

Habilidades y Competencias Sociales en Juegos en Línea

Lautaro J. GUERRA

Departamento de Informática, Universidad Técnica Federico Santa María
Valparaíso, Chile

Andrea A. APPEL

Departamento de Informática, Universidad Técnica Federico Santa María
Valparaíso, Chile

RESUMEN

Los juegos masivos en línea, especialmente los del tipo RPG (Role Playing Game) están volviéndose populares, y permiten a los jugadores relacionarse entre ellos en un ambiente virtual, ayudarse mutuamente, y mejorar habilidades y competencias sociales a través del juego. El presente trabajo muestra el estudio realizado a jugadores de World of Warcraft, y las conclusiones a las que se llegaron, con respecto a las habilidades que desarrollaron los participantes dentro del juego.

Palabras Claves: juegos en línea, cultura y comportamiento social en juegos.

1. INTRODUCCIÓN

Un tipo de videojuegos muy popular en el mercado de juegos son los llamados Massively Multiplayer Online Role Playing Game (Juegos de rol multiusuario masivos en línea). Estos utilizan la posibilidad que les da Internet de integrar a muchas personas en un mismo lugar, un mundo virtual, con sus propias características, diseñado para entretener a los jugadores, y a la vez, permitir que interactúen entre ellos.

Como en el mundo real, en el mundo virtual, se crean instancias de comunicación entre las personas, estableciéndose relaciones superficiales o profundas, esporádicas o permanentes; los jugadores utilizan habilidades y competencias sociales que un juego “solitario” no permite. Un jugador que no posea habilidades sociales dentro de este juego, difícilmente se entretendrá, y dejará de jugar al poco tiempo.

En este trabajo se determina cuáles son las competencias y las habilidades sociales que los jugadores perciben como más importantes dentro del juego, se examina si éstos las desarrollan dentro del juego, y, si este desarrollo les permite utilizarlas fuera del juego, en el mundo real.

2. ESTADO DEL ARTE DEL ESTUDIO SOCIAL DE LOS JUEGOS EN LÍNEA

En los mundos virtuales creados en los MMORPGs, un jugador se encuentra con decenas, cientos y a veces miles de otras personas, generalmente de diferentes países y culturas, además de interactuar con un mundo completamente nuevo, con sus propias reglas, y generalmente su propia cultura. Cómo afecta esta cultura al comportamiento del jugador, dentro y fuera del

juego, ha sido el objeto de estudio de muchos dentro del plano informático (el estudio de sistemas) y dentro del plano psicológico.

Una de las características de los MMORPGs es que el jugador elige un personaje o avatar, que lo representa en el mundo virtual, y en general estos juegos permiten al jugador personalizar este personaje, con distintos tipos de peinados, color de piel, pelo y a veces distintas razas, sean éstas existentes o ficticias. Gracias a esto, el jugador puede identificarse aún más con el personaje que tiene en pantalla, y lo que le sucede a éste le parece que le sucede a él mismo o ella misma, y como consecuencia se vuelven muy apegados a su personaje. Michelle Calka, establece que “a veces, el avatar es un reflejo de lo que el jugador quiere ser o ver” [7], e incluso, es a veces el reflejo de las características físicas del jugador.

Thierry Nabeth señala que: “la calidad de estas identidades (las imágenes que los representan, que proyectan en estos ambientes y por lo tanto, como son percibidos) tienen implicaciones directas en el valor obtenido por estos espacios, y la calidad de la interacción” [3], aunque el anonimato de estos mundos permite que los jugadores se comporten de una forma muy diferente al mundo real, “hay un límite para lo que los individuos pretendan ser, y pueden ser traicionados por su propio comportamiento” [3].

Nicholas Yee, concluye que “nuestras identidades y experiencias virtuales no están separadas de nuestras identidades y experiencias en el mundo material” [6]. El jugador no es una persona completamente distinta dentro del juego, y lo que aprende de él no sólo queda en el mundo virtual, sino que puede aplicar estas experiencias dentro del mundo real, y el crecimiento personal que pueda tener dentro del juego, lo afecta como persona completa.

3. COMUNIDADES EN MMORPGS

Koivisto (2003) estudia las diferentes formas en las cuales los jugadores se relacionan, cómo se forman las comunidades, y las herramientas con las cuales se comunican, cita a Preece [4] al describir una comunidad online: “Una comunidad online consiste de gente que interactúa socialmente mientras se esfuerzan en satisfacer sus propias necesidades de interpretar roles especiales. También tienen un objetivo en común, un interés o necesidad, intercambio de información o servicios que proveen una razón para la comunidad. Una comunidad tiene políticas, rituales, protocolos y leyes que guían las interacciones de las personas” [2]. Koivisto menciona que las comunidades no

pueden existir sin algún tipo de comunicación, que dentro de los MMORPGs se pueden encontrar en la forma de proximidad de personajes, la ropa, decoración de casas (cuando el juego lo permite), posibles emotes (representación de ciertas emociones por el personaje), etc., puede ser sincrónica, o “cara a cara” (hablando de personajes), o dejando mensajes para que otra persona pueda verlo cuando ingrese al mundo virtual.

Las guilds juegan un papel fundamental dentro de las comunidades en línea. “Una guild es un grupo de jugadores que comparten edificaciones, recursos y mano de obra” [9]. Dentro de una guild, hay rangos de personas, que van desde los encargados de la guild, hasta los más nuevos o newbies. En estas guilds se produce un fenómeno de mentor-aprendiz, donde uno o varios jugadores que conocen del juego, enseñan a los nuevos las reglas sociales e intrínsecas de los sistemas, y aprenden a relacionarse. Fujimoto concluye que “Jugar un nuevo MMORPG es análogo a empezar una nueva vida en un país extranjero” [9], ya que el jugador debe aprender, desde cómo jugar el juego propiamente tal, hasta como comportarse con las comunidades que existen en este mundo virtual.

El hecho de organizar una guild, reclