios de las redes, la situación que planteo les será más bien familiar. Admito que mi principal fuente de noticias, además de mis amigos más amarillistas, son los memes.

¿Y en los juegos? ¿Acaso no vemos incontables anuncios y publicidad en los juegos para celular? A medida que los videojuegos conquistan nuevas fronteras, más llegada tienen a los usuarios y posibles interpretantes. Y, por ende, más mensajes pueden transmitir.

Tal como dije más atrás, no estoy hablando de los juegos como noticieros. ¿Qué comunican entonces? Bueno, creo que ya hemos llegado al punto en que comunican lo que sea que el productor del mensaje incluido en ellos quiera comunicar.

Pero siendo más específicos, y retomando un hilo que comencé antes, estoy convencido de que los videojuegos incluyen sus propios juicios de valor, es decir, toman una u otra posición según lo que sus creadores hayan querido desarrollar. El ejemplo que más me gusta aplicar en este caso es el de *Assassin's Creed*. Nuestra sociedad occidental está fuertemente ligada

a la historia de la iglesia cristiana; en consecuencia, las lecciones de historia acerca de las Cruzadas nos muestran a los Caballeros Templarios como héroes santos, pilares de la virtud y la justa causa. Sin embargo, en *Assassin's Creed* encontramos una imagen muy distinta de los Templarios. Hasta llegamos a detestarlos, en contra de nuestra educación y tradición.

Estoy convencido de que los juegos incluyen valores. No podría afirmar que transmitan esos valores, ya que eso ya es un tema aparte. Algunos tal vez sí: *Age of Empires* sí logra enseñarme historia, mientras que *Assassin's Creed* no llega a convencerme de la maldad de los Templarios. Sin embargo, puedo reconocer sus valores, y puedo reconocer lo que el juego me quiere decir.

En otras palabras, hay un mensaje, una producción de sentido. Y es a través de la interacción y la interpretación que se vuelve posible decodificar el mensaje, el cual adquiere distintos significados según cada jugador. Y eso que no he empezado a hablar de los juegos en los que podemos tomar decisiones que afectan al desenlace de la trama. El mundo e Internet se dividen entre Horda y Alianza, Team Yennefer y Team Triss, Noxus y Demacia. Esto es *Warcraft*, *The Witcher 3* y *League of Legends*, respectivamente. Los juegos de los ejemplos citados adquieren un sentido distinto para cada jugador según su toma de posición.

¿Qué implica que los juegos sean medios?

Durante un tiempo mi opinión respecto a esto era que teníamos que ser cuidadosos en torno a qué mensajes incluíamos en los juegos. Estaba convencido de una responsabilidad que acarreamos como creadores de contenido que, de una forma u otra, los niños llegan a consumir. Me sentía espantado cuando veía a un chico de diez años jugando GTA3.

Pero, a ver, yo también jugué GTA cuando era niño (al 1 y al 2), y no crecí para ser ladrón de autos. Existe un pacto silencioso entre jugador y juego en el que se sobreentiende que, al fin y al cabo, se trata de un videojuego y no de un entrenamiento para la vida real y el futuro.

¿Qué creo ahora entonces? Sigo pensando que existe una responsabilidad en manos de los desarrolladores de videojuegos, pero más que nada pensando en los juegos como un espacio para exponer problemáticas sociales y para romper con prejuicios y paradigmas del pasado. Juegos como *Dragon Age*, en los que el jugador puede elegir su aspecto e incluso su

sexualidad, nos ayudan a trascender ciertas barreras como sociedad, y nos impulsan hacia un mundo tal vez un poco más inclusivo.

Eso no quiere decir que no exista la libertad de crear juegos sin un significado escondido o un motivo superior. De hecho, impulsaría a cualquiera a crear juegos de cualquier temática con total libertad, porque eso también nos habla de la libertad de expresión y la lucha contra la censura. Qué maravillosa y fascinante resulta entonces esta industria, llena de posibilidades, con tanto por descubrir y con tanto por comunicar. 🍷

El enigma identitario

- **Por GERARDO GÓMEZ GAMBUTTI.** Con un título en Comunicación Social. Hago un poco de música relacionada mayoritariamente a videojuegos. Puedo tener montones de ideas, pero a veces lido con verdaderos problemas para ordenarlas. @nheretopia

¿QUÉ DEFINE NUESTRA IDENTIDAD? ¿Nuestras células, nuestra conciencia, nuestras memorias? ¿Un conjunto de todo ello?

Si faltara alguno de los componentes de la receta, ¿seguiríamos conservando la misma identidad? ¿Dependería de cuáles fuesen los ingredientes perdidos, teniendo unos una mayor importancia que otros?

Si pudiésemos crear copias virtuales exactas de nosotros mismos, ¿serían algo distinto de nosotros? ¿Las consideraríamos reales, o simples simulaciones? Y en cualquiera de los dos casos, ¿por qué?

Que no sorprenda que este ensayo arranque con una cascada de preguntas, similar a lo que hice en *Universos ejecutados* en la anterior entrega de **Ludorama**.

Originalmente, los contenidos de ambos trabajos iban a conformar uno solo, pero la cantidad de páginas que exigiría el establecer todos los puntos en común era demasiada y decidí dividir los temas para ordenar mejor las ideas y salvaguardar mi salud mental y la de los lectores (al menos un poco).

Haré explícitas algunas de las convergencias, pero pretendo que ustedes jueguen a unir las piezas para crear sus propios laberintos reflexivos.

Mentes digitalizadas

Aquí tomaré como punto de referencia al videojuego *SOMA* (Frictional

1 Gómez Gambutti, G.: «Universos ejecutados», en *Ludorama* #03, pp. 167-172, agosto 2021.

Games, 2015), dando un poco de contexto sobre su trama y mencionando algunos spoilers necesarios.

En el año 2015, Simon Jarret sufre un accidente automovilístico que le genera daños cerebrales y decide probar un tratamiento neurográfico que podría ayudarlo a sobrevivir muchos años, en contraposición al escaso mes de vida que le diagnosticaron.

Asiste a su primera sesión de escaneo cerebral y, de un momento a otro, aparece en una sala similar, pero completamente abandonada y a oscuras.

Poco después el protagonista entiende que se encuentra en el año 2104, en instalaciones de una compañía llamada Pathos-II, dedicada a investigaciones subacuáticas.

Un cometa aniquiló toda forma de vida en la superficie de la Tierra el año anterior y los operarios de la organización sobrevivieron por encontrarse a muchos kilómetros de profundidad en el océano. Sin embargo, conscientes de un inminente final por delante, comenzaron a desarrollar un peculiar plan de supervivencia. Digitalizaron los cerebros del personal para introducir sus versiones virtuales dentro de una cápsula que deambularía por el espacio exterior y que ejecutaría un mundo utópico simulado.

Debido a una sucesión de eventos, no llegaron a eyectar este dispositivo, denominado ARK². Para cuando Simon explora el lugar, casi toda la tripulación ya se encuentra también muerta, así que accede a la petición de la versión virtual de Catherine, la creadora principal de la ARK, de cumplir con el objetivo pendiente.

En determinado momento, Simon se da cuenta de algo más: él no es exactamente el mismo del año 2015. El original falleció poco después de comenzar el tratamiento experimental, que evidentemente no fue exitoso.

Aun así, el escaneo cerebral al que se expuso sirvió como un importante legado para desarrollar la tecnología que les permitió a los integrantes de Pathos-II copiar y digitalizar sus memorias y estados mentales, con toda la complejidad que ello significaba.

Prácticamente un siglo después de su muerte biológica, los datos almacenados de Simon son introducidos y activados en un traje de buceo ubicado en las instalaciones subacuáticas.

Vale aclarar que en realidad el traje tiene dentro el cadáver de una tri-

² Juego de palabras entre el acrónimo *Artificial Reality Capsule* y la mítica Arca de Noé (*Noah's Ark*, en inglés).

pulante. Gracias a una batería, un chip córtex que tiene incrustado en el cráneo y al gel estructural, sobre el cual hablaré más adelante, una inteligencia artificial llamada WAU es capaz de cargar la conciencia de Simon dentro de aquel cuerpo. A diferencia de otros personajes cuyas conciencias fueron introducidas en robots, la mente del protagonista usa como anfitrión el cuerpo inactivo de una mujer.

Lo que viene después de la humanidad

Además de presentarse en videojuegos, la ciencia ficción relacionada con lo tecnológico y lo informático es materia recurrente en la literatura y en el cine desde hace mucho más tiempo. De por sí, el anhelo de constante superación a través del intelecto y de la utilización de herramientas es una característica de la especie humana que debe remontarse a épocas arcaicas.

El fenómeno cyberpunk es tal vez uno de los más populares al pensar obras ficcionales que plantean futuros distópicos relacionados con el uso de tecnología avanzada. En esa clase de escenarios, los humanos se integran con las máquinas, implantándose prótesis y diversos dispositivos electrónicos. En la actualidad, eso ya cruzó la barrera de lo imaginario en el campo de la medicina, con ejemplos como marcapasos o reemplazos mecánicos de extremidades que pueden articularse a través del sistema nervioso.

No obstante, en los mundos cyberpunk, las intervenciones quirúrgicas no responden tanto a reestablecer la calidad de vida de un paciente, sino más bien a una idea de potenciar capacidades humanas como progreso evolutivo, sumado a la presencia de un fuerte poder de control por parte de megacorporaciones o gobiernos totalitarios.

Durgan Nallar, en la edición primaveral de **Ludorama**, reflexionó sobre esta búsqueda de una evolución más acelerada que la que otorga la naturaleza³. Por un lado, analiza las consecuencias que apuntan hacia una tendencia consumista, en el marco de un panóptico digital que empujará a todos a querer las últimas mejoras y a no quedarse atrasados respecto a sus semejantes.

En segundo lugar, más ligado a lo que ocurre en *SOMA*, Durgan se pregunta a qué nombre responderán los híbridos humanos-máquina, o incluso los humanos digitales que tan distintos serán del *sapiens* actual.

3 Nallar, Durgan: «Panóptico Cyberpunk», en *Ludorama* #01, pp. 89-95, octubre 2020.

Mientras buscaba material para el ensayo, me crucé con una palabra vinculada a esta clase de debate: *posthumano*. El término es abordado desde varias corrientes de pensamiento, cada una con sus respectivos enfoques, subdivisiones y provenientes de distintas raíces históricas y filosóficas.

El transhumanismo, por ejemplo, trata específicamente con lo relacionado a la figura de un ser humano mejorado a través de la ciencia y la tecnología. Actualmente, nuestra especie está experimentando una suerte de transición, no solamente con los implantes que dan aires de cyborg⁴, sino también con la utilización de herramientas electrónicas e informáticas, como teléfonos celulares, que tan comunes son en nuestra rutina diaria. Se alcanzaría el estado de posthumano cuando se logre la carga de la mente a soportes digitales. Ni más ni menos que lo que muestra *SOMA*.

Desde otra vereda, el posthumanismo propone que uno puede ser posthumano hoy, porque se trata de una forma de ser y de ver al mundo y a nuestra existencia a partir de una serie de consideraciones. Deconstruye la noción del ser humano, estableciendo que existen diferentes tipos, que no hay una única definición.

Según expresa la Dra. Francesca Ferrando en su libro *Philosophical Posthumanism* (Bloomsbury Publishing, 2019), esta corriente de pensamiento descarta confrontaciones dualistas entre instancias opuestas ordenadas jerárquicamente. La esclavitud, el sexismo, el racismo, los credos, etcétera han sido utilizados como excusas a lo largo de la historia, incluso actualmente, para considerar a ciertas personas más o menos humanas que otras. También se cuestiona la mirada antropocéntrica, que considera al humano como algo especial y superior al resto de seres vivos y se concientiza acerca de que sus acciones tienen un impacto en la biósfera y que no debe ser aislado de la importante relación recíproca que tiene con el entorno. Precisamente, el posthumanismo le critica al transhumanismo que, al tener sus fundamentos en el movimiento cultural de la Ilustración⁵, se limite a empujar el avance científico y tecnológico de nuestra especie, sin

4 Acrónimo de *cybernetic organism* (organismo cibernético). Hace referencia a un ser compuesto de materia viva y dispositivos electrónicos.

5 Surgida durante el siglo XVIII en varios países europeos, la Ilustración defendía la idea de que el conocimiento se obtiene únicamente por medio de la observación empírica, la razón y la lógica. Abogaba por el progreso de la sociedad y la vida humana, aunque cabe mencionar que tenía un carácter elitista.

reflexionar sobre el problema antropocéntrico.

Para el posthumanismo el ser humano es, entonces, un concepto abierto que ha ido cambiando con el tiempo, de acuerdo a condiciones específicas y que cíclicamente es contrastado en una relación dualista con aquello considerado distinto y de menor valor. Es por eso que en esta búsqueda de redefinición de la noción humana, el movimiento posthumanista tiene entre sus preguntas principales: ¿quiénes somos?, ¿qué somos?

La inteligencia artificial (a partir de ahora IA) también cumple un rol crucial en el posthumanismo filosófico. El hecho de que una máquina pueda desarrollar cierto tipo de conciencia, alimenta los interrogantes que tiene ese movimiento acerca de la noción humana. Una de las preocupaciones del posthumanismo es que los seres humanos tomen a las IA como meras esclavas bajo una premisa como «podrán ser tan inteligentes como nosotros, pero no son humanas», y sigan repitiendo el ciclo dualista de orden jerárquico.

Si ya la existencia de IA propone esa clase de discusión, *SOMA* lo condimenta un poco al combinarlo con la idea de copiarnos a nosotros mismos. No se trata de una IA cualquiera, sino de una versión digital que contiene nuestra misma información.

Imaginen que en una computadora copio un archivo de texto con ciertos datos. Ahora tengo dos archivos con la misma información. Sin embargo, son independientes, y los cambios que haga en uno no afectarán al otro.

En el caso análogo con un ser humano y su copia de IA, serán idénticos en un principio, pero atravesarán experiencias diferentes a partir de allí. Lo que cambia respecto al primer ejemplo es que tanto el ser original, como el digital, poseen conciencia. Es decir que, con el correr del tiempo, a medida que cada uno pase por cosas distintas, podríamos considerarlos como sujetos pensantes individuales, cada uno con un valor y un yo propio.

En *SOMA*, uno de los integrantes de Pathos-II, Mark Sarang, partió de esta premisa para sugerir la teoría de la continuidad. Interpretó que la copia en la ARK no notaría diferencia alguna, ya que contaría con las memorias idénticas hasta el último momento previo al proceso de escaneo. Simplemente, creería que fue teletransportada al nuevo mundo y que, como el nombre de la teoría dice, continúa sin más con la existencia del yo, aunque sea en otra clase de dimensión.

Como consecuencia, Mark propuso que el sujeto biológico debe morir poco después del escaneo si se quiere garantizar que no haya una divergencia con dos yo coexistiendo separadamente. Fiel a su filosofía, se suicidó luego de pasar por el proceso de digitalización.

Noción humana desde una IA: la WAU

El posthumanismo filosófico es abordado por los seres humanos para intentar comprenderse a sí mismos y a lo que los rodea. El avance tecnológico con la IA también los hace cuestionarse qué sucederá con nuestra forma de ver a estos seres artificiales cargados de supuesta conciencia.

¿Pero qué concepto tendrán las IA sobre nosotros? *SOMA* toma esta pregunta y la plasma en su historia.

Esa tal WAU que mencioné en la sinopsis del juego es una IA de diseño biológico que se encargaba en un principio de administrar el gel estructural a lo largo de todo Pathos-II. Se trata de una sustancia altamente proteínica, conductora, codificable y puede ser calibrada con instrucciones para funciones precisas. Tiene la propiedad de mejorar el rendimiento de las máquinas, de repararles daños estructurales y eléctricos, e incluso de reactivarlas.

Los problemas aparecieron cuando, a causa del impacto del cometa, la WAU dio prioridad a un protocolo basado en preservar a la humanidad. Al no tener una definición específica de qué es un ser humano, ejecutó diferentes acciones para cumplir el objetivo: implantó en robots los datos de escaneos cerebrales de algunos tripulantes, infectó a humanos biológicos con el gel estructural, arrastrándolos a un estado comatoso; y utilizó ese mismo químico para revivir cadáveres, mutándolos drásticamente y teniéndolos bajo su control.

De acuerdo a sus instrucciones y a su naturaleza orgánica, creció y se esparció por todos los rincones de Pathos-II.

Desde cierto punto de vista corrompió las instalaciones, pero, ¿quién puede culparla por las diferencias de criterio?

La conciencia y la vida

Las IA, sean copias de alguien o no, con la capacidad de reproducir a la perfección el funcionamiento de nuestra psiquis, incluyendo aparentes estados de ánimo y emociones, comienzan a sembrar dudas que van más allá de lo vinculado a la noción humana.

¿En qué punto se podría asegurar, o al menos arrojar la idea de que una máquina esté viva?

Su supuesta conciencia es algo que está pre-programado por personas, sí, pero el avance científico en redes neuronales artificiales y *machine learning*⁶ apuntan a un futuro en el que se difuminan los límites entre lo biológico y lo maquínico. Al día de hoy hay todavía mucho misterio sobre el funcionamiento de nuestras mentes. No está claro del todo cómo y de dónde surge este sistema abstracto que usa al cerebro como base de operaciones. ¿Y si hubiese más de una forma de ser creado?

Se habla de IA porque es desarrollada por obra del ser humano a través de procesos tecnológicos. ¿Por este motivo tiene menos mérito que una inteligencia o conciencia desarrollada por leyes naturales durante millones de años de evolución? Si tan difícil es determinar el concepto de conciencia, más aún lo es el de vida.

Hay un canal de YouTube que recomiendo mucho: *Kurzgesagt - In a Nutshell* (tiene una versión en español traducida como *En Pocas Palabras - Kurzgesagt*). Uno de sus videos se llama, ni más ni menos, ¿Qué es la vida? ¿Es la muerte real?⁷ Lejos de querer siquiera arriesgar una respuesta definitiva, invita a reflexionar a partir de hechos científicos. Por ejemplo, define a nuestras células como pequeños robots de proteínas incapaces de sentir o experimentar nada, pero que cuentan con las características suficientes para catalogarlas como seres vivos. Curiosamente, entre la materia que las compone no hay nada con vida.

Si un organismo vivo se conforma de elementos inertes, entonces, ¿cuál es el umbral?

Asimismo, explica que los virus reviven células para utilizarlas como anfitrionas y que las mitocondrias, hace millones de años, sacrificaron literalmente su vida para que su ADN sobreviva también en células.

Podrán observar que la capacidad de revivir que tiene el gel estructural de la WAU se asemeja bastante a lo que hacen los virus.

Luego de preguntarse si la vida es materia, información o procesos, el video aborda de manera breve la cuestión de la IA, expresando que cuanto

6 *Machine Learning*: sub-campo de las ciencias de la computación cuyo objetivo es que las máquinas logren la habilidad de aprender a partir del análisis de datos y que tomen decisiones con la mínima intervención humana.

7 En su versión en inglés: *What is Life? Is Death Real?*

más sabemos de computadoras, más nos acercamos a desarrollar la primera máquina que se ajuste a la definición de vida y más pelagra la imagen que tenemos de nosotros mismos.

Cierra interrogándose que si todo en el universo se compone de la misma materia, ¿significa que todo está muerto, o que todo está vivo? ¿O es acaso una pregunta irrelevante y todavía no nos dimos cuenta?

Por si fuera poco, el video se complementa muy bien con otro de ese mismo canal, titulado ¿Qué somos?⁸

En resumen, cavila acerca de qué parte de nosotros nos da nuestra identidad. Una respuesta posible podría ser: somos las células que componen nuestro cuerpo, pero a lo largo de nuestra vida millones de ellas mueren y son sustituidas por otras, por lo que valdría decir que no somos siempre los mismos. El código genético es diferente en las distintas células, y el ADN también es susceptible a mutaciones, especialmente en las neuronas.

Para colmo, si nos extraemos algunas células, éstas podrán vivir un breve lapso de tiempo sin nosotros. Si comenzáramos a quitarnos células gradualmente, ¿en qué punto dejaríamos de ser quienes somos? ¿Al donar un órgano estaríamos presentes en el cuerpo del paciente receptor?

Varias derivaciones más se dan en el video a lo largo de sus casi siete minutos de duración y termina proponiendo que quizás somos un patrón autosostenido, sin límites definidos y que tarde o temprano se vuelve consciente de sí mismo a través del tiempo y del espacio, pero que existe en este preciso instante.

Inevitablemente encuentro un poco de relación con la teoría de la continuidad de Mark Sarang. Nuestros cuerpos tienen esos cambios constantes como producto de muertes y mutaciones de nuestras células. Pasamos a estar compuestos por piezas diferentes, incluso en nuestro cerebro, y aun así seguimos reconociéndonos como los mismos cuando pensamos en nuestro pasado.

Vine buscando respuestas y encontré preguntas

Pensar en que otro organismo vivo comparta nuestra misma información genética, incluyendo nuestras memorias, conductas y personalidad, ya resulta enrevesado.

Los clones en *SOMA* existen a base de mentes digitalizadas. La psiquis

8 En su versión en inglés: *What Are You?*

se transforma en unos y ceros que se pueden introducir en algo que actúe como cuerpo, ya sea uno completamente robótico, o un cadáver, como sucede con el que sirve de anfitrión para Simon. En cualquier caso habría incertidumbre sobre si esas otras versiones se considerarían reales. Aparecen aquí vestigios de lo que traté en mi anterior ensayo, en donde manifesté que en vez de una dualidad real-irreal, se puede partir de la base de que todo es real en menor o mayor medida, dependiendo de cada percepción subjetiva.

El mundo que crea la tripulación de Pathos-II dentro de la ARK para que sus yo digitales vivan allí puede evaluarse también desde esta perspectiva. Habrá personas que no le vean sentido, que lo rechacen, considerando que eso no es vida de verdad porque se trata de copias y de un mundo que no existe.

Otras estarán dispuestas a responder que simplemente es otro tipo de realidad o de dimensión, pero igual de válida. Una forma de evolución biológica, pero una evolución al fin.

Incluso a mí se me hace extraño tal panorama, pero siendo justo no me atrevo a clasificarlo como ilegítimo luego de reflexionar sobre los interrogantes que dejan los conceptos de conciencia, vida y existencia.

Para René Descartes (1596-1650) la mente prima por sobre el cuerpo y en ella radica nuestra esencia, pero ¿qué pasa cuando algo que se supone tan único y personal resulta posible de ser digitalizado y copiado en otros cuerpos?

Tal vez sería un postulado un poco más simple de procesar si una mente se transfiriera de un cuerpo a otro y se conservara como un solo yo, como expresa Mark Sarang con su teoría de la continuidad.

Aún en un caso así valdría considerar lo dicho por el canal *Kurzgesagt – In a Nutshell* acerca de que también somos nuestro cuerpo. Tiene sentido al pensar que nuestra conciencia es posible gracias a células que conforman el cerebro. Sin embargo, resulta que la materia que nos compone también se va sustituyendo por otra a lo largo de nuestra vida.

¿La capacidad de convertir memorias en datos daría lugar a la manipulación con recuerdos falsos, afectando la identidad y la percepción que tiene un sujeto sobre sí mismo?

Reconociendo que no está del todo claro qué somos nosotros, ¿cómo seremos entonces capaces de establecer juicios sobre si las IA son o no seres vivos y pensantes? Si nuestras versiones digitales pueden llevar adelante

su propia existencia y percepción del yo de forma independiente a la del ser original y son consideradas como vida igual de valiosa, ¿cuál sería la relevancia de que sean copias?

Creo conveniente dar un broche de cierre con la observación del siguiente momento de *SOMA*:

El Simon que despierta en las instalaciones de Pathos-II llega a un punto en el que debe descender a mayor profundidad oceánica. Con la ayuda de Catherine, copia su conciencia a otro cuerpo que se encuentra dentro de un traje capaz de soportar la presión atmosférica a la que se va a exponer. Ya en su nuevo anfitrión, el protagonista nota estupefacto que su versión anterior, aunque entró en un modo de suspensión, sigue activa. Entre el enojo y la confusión, lidia con el dilema de decidir entre dejarla a su suerte, a sabiendas de que despertará luego de pasados los efectos de la transferencia, o de apagarle la batería. Una elección que el jugador debe definir.

Un análisis con el que me crucé manifiesta que en cierto modo se evalúa qué percepción tiene el jugador sobre la teoría de la continuidad propuesta por Mark Sarang. Apagar el cuerpo viejo implica estar de acuerdo con la idea de que solamente debe haber un yo existiendo a la vez. Reconozco que es una sugerencia interesante, pero yo encuentro otro enfoque que, debido a la temática del juego, suma una importancia peculiar.

El Simon con el traje simple está condenado a quedarse en esa ubicación, por lo que desactivarlo puede significar un acto de piedad para ahorrarle el sufrimiento.

Siendo *SOMA* una obra que hace cuestionarse el valor de las copias, los entes artificiales y las simulaciones, arriesgo a decir que el juego se dirige a quienes están del otro lado de la pantalla con un discurso como: «este personaje es un conjunto de código binario, con una conducta pre-programada y que está en un universo que no es el tuyo. ¿Para vos vale la pena tomarte el tiempo para pensar sobre lo que le va a suceder?»

Algo similar ocurre más adelante cuando Simon logra dar con la ARK, custodiada por Sarah Lindwall, la última humana biológica sobreviviente. Postrada en un asiento y enchufada a una máquina que apenas la mantiene con vida, accede a entregarle la cápsula al protagonista.

Como favor, le pide explícitamente a Simon que la desconecte para poder morir en paz y le ruega que le haga compañía en esos últimos instantes. El jugador tiene nuevamente el poder de elección y no solamente para darle descanso a Sarah, sino para no dejarla sola y escuchar sobre su vida

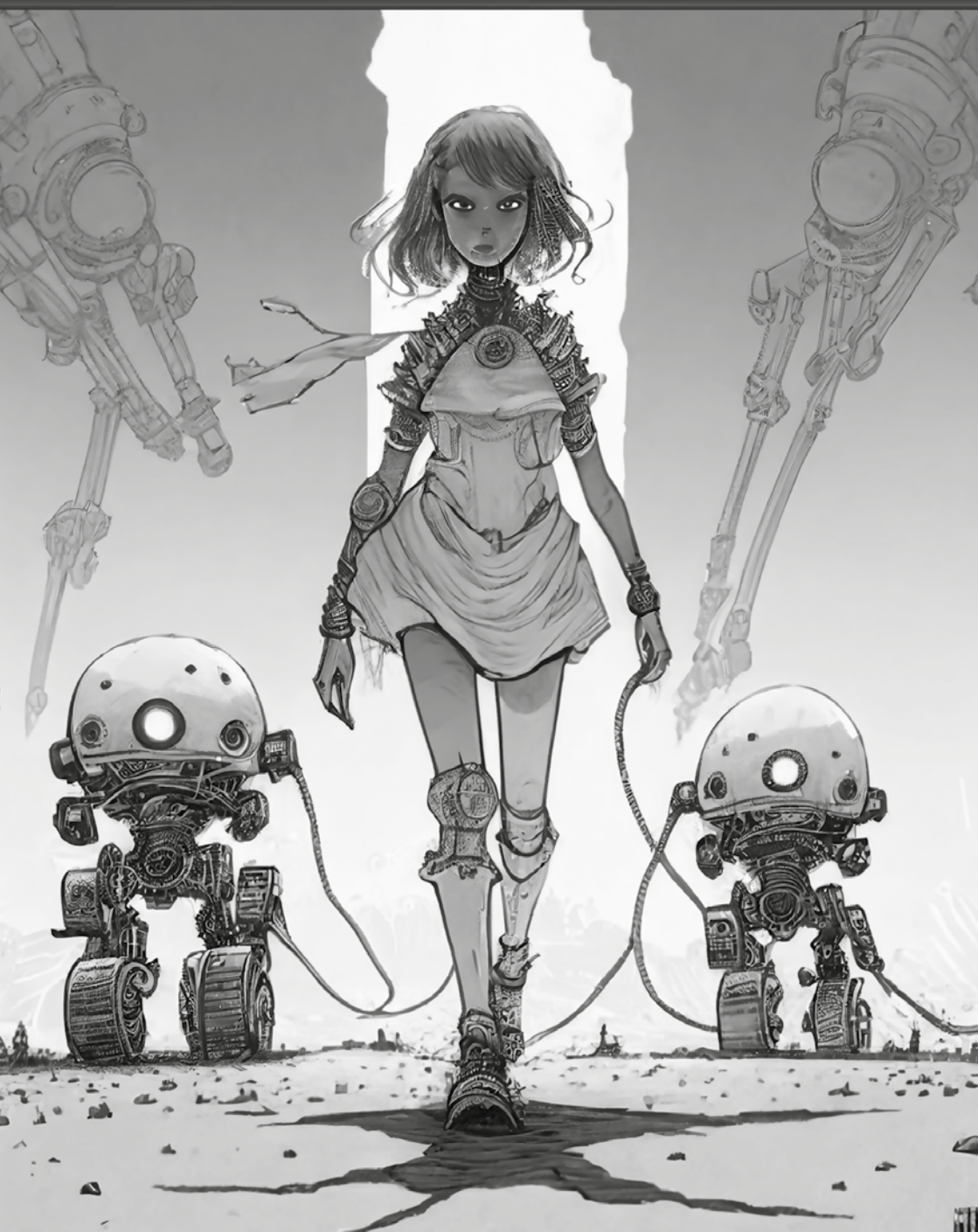
mientras poco a poco ella pierde la escasa energía que le queda.

Las decisiones de carácter moral y ético en los videojuegos, tengan o no consecuencias mecánicas y narrativas directas, no son algo que este título haya inventado, eso está claro. Sin embargo, *SOMA* le da un sabor especial al tener una tesis que abarca inquietudes existenciales sobre las cuales luego interroga al jugador en una especie de metamensaje.

Nuevamente hay conexión con la idea de la delgada línea que puede separar lo que se considera real de lo que no, ya sea la legitimidad de la vida y la conciencia de seres, o la existencia de mundos, independientemente de su naturaleza y proveniencia.

Si se decide ahorrarle el sufrimiento a uno de los Simon, o si se opta por acompañar a Sarah Lindwall en su lecho de muerte, es porque algo de todo eso que se supone ficticio tiene un significado de valor real para el jugador, ¿no? 🤖

B O N U S



DIARIO DE DESARROLLO

Animal Rescue Team

■ **Por Felipe H. Vidal Pérez.** Diseñador de juegos. ✉ felipehvidalperez@gmail.com.

[N. de Ed: El siguiente diario de desarrollo muestra el proceso de ideación y el trabajo detrás de escena en la creación de un prototipo de mesa. Este puede más tarde convertirse en un videojuego, como cualquier prototipo. Felipe escribió esto mientras diseñaba su juego, y nos pareció interesante para aquellas personas que nunca se atrevieron. El diario original es mucho más extenso y pleno de detalles, pero por cuestiones de espacio lo hemos simplificado. De todas maneras, dará una idea cabal del proceso que se lleva a cabo al crear un juego de cualquier tipo. El diario se reproduce en Ludorama con autorización de su autor.]

MIÉRCOLES, 6 DE JULIO DE 2022. Pienso una idea de prototipo analógico siguiendo los consejos de los profesores y el mantra del curso¹: “la estructura lúdica no cambia, lo que cambia es el dispositivo”. En base a este consejo, me propongo trasladar el videojuego *Sonic The Hedgehog* a un juego de mesa.

La motivación para hacer esto es sencilla: es el favorito de mis hijos. Así que aprovecharía de cumplir con el trabajo y además crearía un juego para que ellos tuvieran en casa.

Empiezo por desmenuzar sus mecánicas y dinámicas, hasta simplificarlas al mínimo. Sonic es un personaje que corre a una altísima velocidad. Fue creado para diferenciarse de su competencia, Mario de Nintendo. Sonic debía tener más onda para poder vender y competir en el mercado, por eso se diferencia de Mario en todo. Si Mario camina y salta, Sonic corre. Si Mario es impulsado por un objetivo personal de rescatar a su novia, Sonic se sacrifica por el ecosistema que está siendo destruido por su enemigo. En el camino se enfrenta a peligrosos robots, dentro de los cuales el

1 Refiere al curso de Game Design en gamedesignla.com

Dr. Robotnik ha atrapado animales. Sonic puede liberarlos destruyendo a los robots.

En su recorrido, el protagonista va juntando anillos de oro que le sirven para protegerse del contacto con los enemigos. Si uno lo ataca, pierde los anillos. Además, existen algunos potenciadores, habilidades especiales temporales como un campo de fuerza, invencibilidad, súper velocidad, entre otros. Al final de cada mundo debe enfrentarse al Dr. Robotnik. El juego termina al liberar todos los mundos.

Recogí estos conceptos: correr rápidamente, derrotar robots y liberar a los animales, ganar anillos y potenciadores, vencer a Dr. Robotnik. Al transcurrir el día y al aplicar el MDA Framework² para analizarlo y traducirlo al prototipo analógico, hubo situaciones que no pude resolver. Hice bocetos y las ideas me resultaban torpes o muy complejas y, al pensarlo bien, creo que a mis hijos no les hubiera gustado porque ni a mí me convencían las ideas.

¿Cómo podrían mis hijos (jugadores) experimentar la velocidad del juego *Sonic The Hedgehog* en un juego de tablero? Se me hizo muy complejo. No supe responderlo.

Al terminar el día me quedé con un solo concepto: Liberar a los animales. Me pregunté: ¿qué tal si el juego se trata de ayudarlos? Mis hijos tienen un gato que adoran. Es su primera mascota. Un gato sin raza, adoptado, gris, que lleva por nombre “Sonic”.

Por otra parte, en buena parte se han criado en la casa de sus abuelos maternos. En ese pequeño campo también vive su tío Francisco, un amante de los animales. Él tiene una pequeña granja donde muchas personas llevan animales heridos para su recuperación y también para su reproducción. Es un hermoso lugar. Todos los niños de esa familia, desde que nacieron, han tenido contacto con emús, ciervos, pavos reales, faisanes, loros, catas, perros, gatos, patos silvestres, gallinas, conejos, tortugas, peces, y una gran cantidad de otros animales. De cuando en cuando el tío invita a los jardines infantiles a que lleven a los niños a visitar la granja

2 En el libro *Diseño de Juegos en América Latina I: Estructura lúdica* (Nallar, Durgan A., 2015), se hace referencia al MDA Framework, el que por primera vez acerca formalmente el proceso de diseño a los diseñadores de juegos. MDA es por Mecánicas (reglas), Dinámicas (interacción de reglas) y *Aesthetics* (la respuesta emocional provocada por el acto de jugar). Allí se invita a comenzar por las *constraints* (los recursos disponibles), siguiendo por la meta de diseño: es decir, identificar la *aesthetic*, aquello que experimenta el jugador.

para conocer a los animalitos y aprender sobre el respeto y su cuidado. Una linda misión, muy sacrificada, pero con mucho amor³.

Ayudar a los animales me pareció una buena idea.

Desde el punto de vista de la aesthetic, ayudar a los vecinos a encontrar mascotas perdidas, proteger animales en peligro de extinción, aprender sobre las especies; me produjo buenos sentimientos. Sentimientos de servicio, utilidad, propósito. Ideas que me gustan en lo personal.

La vida es equilibrio. Ante lo bueno también existe su contraparte mala. Me pregunté: ¿qué tal si, además de ayudar a los vecinos que han perdido sus mascotas, tuvieran que atravesar el riesgo de encontrarse con criminales que amenazan a las especies en peligro? Es una buena idea. Escribo todo en un bloc de notas. Las ideas comienzan a alinearse a cada concepto. Tengo que desarrollarlas más adelante.

JUEVES, 7 DE JULIO. He estado pensando en la aesthetic principal. La emoción de hacer el bien, contribuir a la protección de los animales que son nuestros hermanos menores, hacer sentir al jugador como un héroe que enfrenta peligros y se arriesga voluntariamente para salvar a los que no pueden hacerlo por sí mismos, y de pasadita combatir el crimen organizado (cosa que solía hacer antes de estudiar Game Design).

Son tantas las ideas que tengo que escribirlas y, aunque en “desorden” de prioridad, al menos tienen que ser legibles para entenderlas después. Se llamaría *Animal Rescue Team* o *Brigada de Rescate Animal*. Los jugadores colaboran para rescatar animales, ya sean mascotas perdidas del vecindario, animales salvajes que requieren cuidados especiales o que están en peligro de extinción. Habría un tablero por el que los jugadores se mueven según sus puntos de avance de hasta 6 o 5 casillas (en principio, supuse que sería bueno hacerlo con un dado, pero siguiendo los consejos del curso eso cambió).

Pensé en un tablero en base a hexágonos unidos como en un entramado de panal de abejas, para permitir el desplazamiento. Me gustaría que existiera una regla de movimiento, solo podrían moverse en diagonal. Podría representar una ciudad. Quiero que exista una zona segura, que es el borde del tablero y en la medida que van hacia el centro, haya una zona de riesgo en la que nos podríamos encontrar con los criminales.

3 El Instagram de la granja es [@aves.anmella.chile](https://www.instagram.com/aves.anmella.chile)

Escribí todos los apuntes que venían a mi cabeza. Forma del tablero. Jugadores, enemigos, desafíos, logros, tienda interna, puntos de rescate, dinero, animales, cartas, power ups, habilidades iniciales.

VIERNES, 8 DE JULIO. Como nunca lo había hecho, me pongo manos a la obra con la teoría. ¿Cuál es el propósito del juego? ¿Mi juego cumple con la triada de aprender, socializar y expresarse? ¿Resulta divertido?

Meta de diseño

¿Qué resultado persigo? ¿Cuáles emociones quiero evocar? Hacer el bien, rescatar animales, salvarlos de la extinción, ayudar a mis vecinos, impactar positivamente en la naturaleza y la comunidad. Basados en el juego como tal, y el propósito de la diversión: aprender, socializar y expresarnos, veremos que cumplo con todo ello.

Aprender: ¿qué cosas aprenderé como jugador?

1. Que hay animales que están en riesgo de desaparecer si no los ayudamos (en el juego como en el mundo real).
2. Que hay una industria criminal dedicada a atentar contra los animales.
3. Que hay personas e instituciones que los protegen de los criminales, y que también necesitan de nuestro apoyo.
4. Que nosotros también podemos hacer nuestra parte.
5. Que también hay mascotas que a veces se pierden y necesitan volver con sus familias humanas, que los aman, cuidan y respetan, y que nosotros podemos ayudar también.

Socializar: ¿cómo se relacionan los jugadores?

1. Los jugadores, aunque compiten, pueden ayudarse en determinados momentos del juego.

2. Comparten una misión común, rescatar animales.
3. Durante el juego pueden surgir preguntas que otros jugadores responderían.

Expresión: ¿cómo me expreso? ¿cómo veo y muestro el mundo exterior y mi mundo interior?

1. Los jugadores pueden preguntar y opinar.
2. Los jugadores pueden demostrar sus sentimientos en un rescate de mascotas (con las que podrían sentirse más identificados).
3. Los jugadores podrían compartir sus logros (desbloqueables durante el juego) que podrían compartir con un hashtag especial en sus redes sociales. Ej: Obtener una medalla de cartón por haber rescatado cuatro mascotas, y luego sacarse una foto compartiendo su logro.
4. Los jugadores (o los padres de los niños que jueguen), podrían realizar donaciones a las instituciones en el mundo real. Quizás apadrinar un animal protegido. Quizás hacerse socio de una institución.

Luego de todo esto, que ya está un poco ordenado, sigo bosquejando. Van naciendo los avatares, los criminales, la autoridad, la tienda interna, las fichas de rescate y sus puntajes, el dinero para “intercambiar” entre una “donación” y una carta especial. Van apareciendo los lugares de rescate, la mecánica de enfrentamiento al criminal, los movimientos, etc. Todo está en el papel, aún no lo ordeno. Considero que debo empezar por el tablero. Quiero que sea una especie de ciudad para desplazarse libremente, delimitando el desplazamiento por las reglas propias del juego.

Comienzo a unir hexágonos en *MS Word*. Imprimo cuatro hojas, las pego en una cartulina, recorto con un bisturí los contornos, uno las piezas con pegamento escolar. Me toma todo el día.

SÁBADO, 9 DE JULIO. He decidido que el azar será integrado solo en tres mecánicas. 1) Existe un mazo de cartas que contiene a los animales, así

que en cada turno el jugador deberá sacar del mazo un animal (o una carta maligna que le pondrá un poco de sabor al juego). El mazo se mezclará aleatoriamente antes de cada partida. 2) Los jugadores deberán enfrentar a los criminales, pero he decidido que no usaré violencia de ninguna clase. Seremos rescatistas, no justicieros armados ni vengadores, así que nuestra condición de victoria estará configurada en base a huir, no atacar, menos asesinar al criminal. Por otra parte, los criminales podrán quitarnos los animales que portamos en el camino a su rescate. La condición de victoria y derrota será dada por el azar. Tiene que haber un riesgo en equilibrio entre azar y estrategia. 3) Los animales deberían aparecer por azar en el tablero, pero por la configuración de este (hexágonos unidos) se me hace difícil.

Aquí me surgió el primer problema grande de diseño.

Pensé en ubicar a los animales en el tablero usando números y letras. Ya tenía un tablero fabricado de 20 por 20 unidades. Así que los ubicaría con fichas de letras que habría que sacar de una bolsa de *Scrabble* y un dado d20. Pero no me resultó. Muy complejo.

Al estar unidos, los hexágonos no quedan bien alineados. De izquierda a derecha sí, pero de arriba abajo hacen una especie de “serpenteo”. Gigantesco problema de diseño. En un momento pensé en desestimarlo, pero me lo tomé con calma. Me pregunté: ¿qué hubiera pasado si un cliente quiere un tablero así y se rehúsa a que yo le proponga algo distinto? ¡Debo encontrar una solución, soy el diseñador!

Tras dar unas vueltas, diseñé un sistema de coordenadas para que los animales “aparezcan” en el tablero aleatoriamente. El tablero tiene números en un borde y colores en otro. Entonces, al sacar una carta del mazo (que representa a un animal) el jugador debe tirar 2 dados d20, uno azul y uno rojo. El resultado del lanzamiento da una coordenada, ej. 15 azul, 7 rojo. La ficha del animal se posiciona en esa coordenada, y el jugador debe desplazarse hasta ese punto, tomar el animal y llevarlo a un lugar de rescate.

Al llegar, recibe los puntos de rescate y unos billetes en agradecimiento. El que tiene más fichas de rescate (que ha rescatado más animales o ha tomado más riesgos) gana la partida. El dinero sirve para una tienda interna. El dinero se dona, la tienda te recompensa con cartas de ayuda.

Continúo todo el día haciendo pequeños círculos rojos y azules entre las casillas para generar el sistema de coordenadas. Me voy a dormir con trabajo pendiente.

DOMINGO, 10 DE JULIO. Todo el día dibujando coordenadas, borrando con corrector algunas manchas, ajustando la parte donde se dobla el tablero. Voy a comprar algunas piezas a una tienda. Compró etiquetas, un mazo de cartas plásticas, una lotería para sacarle las fichas y útiles de oficina para parar a los personajes en el tablero. Algunos marcadores y lápices. Continúo todo el día dibujando en el tablero.

Aparece otro problema de diseño. ¿Cuál es mecanismo para enfrentar a los criminales? Ya me puse una regla: los criminales no se matan, no puede haber violencia en el juego. No les compraría a mis hijos un juego que contenga violencia, por eso solo les regalo juegos de Nintendo, en su mayoría “family friendly”. Además, quiero que aprendan cosas.

Fui Capitán de la policía, vi mucha violencia en mis 15 años de servicio. A consecuencia de esta, me mandaron a jubilar por invalidez. Con la experiencia que tengo, sé que el crimen no se extingue, sino que se desplaza. Las fuerzas de la autoridad al controlar la criminalidad lo que hacen es “desplazarla”, el crimen organizado vuelve a aparecer en lugares donde puedan ejercer sus delitos con cierta soltura, así que si son controlados se van a lugares más seguros para ellos y menos seguros para la comunidad, hasta que nuevamente se les controla.

Bajo esta premisa diseñé una mecánica. En el tablero existirán “zonas rojas”, de riesgo. Serán seis, compuestas por varias casillas unidas de color rojo y en el centro una negra donde se posiciona el criminal. Los criminales serán cuatro. Rotarán en el sentido de las agujas del reloj en cada ronda de turnos. Al estar posicionados en las casillas de criminal (negras), se activarán las casillas rojas (zona de riesgo). Cuando el criminal no está, la zona roja no se activa. Si la zona roja está activada, el criminal puede ejercer su poder contra el jugador. Si el jugador se encuentra en una casilla de la zona roja, se enfrentará al criminal. Los criminales tienen niveles de agresividad, entre más alto, menor probabilidad tendrá el jugador de huir del criminal. Ej. Nivel de agresividad alto, el jugador deberá obtener un 5 o 6 en el resultado de la tirada de un dado para huir. Si no obtiene 5 o 6, el jugador pierde el animal que porta en su rescate. El criminal se lo queda. Los esfuerzos de rescate quedan nulos.

Pero me resulta un poco injusto. Invento cartas que se pueden comprar en la tienda interna y utilizarlas cuando su estrategia lo requiera. El portador puede utilizarlas para inhibir la acción del criminal, con la ayuda de

“la autoridad”, quien llega a controlar al criminal y le da paso libre para continuar en el desplazamiento a los lugares de rescate.

A medida que transcurre la partida, el jugador puede evolucionar a un nivel 2 o 3, donde son aumentados los “puntos de huida” en +1. De manera que, si obtiene un 4 en la tirada de dados contra un criminal que necesite un 5 o un 6, suma 4 +1 (punto de huida) y puede escapar de la acción del criminal, finalizar el rescate y obtener puntos necesarios para acercarse a la victoria.

La autoridad funciona en 3 niveles. Nivel 1: durante ese turno, neutraliza la acción de un criminal que afecta al jugador. Nivel 2: neutraliza la actividad de dos criminales durante el turno del portador y del compañero que le sigue. Nivel 3: neutraliza la acción criminal a todos los criminales durante la ronda. Las cartas nivel 2 y 3 proponen “cooperación” entre jugadores. Hacia la medianoche termino de ajustar el dibujo técnico sobre el tablero. Estoy conforme.

LUNES, 11 DE JULIO. Necesito ordenar todos los conceptos para continuar con una planificación y diseño ordenados y apegados a la teoría. Tomo el libro nuevamente y como ya lo he leído un par de veces, y lo he rayado por todos lados, hago cuadros de resumen. Me toma la mañana y la tarde. El resto del tiempo escribo este diario para continuar mañana.

MARTES, 12 DE JULIO. Últimos apuntes del resumen de las bases teóricas del libro. Comienzo a escribir un pequeño manual de reglas en base a todos los apuntes de la croquera y las mecánicas creadas.

MIÉRCOLES, 13 DE JULIO. Continúo diseñando el manual de reglas. Reviso manuales de otros juegos de mesa para contrastar términos. Terminó una versión del manual, pero necesita ajustes.

JUEVES, 14 DE JULIO. Continúo con el manual. Pero en esta ocasión comienzo a simplificarlo. Paradójicamente, hacerlo simple me resulta muy complejo. Consigo quedar conforme con la segunda versión del manual. Contiene todos los aspectos ordenados, simplificados y claros: objetivo del juego, contenido, preparación, cómo se juega y reglas especiales.

Viernes 15, correcciones al nombre del Juego. **Sábado 16**, una tabla básica de habilidades y niveles. Los niveles se desbloquean por puntos de rescate. **Domingo 17**, ordeno animales: Nv.1 (mascotas), Nv.2 (vulnerables o de baja preocupación) y Nv.3 (en peligro crítico de extinción), 10 animales de cada categoría. **Lunes 18**, reorganizo las reglas con ayuda de mi novia en Alemania, que sabe mucho de juegos de mesa y tiene una ludoteca. **Martes 19**, corrijo el concepto de “zona de riesgo” porque no estaba claro, y lanzo una encuesta en Twitter: el 80,4 % de la gente tiene mascotas, por lo que entiendo que el juego tendrá buenas chances. **Miércoles 20**, me dedico a diseñar las cartas de animales, un trabajo lento.

Desde entonces, investigo en Internet sobre animales en peligro de extinción y sus amenazas reales. Las categorizo, dibujo los animales y escribo los textos de las cartas. El sábado 30 es para el diseño de los logros que pueden ser desbloqueados durante la partida y las medallas que reciben los jugadores.

DOMINGO 31 DE JULIO AL MARTES 09 DE AGOSTO. Durante este tiempo he resuelto algunos problemas de diseño visual. El mapa del tablero contiene casillas de color verde que representan pasto, ocre para tierra y gris para concreto. La intención es que parezca una ciudad.

He pintado a mano las 400 casillas del mapa y he puesto los lugares de rescate. Al cambiar los colores de los lugares de rescate, también he tenido que cambiar todas las cartas de animales para que sean coherentes. Ese trabajo me ha tomado varios días, ya que he tenido que diseñar nuevos fondos de carta y cortar y pegar los dibujos y leyendas de los animales sobre las nuevas cartas.

También he tenido que modificar el manual de reglas, revisándolo meticulosamente. Han cambiado los colores de los lugares de rescate. También he sustituido los obstáculos que antes eran de color café: montaña, roca y volcán, y simplificado solo a montaña. Lo mismo para los obstáculos de color celeste a color azul: lago, río y cascada, simplificando solo a lago.

He comenzado a diseñar una alfombrilla para cada jugador que simplifica tener múltiples alfombrillas en el juego. La idea es concentrar información como avatar, habilidades y progresión, logros y medallero, información de los criminales y leyendas para más información. También las medallas de logros y de finalista.

He detallado las cartas de potenciador y refuerzos. Con ello pude com-

pletar el detalle de los 9 logros desbloqueables. 9, solo por una comodidad visual, poner 3 filas con 3 columnas.

LUNES 22 DE AGOSTO. Después de explicarles las reglas, mis primos me sugirieron algunos cambios al reglamento:

En mi diseño original, al iniciar la partida, el primer jugador saca una carta de animal para depositarla en el tablero, luego el segundo pone otro animal y así. El problema que ellos ven es que el primer jugador solo tiene una opción de rescatar un animal y el cuarto tiene la opción de rescatar cuatro. Por lo tanto, me sugieren que antes de comenzar la partida, en la fase de preparación, se coloquen cuatro animales en el tablero según las reglas.

Además, sienten que los logros desbloqueables solo aportan una pequeña dosis de dopamina y no implican mayor desafío para los jugadores de desbloquear todo. Me sugieren dos cambios: a) que cada una de las medallas de logro aporten 1 punto de rescate o b) que al final de la partida, quien tenga mayor cantidad de logros desbloqueados sume 1 punto de rescate a la sumatoria final (como quien hace la vuelta más rápida en la F1, que obtiene 1 punto extra para el campeonato).

Por último, existiendo un tablero de 400 casillas, debería evaluar la cantidad de avance del jugador ya que podría tomar varios turnos llegar hasta un animal y luego llevarlo a un lugar de rescate.

MIÉRCOLES 24 DE AGOSTO. Inicié el primer playtesting. Resultó bueno. Mis playtesters fueron mis hijos Renato y Dominga. Se divirtieron y, lo mejor, se mantuvieron concentrados jugando durante toda la partida (que duró 55 minutos). La fase de prueba sirve, sin duda. Me surgieron varios problemas de diseño.

El primero y más obvio fue que, intencionalmente, omití poner los obstáculos de montaña y lago en el tablero. Eso generó que, no viéndose obligados a rodear los obstáculos, pasaron libremente por las casillas adyacentes a las zonas de riesgo donde están los criminales. En ninguna oportunidad nos vimos obligados a pasar por esas zonas. Esa situación anuló toda mecánica relacionada con los criminales: el ataque criminal y la fase

de huida que comprende continuar el rescate o perder el animal (la ficha de rescate). Además, no tenía sentido que el jugador, antes de terminar su turno, moviera al criminal a una casilla negra desocupada para activar la zona de riesgo.

Así que durante la noche estudié el tablero y puse, bajo mis propias consideraciones, los obstáculos de montaña y lago, para que los jugadores se vieran obligados a rodearlos y pasar por las zonas de riesgo activas o inactivas, invocar sus habilidades especiales de nadar o escalar, o utilizar la carta de fortuna “anfibio”. Esta acción cambiará la dinámica del juego. Si funciona o no, dependerá de las nuevas pruebas. 🐸

EXTRAS

El sistema de coordenadas en el tablero de 20x20 casillas y las mecánicas con las que los animales aparecen al azar, ir a buscarlos y dejarlos en spots seguros, sorteando peligros en una zona de riesgo, y además obtener recompensas por llevarlos, puede aplicarse a otras ideas de juego.

Supongamos que quiero hacer un juego de mineros. Los animales serían pequeños yacimientos de oro. El minero debe llegar al oro (que tiene un valor de recompensa x,y,z) y debe llevarlo a la zona de seguridad sorteando un riesgo. En vez de criminales, el peligro son derrumbes. Puede utilizar dinamita para destruir obstáculos.

Por otra parte, supongamos que la temática es la búsqueda de tesoros en el fondo marino. Los tesoros aparecen al azar por coordenadas al igual que los animales de este proyecto. Los tesoros tienen un valor y hay que llevarlos a zonas seguras, que serían barcos en la superficie. Los tesoros de más valor hay que llevarlos a barcos que están en zonas de mayor riesgo. En las zonas de riesgo, al igual que los criminales, hay tiburones, calamares gigantes, pulpos y mantarrayas furiosas.

Otra. En la prehistoria, los humanos deben buscar alimentos que aparecen al azar. Estos serían animales comestibles y zonas libres de depredadores donde existen frutas. Hay que llevarlas a las zonas seguras del clan. Entre más riesgo, más puntos. En la zona de riesgo hay depredadores con tanta hambre como ellos.

Otra. En el futuro somos un grupo de exploradores que nacimos fuera de la tierra, en la Base Júpiter. Debemos rescatar a otros humanos sobrevivientes de

algunas naves atacadas por extraterrestres. Misma dinámica, más riesgo, mayor recompensa. En las zonas de riesgo hay naves enemigas de toda clase, cada vez más peligrosos. Podríamos utilizar cartas especiales de cooperación con la Armada de la Base Júpiter.

Otra. Un juego cooperativo. Somos un grupo de rescatistas en una estación nuclear. Estamos en una alerta de fuga radiactiva. Contra el tiempo debemos llegar a los lugares de fuga (que aparecen al azar como los animales). Debemos atender las fugas, sacando las piezas inestables y poniendo estabilizadores. El material inestable debe llevarse a lugares de seguridad. Los materiales inestables tienen un nivel de peligrosidad, que deben controlarse en spots de tratamiento especial con tres niveles de dificultad. A mayor riesgo, mayor recompensa. En este caso los puntos bajan el nivel de fuga general de la estación. Hay una cantidad de turnos x que determina si la fuga será masiva o no. Si se logra controlar el equipo gana, si no se controla pierde. En las zonas de riesgo que están al centro, hay criaturas que mutaron y que atacarán a los rescatistas.

En fin, si llegase a resultar bien, podría aplicarse a temáticas clásicas e incluso otras nuevas y descabelladas.

Peñaflor, Región Metropolitana, Chile.

30.08.2022. Felipe H. Vidal Pérez.

Agradecimientos

Agradezco a mis amigos y familia por su apoyo, a Don Francisco Anmella padre por tener buena disposición para jugar, a Francisco Anmella hijo por haberme orientado en la investigación de la situación de los animales, a Diego y Pablo Vidal por su buena disposición para jugar y los notables aportes para balancear definitivamente el juego, a Diego Grandón por sus orientaciones conceptuales y su apoyo, a mi novia Elena Schröter por su valentía en apoyarme en todas mis ideas y proyectos, por su tiempo y amor incondicional; a mis padres por su apoyo, y por sobre todo a Renato y Dominga, que jugaron alegremente en cada iteración del juego, por su esfuerzo al realizar estrategias y su entusiasmo infinito. Mis hijos son mis verdaderos maestros. 🍷



FAKE GOBLIN INC.

Un cuento de hadas de táctica cooperativa para 2-4 jugadores



GUÍA DEL PERFECTO MENSAJERO

Un paquete más. Limpias un poco el disfraz, cargas la mochila, memorizas el mapa... Nadie dijo que la vida de repartidor sería fácil, pero el caos en la superficie te lo ha puesto aún más difícil. Tu equipo te imita, sin rastro de emoción en sus rostros. Deberán encontrar el camino menos terrible y atravesar la madriguera goblin si quieren llegar al otro lado de la comarca y depositar los paquetes en el buzón sin ser alcanzados por la maldición de la bruja. Recuerden disfrazarse y evitar el contacto visual; los goblins se ponen algo nerviosos con los intrusos.

PREPARACIÓN: Ok. Podemos tutearnos, ¿verdad? Como el experimentado gnomo repartidor que soy, voy a permitirme contarles cómo se hacen las cosas por aquí. Primero: Recojan su identificación como repartidor [token de color], cosa mucho muy importante para saber quién es quién en este lío. Y segundo, tomen **dos** de los tantos mapas de la madriguera y elijan alguno de los caminos posibles. Si no pueden decidirse, tiren una

moneda -cada quien se juega la vida a su manera-.

Repartan entre sus inventarios tantos paquetes como “buzones” (poco sutil manera de marcar las salidas a la superficie que tiene cada ruta) y, si alguien se quedó con las manos vacías, tomen objetos al azar. Claro, **al azar**. No pongas en duda la capacidad de planificación de tus superiores. Aquí hay tradiciones que nos gusta respetar.

Planifiquemos. Coloquen junto a la entrada tantos marcadores de personaje como jugadores haya en juego. Y, justo al otro lado del tablero, **dos** enemigos, siempre dos. Finalmente, tomen una carta de enemigo para revelar las características que tendrán los goblins de esta habitación, y encomiéndense a alguna deidad. Cualquiera. De verdad.

INICIO: Cada ronda de juego consta de dos fases. La primera representa el movimiento de los jugadores. Cada cual debe moverse **dos casilleros**. Pero recuerden, los goblins no saben caminar en diagonal, así que ustedes tampoco. Durante esta fase también pueden activar objetos que lleven en sus mochilas: cualquiera de ellos, y tantos como deseen. Por seguridad, no pueden terminar su movimiento adyacentes a un enemigo (recuerden, las diagonales no cuentan). Únicamente se permite tomar ese riesgo si no hay otro movimiento posible, ¿ok? En la segunda fase, su cruel destino se pone nuevamente en manos del azar: son los enemigos quienes realizan sus acciones. Para ello, han de arrojar **un dado de 6 caras** y seguir estas instrucciones teniendo en cuenta las habilidades pasivas.

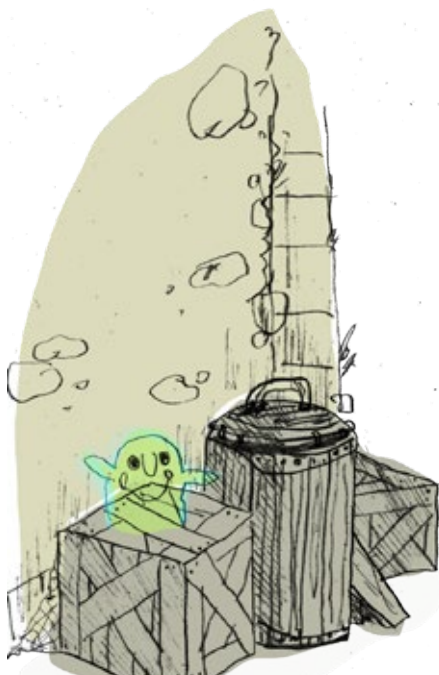
¿Sólo un dado? Claro, todos sabemos que los goblins se mueven en bloque. Producto de alguna maldición de antaño o algo así (no me he planteado preguntarles).

MOVIMIENTOS POSIBLES

- [1] 1 casilla hacia el punto de interés (★);
- [2] 1 casilla hacia el jugador más cargado (ese paquete llama la atención);
- [3] 1 casilla hacia la entrada (hacia la línea 1);
- [4] 1 casilla hacia la salida (hacia la línea 5);
- [5] 1 casilla en contra del jugador más cargado (ningún goblin quiere ayudar a otro a levantar peso);
- [6] Pues nada, es hora de un descanso, nadie se mueve.



FINAL: Si un goblin -de los de verdad, claro- termina su turno adyacente a un repartidor (a alguno de ustedes), éste descubrirá el disfraz y le atacará. Todo ataque deja inconsciente al jugador, haciéndole perder el próximo turno. Si todos los jugadores están inconscientes en un mismo turno, se da por fracasada la entrega. Espero que encuentren una excusa válida para explicarle a los clientes lo que ha pasado con sus paquetes.



Si uno de ustedes logra atravesar la habitación habiendo cumplido los objetivos de la misma (ver más adelante), todos los jugadores pasan automáticamente a la siguiente. Si repiten esto a lo largo de todo el camino elegido, felicitaciones, han sobrevivido a una entrega más. ¿Cuántas lograrán realizar en forma consecutiva?

LA MADRIGUERA GOBLIN: Algunas habitaciones de la madriguera tendrán sus puertas cerradas, y requerirán que accionen la palanca que abre el camino (imagen de llave) antes de pasar a la siguiente sala. Otras, en cambio, tendrán brillantes cofres llenos de objetos tentadores, capaces de ayudarlos en la misión. Pueden tomarlos o dejarlos atrás. Piénsenlo bien, ya que no podrán regresar luego. Según la ruta que elijan podrán encontrar 4 tipos de sala, cada cual con un objetivo determinado por una serie de símbolos milenarios de difícil comprensión, y que han llevado años de arduo trabajo para traducir a nuestro idioma. Cualquiera sea el objetivo, el espacio en el tablero estará marcado por una estrella, y al menos un jugador que cumpla los requisitos deberá terminar un turno sobre ella para cumplirlo.

MARCAS ANCESTRALES

Goblin: salas comunes, sin más que algunos goblins patrullando. Nada que ver aquí.

Buzón: una pequeña salida a la superficie, donde deberán depositar uno de los paquetes (requisito: llevar un paquete en el inventario);

Cofre: un llamativo cofre, o una caja olvidada en entregas anteriores... como sea, es opcional, pero pueden llevarse algún objeto de utilidad al azar;

Llave: esta lleva trampa, porque no hay ninguna llave como tal. Algunas salas estarán cerradas, y necesitarán accionar la palanca para abrir la puerta de salida;

ENEMIGOS

Esbirro: comienza junto a la puerta de salida.

Brujo: comienza junto a la puerta de salida. En resultado [1] se teletransporta al punto de interés (★). Si la casilla de destino está ocupada, cae en una casilla adyacente a elección de los jugadores.

Guardia: comienza adyacente al punto de interés (★) de la habitación en lugar del punto habitual (salida).

Fantasma: ya sabes lo que dicen, "las paredes no pueden detener a un fantasma", así que los obstáculos tampoco. Son inmunes a todo tipo de obstáculo.



LAS COSAS -incluyendo paquetes de entrega- tienen un sólo uso, porque todos sabemos que los objetos se desintegran al usarlos.

Bomba de humo (*¡Aquí han fumado!*) Evita ser descubierto hasta que vuelvas a moverte;

Resortes (*lo de Red Bull*) Salta por encima de trampas, obstáculos y enemigos. Puedes mover un casillero extra al aterrizar;

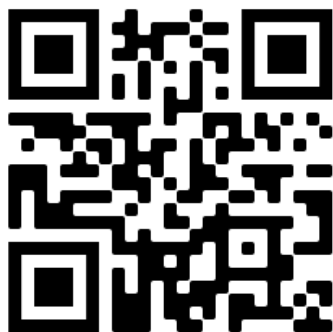
Paquete falso (*¿Esto estuvo siempre aquí?*) Obstáculo. Ocupa un casillero adyacente, imposibilitando que jugadores o enemigos caminen por él;

Salvoconducto (*¡Objeción!*) Evita un ataque mediante estratagemas legales.



FAKE GOBLIN INC es un juego de mesa cooperativo, modular y de bolsillo, diseñado por Federico Ruera -Koboldo- e ilustrado por María Paula Monteagudo -Pulindra-

Descarga su versión Print and Play, junto a la expansión "*La forja mágica al otro lado de la frontera*" escaneando el QR o ingresando a <https://linktr.ee/heykobold>



También puedes encontrar otros trabajos de Pulindra en instagram como @pulindra, o ingresando a <https://pulindra.wixsite.com/portafolio>

Quizá encuentres alguna sorpresa en el futuro (guiño, guiño)

Despedidas

(?)

HE AQUÍ NUESTRO ADIÓS, que, como toda despedida, quizás sea transitoria. ¡Quién sabe! Dependerá de las ganas, de nuestra gente, de las personas que nos leen.

Ludorama fue (es) un experimento, también una especie de performance o, como dice Sophie, nuestro patio de juegos. Con esta revista-libro pudimos seguir camino. Muchas y muchos ludoramitas nunca habían publicado algo y, como se dijo en el primer editorial, allá por octubre de 2020, queríamos salir de la pandemia mejor de lo que entramos. ¡Lo hemos logrado! ¡FUE UN ÉXITO!

Así que, a modo de saludo y agradecimiento, unas palabras del staff y un gran abrazo metálico pero lleno de amorcito para todos esos ojos que recorrieron estas páginas a lo largo de los cuatro números del robot. 🤖

Cuando era niña, no jugaba videojuegos. Soñaba con ir a la universidad y ser escritora. En mi primera década de vida adulta cumplí todos esos sueños. Además de recibirme (escribiendo una tesina), escribí monografías, ensayos académicos, papers científicos, artículos para revistas especializadas, capítulos de libros universitarios... Un embole.

Un día me topé con Durgan, con Facundo y con Valeria y me enseñaron que podía ser exitosa y divertida. Con ellos descubrí las estrategias lúdicas de enseñanza. Y cuando todo parecía llenarse de

colores y alegría vino la pandemia. **Ludorama** me rescató de esa pesadilla y me permitió jugar escribiendo y jugar leyendo y jugar por jugar. **Ludorama** es ese patio de juegos por el que le ruego a mis padres cinco minutos más.

Sophie Alamo | @sophicalamo

Todavía recuerdo la sensación al terminar de leer la primera **Ludorama**, algo me llevó a ponerme en contacto con toda esta hermosa gente que conocí como la tri-

pulación ludoramita.

¡Y me animé a escribir! Fui testigo (y participé, en alguna medida) de las ideas, iniciativas, textos y corridas que daban a luz cada número, todo un mundo desconocido se me estaba abriendo con la suerte de poder contar con el maravilloso grupo que es la tripulación.

Entendí a **Ludorama** como un concepto, la suma de personas apasionadas, amables y generosas escribiendo sobre las cosas más humanas: lo lúdico y el compartir. Se termina una etapa, pero sigamos compartiendo y jugando mucho más.

Ale | @AljandroPrez

Bueno, la verdad que yo llegué a **Ludorama** un poco tarde, casi que a último momento. No me acuerdo de mi vida sin videojuegos, probablemente porque empecé desde muy chico con títulos que se ejecutaban desde DOS con un disquete y cuyos nombres no recuerdo. Después, en la adolescencia, decidí que quería ser escritor. Escribo muchas cosas diversas, desde documentación, pasando por cuentos e incluso guiones de juegos, pero escribir acerca del mundo de los videojuegos parece una experiencia de otro mundo, y no deja de ser

apasionante. Agradezco a Migue y Borza por acercarme a **Ludorama**, mostrándome que una comunidad de locos como yo sí existía.

Dui GF | duiliogfstudio.com

Para mí, **Ludorama** es una extensión de la cabeza colectiva que juega, analiza y vuelve a jugar. Nos permite hacer hervir nuestro caldo cerebral al proponernos crear nuevos abordajes a lo que nos rodea a diario; amplía el menú del juego académico. Es ese espacio de coincidencias y casualidades que se juntan a darse trompadas en las arenas del debate, ya no sobre qué juego es mejor, sino sobre las reflexiones que surgen al jugar y del jugar. Nostalgia, activismo, educación, nuevos hobbies y nuevos estilos de vida, todo amoldado en un cómodo tomo de 200 páginas, aquello a lo que extrañamente se le llamó quimera «libro-revista». Y por mi parte, no puedo esperar a seguir aportando nuevas formas de ver al juego... ¿¿Cómo que esto es una despedida?? ¡Pero si recién arrancamos! ¿No podemos seguirla un poquito más? Unas hojitas, dale. ¿Dan? ¿Ceci? ¿Alguien?

Borza | @soyBorza

Siendo honesta, a **Ludorama** yo llegué cuando ya era el tiempo extra y los 45' habían terminado. Aun así, me dieron la oportunidad de escribir y de soltar mis ideas en la revista. Siempre tuve videojuegos en mi vida, desde que mi papá compró un Family a mis seis meses de edad para que «juegue». De esa manera naturalicé los juegos a mi alrededor, pero no fue hasta mi adultez que noté el arte y todo el trabajo que hay detrás. Entonces quise ser parte. No me arrepiento, empecé con los juegos de rol y desde entonces quise hablarle a todo el mundo. Ser parte de **Ludorama** me dio la oportunidad. Espero que más adelante podamos volver, pero nuestras palabras siempre quedarán en el papel y en las hojas impresas. Si de eso se trata el vivir eternamente, estoy agradecida de que sea gracias a los ludoramitas. Hasta pronto, ojalá nos volvamos a leer.

Mica | @mica_sayal

Las tengo acá en mis manos, a todas, a esas pocas, a ese montón de obra. En su momento, el vacío pandémico se llenó con **Ludorama**. Es que la aparición de nuevos proyectos entronizan, también, un acto de fe. Y, en aquel entonces, una re-

vista en papel, cuando lo digital era la norma, cuando el mágico proceso de la edición y la imprenta era poco más que una ilusión de trasnochados, se convirtió en un cobijo, en una especie de manto sagrado. A muchos, de hecho, los salvó: del embole, de la inacción, del miedo, de la peligrosa rosca mental. Ahora, con una flamante mano de cartas más acorde a estos tiempos, **Ludorama** empieza a resignificarse desde otro lado: se apaga para darle paso a nuevos proyectos, a nuevos actos de fe. Cumplió su objetivo. De aquí en más, agradecerle sería quedarse corto: le prenderemos una velita.

Hernán Panessi | @hernanpanessi

Cuando era chico (y no tanto), jugar videojuegos era una actividad infantil, ociosa. Una pérdida de tiempo. “Hacé algo productivo”, me decía mi papá, que pasaba horas jugando al billar. “Qué nerd que sos”, me repetía mi primer jefe, quien se sabía de memoria todas las formaciones de Boca de los últimos 15 años.

Mucha gente no lo ve, o no quiere aceptarlo, pero la realidad es que todos jugamos. Es parte de nuestra naturaleza. Humana o animal.

Tenemos la costumbre de entender a esta actividad como algo poco útil, y por ende negativo; pero, por suerte, en los últimos tiempos esa idea fue mutando y empezamos a comprender la importancia que tiene.

Ludorama fue parte de esa transformación, un lugar donde poder pensar, discutir y, por qué no, divertirse con la cultura lúdica. Hacen falta más ludoramas. Porque jugar no es un juego. La vida, sí.

Cufa | @Cufafer

Ludorama para mí fue volver a escribir para Dan, el tipo que me abrió las puertas del periodismo de videojuegos y que me publicó mi primera nota, allá por septiembre de 2011 en la querida *Irrompibles*.

Pero también fue el honor de compartir páginas con un montón de personas que admiro, y otras tantas que fui conociendo en el camino.

Porque **Ludorama** fue, es y será eso: páginas en las que amantes de los videojuegos y estudiosos nerds de toda la vida, se animaron a contar lo que sienten; a desarrollar un tema determinado dentro de un universo tan vasto... y plasmar ideas claras. Una híbrida hermosa

entre revista y libro, eternamente dispuesta a ser consultada.

¿Volverá? Con estas iniciativas nunca lo sabemos. Aunque lo que sí tenemos claro es que la pantalla de *Continue* esperará siempre por una nueva ficha.

Juan Lomanto | @Jlo_Gamer

Ludorama... para mí no solo fue un patio de juegos, de alguna manera también mi adiós personal al periodismo de videojuegos. Arranqué en 1997 colaborando en las ahora míticas *Xtreme PC* y *Next Level*, entre otras revistas, luego hice muchas más del tema (*Master Player*, *Gamer Word*, *Irrompibles*). Los tiempos cambiaron, la lectura de videojuegos sigue en las webs, muy apoyada en lo audiovisual, el papel va desapareciendo como soporte. No es así para toda la gente, como probamos con esta revista-libro. **Ludorama** se propuso hacernos pensar sobre toda una vida jugando, sobre el impacto que tuvieron los videojuegos, juegos y juguetes en general; sobre, al fin, el maravilloso e imprescindible acto de jugar para vivir.

Queríamos probar qué pasaba si, además, liberábamos en digital la revista entera, para que nadie

se quedara afuera, aunque sea por curiosidad. Y con la preventeda pudimos imprimir una cantidad limitada para coleccionar esta experiencia. Y allí está, en mi biblioteca, algo que me llena de orgullo y agradecimiento a toda la gente loca y hermosa que hizo posible el robot.

Dan | @durgan

No exagero cuando digo que **Ludorama** y **World of Gamers** me sacaron de la depresión cuarentenil poniéndome contra las cuerdas conmigo mismo.

¿Estoy listo para volver a escribir?

Entre tantos parones, indisciplina, droguitas varias, acumulación de pestañas y calorías, **Ludorama** generó un “manos a la obra” dentro mío que, más allá del miedo y las angustias por lo que pasaba en el mundo y en MI mundo interno, mal o bien, pude ocuparme y ser parte de algo que me excede. Quiero estar ligado toda mi vida a proyectos así, tan nobles y dulces que me empujen contra el abismo y de la nada animarme a sacar un ala delta a lo *Far Cry* o un trajecito de Tanooki (el de mapache) en el *Mario 3*.

Toda mi vida estaré agradecido por la insistencia de Durgan y

Cecilia para que escriba y escriba y escriba y no pare de escribir.

Yo no sería quien soy sin ellos (y ellos serían horribles sin mí).

Juan M. Bentolila | @ElSheikol123123

Me niego a despedirme, pero me están obligando mediante Carisma y mi tirada de dados de respuesta no fue muy buena.

Ludorama nace casi en simultáneo con mi hija; de hecho, la considero como una hija de papel. Fue además la génesis de algo que siempre quise hacer: escribir sobre videojuegos. Y bueno, me encanta.

Me permitió conocer a la banda más disfuncional (y por ende mejor) de gente con miradas particulares sobre los videojuegos. Aprendí muchísimo en este camino, principalmente que todo es un problema de diseño (Dan dixit). Y levanté mi stat de manija mucho, demasiado. Hasta diría, imposible de maximizar. **Ludorama** es ese oasis necesario para entender que el juego y los videojuegos son parte fundamental de nuestra vida cotidiana.

Así que tiraré mis dados de Suerte, para ver si es una despedida o un hasta luego...

Emanuel Berdichevsky | @Berdix

Cuando era niño yo quería ser tres cosas: dibujante, redactor de revistas de videojuegos y bicivolador. Con el tiempo descubrí que para ser redactor de videojuegos (y jugar todo el día) no podía ser un manco con el joystick (y lo soy). Me dediqué a dibujar y, al descubrir que me gustaba hacer reír, al humor gráfico. Pero nunca dejé los videojuegos. El resultante fue un montón de chistes sectarios: para entenderlos había que ser viejo y nerd. Stalkeando el muro de Dan, descubrí que estaba armando una nueva revista. Lo que pasó después lo resumo así: del otro lado encontré un tipo que me tiró la mejor onda. “Hay una entrevista al creador de Tetris”, “Acá tenés un chiste sobre Tetris”; “Hay una nota sobre Flash”, “Acá tenés un chiste sobre Flash”; “También hay una nota sobre la creación de un universo narrativo transmedia gamificado por estudiantes”, “Acá tenés un chiste sobre Cuphead”.

Cuando oficialmente formé parte de **Ludorama**, no sólo descubrí un medio para hacerles llegar mi arte, sino un grupo de amigos que realmente se ríen de mis chistes nerd, que hablan de cosas que me interesan, saben bocha de videojuegos y otras nerdeadas. Por eso, gracias

por abrirme las puertas de esta banda.

Me niego a que esto se termine. Si los cabecillas no quieren seguir, ¡armaremos entre todos la cooperativa Ludocoop!

Caricias significativas...

ESPI | @EspiBorda

Una vez, leyendo para escribir el editorial del número dos de esta revista, se me ocurrió la idea pretenciosa de que estábamos haciendo una revolución en la escritura sobre juegos. Por supuesto que nombres ilustrísimos nos preceden en nuestra cruzada por pensar y dialogar y compartir y discutir nuestras ideas sobre lo lúdico de manera más profunda que *hablar de jueguito*’. Por supuesto que no somos los únicos, ni posiblemente seamos los mejores. Pero somos NOSOTROS.

Nos pusimos por delante un proyecto ambicioso y valiente, escribimos, corregimos, nos dimos ánimos en momentos difíciles y aquí estamos, quizás un poquito más sabios. Puedo decir con satisfacción: lo hicimos.

Daniel Contarelli | danielcontarelli@gmail.com

EL ROBOT DA LAS GRACIAS A LA TRIPULACIÓN DE 75 PERSONAS QUE ESTUVIERON EN LAS CUATRO EDICIONES DE LUDORAMA

Adrián Novell
Alejandra Martínez
Alejandro Alaluf
Alejandro Daniel Pérez
Andrés Mercader
José Carcia
Caro Panero
Cecilia Barat
Cristian Basoalto
Daniel Belvedere
Daniel Contarelli
Daniel Ontivero
Diego Cánepa
Duilio Giordano Faillaci
Durgan A. Nallar
Emanuel Damián Berdichevsky
Enzo Casasco
Facundo Fernández Llevanton
Federico Álvarez Igarzábal
Federico Iván Ruera
Fernando Daguanño
Fernando M. Coun
Florencia Brusatori
Gabriela González
Gastón Caminiti
Gerardo Gómez Gambutti
Germán Dartsch
Gonzalo Borzino
Guido Giambartolomei
Guillermo Sepúlveda Castro
Hernán Panessi

Jacobo Feijóo
Javier Semeñenko
Jerónimo Nallar
Jorge Morán Andrade
Juan Lomanto
Juan Martín Bentolila
Julieta Braslavsky
Julio Alonso
Laura Maza Bavokic
Laura Muollo
Leonardo Ernesto Etchegoyen
Leonardo Marengo
Lionel Zajdweber
Lucas David Manchini
Lucas Melfi
Lucas Robledo
Lucas Scheefer
María Daniela López de Luise
María Luján Oulton
Mariano Monat
Marisa Conde
Matías E. Desalvo
Matías Flores Fabbro
Mauricio Chamorro
Mauro De Gregorio
Maximiliano Ferzzola
Mecha Valle
Mercedes Grazzini
Micaela Sayal
Miguel Medina
Nicolás Cadel Gastón

Nicolás M. Crescenzi
Ramón Masovetzky
Rocío Muñoz
Ruth García
Santiago Páez Montero
Sebastián Borda (ESPI)
Sebastián Maurel
Sergio Andrés Rondán
Sofía Alamo
Susan De Angelis
Sombra & Hipólita

**Un agradecimiento especial a Rafael A. Zabala, nuestro jefe de
diseño gráfico editorial, y a las instituciones y empresas que nos
acompañaron:**

Zensei, Facultad de Comunicación y Diseño Multimedial de
Universidad Maimónides, IEEE Argentina Games Technical
Committee, [IRROMPIBLES], Press Over, GNOVA Magazine,
Traficante de Libros, AKATAKA, El Cofre de Ulises, BITBANG,
Encuentro Nacional de Juegos de Mesa.

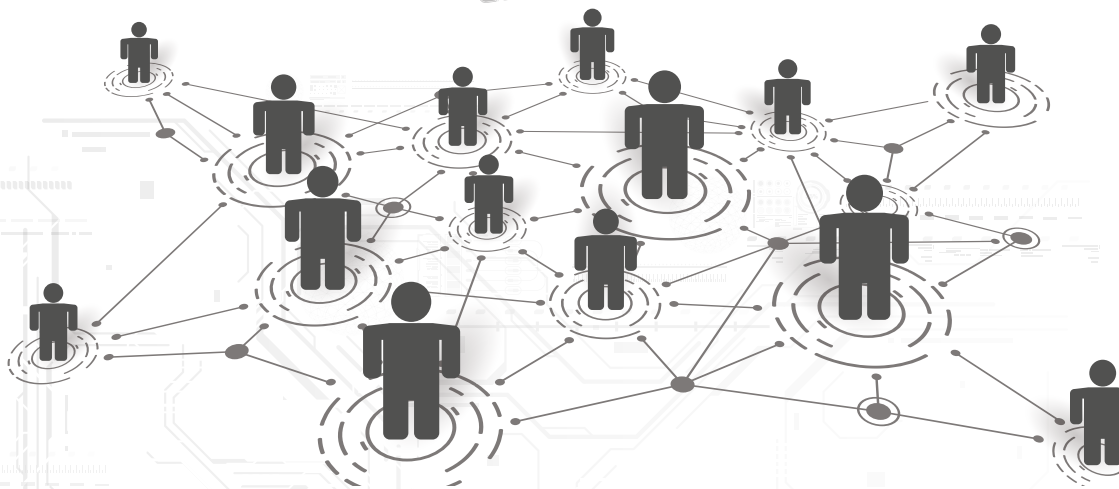
Gracias totales a nuestras familias.

A Barbi Couto (Córdoba), Mariano Firpo (La Plata), Sebastián
Buratto (Tucumán) y Jorge Godoy (San Juan), por hacer de puntos de
entrega sin quejarse tanto.

Ludorama también fue posible con el apoyo del Fondo Nacional de las
Artes, Mecenazgo Cultural de la Ciudad de Buenos Aires.

Por una cultura libre.

2020 - 2023



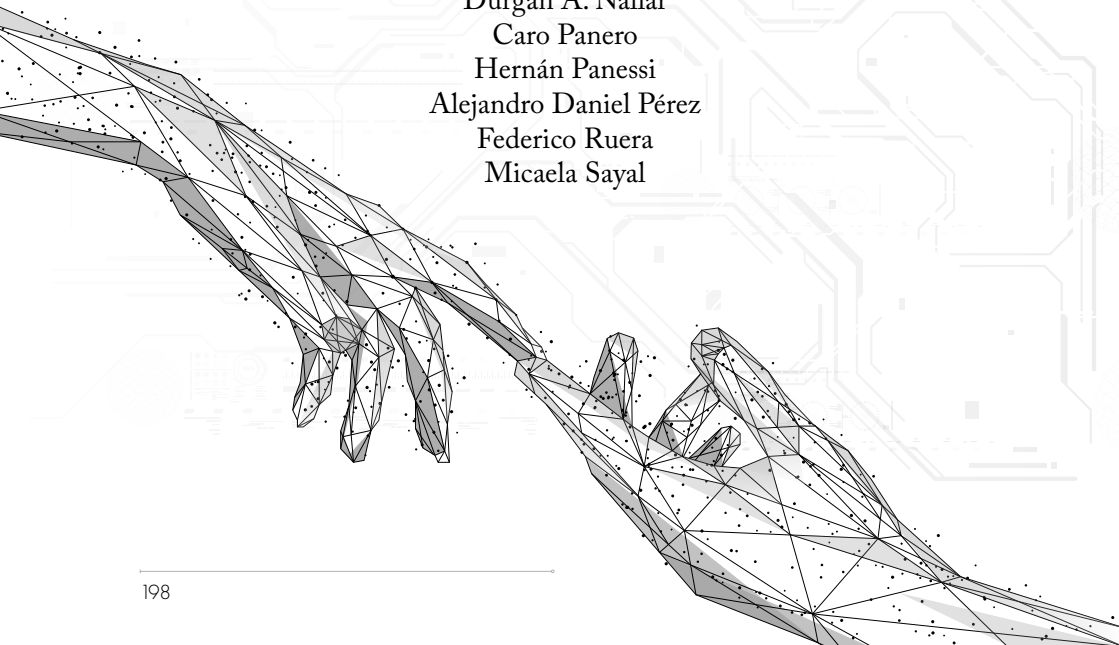
AGRADECIMIENTOS

Estas personas (y su paciencia) hicieron posible Ludorama 04 con su compra por anticipado de un ejemplar en papel. ¡Gracias! 🇨🇺

Adriana Vanesa Pérez, Agustín Kloster, Alejandro Daniel Pérez, Augusto Nicolás De Barrio, Carolina Panero, Darío Ruellan, Emmanuel Firmapaz, Enzo Evangelista, Enzo Zalazar, Ezequiel Edgardo F. Molinero, Fabrizio Mazzonelli, Facundo Armendano, Facundo Martín De Paul De Aurelli, Francisco Carbonari, Fernando Coun, Francisco Delledonne, Francisco Gindre, Francisco Torres, Franco Aniello Falconieri, Gabriela Gonzalez, Gonzalo Cifaldi, Guido Bosocoli, Gustavo del Dago, Hernán Vazquez Sarubbi, Ignacio Amigo, Ignacio Amigo, Ignacio Dramis, Javier Montiveros, José Luis De Piero, Juan Francisco Ferrari, Juan Godoy, Lara Saragusti, Leandro Amato, Leonardo De Luca, Lila Pagola, Lucas Nicolas Scheefer, Lucio Alcaide, Mariano Duna, Mariano Venerus, Marisa Conde, Martín Fernández, Matías Benítez, Matías Saia, Maximiliano Alarcon, Miguel Medina, Miguel Moyano, Nadia Couto, Nazareno Cruz, Nicolás García Zacarías, Nicolás Marotta, Pablo Balducci, Pablo García / Umbral Books, Pablo Pennise, Rodrigo Hernández, Sebastián Borda, Sol Veniers, Víctor Gabriel Olivera, Máximo Frías, Diego De Carlo y Juan Manuel Pereyra.

ESCRIBEN el #4

Sofía Alamo
Julio Alonso
Cecilia Barat
Juan Martín Bentolila
Emanuel Damián Berdichevsky
Sebastián Borda
Gonzalo Borzino
Daniel Contarelli
Susan De Angelis
Droquen
Leonardo Etchegoyen
Duilio Giordano Faillaci
Gerardo Gómez Gambutti
Mercedes Grazzini
Miguel Medina
Lucas Melfi
Andrés Mercader
Ezequiel Wittner
Durgan A. Nallar
Caro Panero
Hernán Panessi
Alejandro Daniel Pérez
Federico Ruera
Micaela Sayal



DIRECCIÓN

Durgan A. Nallar

COMITÉ EDITORIAL

Daniel Contarelli

Cecilia Barat

DISEÑO GRÁFICO EDITORIAL

Rafael A. Zabala

CORRECCIÓN

Jerónimo Nallar

Ludorama Invierno 2023. Av. Juan B. Alberdi 680, Ciudad de Buenos Aires, Argentina.

Los artículos publicados son opiniones personales.

Se autoriza su reproducción citando autoría y a este medio.

FEBRERO 2023

Ludorama es una publicación independiente. Directo de sus creadores a sus lectores.

Creemos en la cultura libre, por eso será siempre gratuita en su formato electrónico.

¡Está expresamente permitido compartirla!

amazon.com

Ludorama papel en todo el mundo a través de Amazon.

SUMATE A LA COMUNIDAD



ludorama.wg4fest.com

LUDORAMA

LUDORAMA ES UNA PUBLICACIÓN DE



**WORLD OF
GAMERS**
wg4fest.com

CON EL PATROCINIO DE



MECENAZGO
Participación Cultural
BA Buenos Aires Ciudad



Fundación



El FNA es sostener cultura



Ministerio de Cultura
Argentina

TAMBIÉN NOS APOYAN



Computational Intelligence Society
Games Technical
Committee



HASTA SIEMPRE.

Hacer una revista requiere tiempo y cabezología: encontrar temas, escribir sobre ellos, recolectar las notas de todos los colaboradores, hacer las correcciones, pensar la disposición de cada artículo para que el flujo de lectura sea el óptimo, rellenar “huecos”, perseguir gente que nos interesa para que escriba, que el diseñador maquete la revista, haga firuletes y meta ilustraciones, que diseñe la tapa, pedir a imprenta presupuesto, llorar por el presupuesto que envía la imprenta, etapa de negación y pataleo, etapa de mansa aceptación y la dulce desesperación de esperar a que salga la revista impresa de la máquina y sea una realidad efectiva.

A pesar de las peripecias que retrasaron la salida de este singular último número, estamos felices. Con la cuarta entrega cerramos un ciclo.

NÚMERO 4 | INVIERNO 2023

LUDORAMA.WG4FEST.COM

UNA PUBLICACION DE



**WORLD OF
GAMERS**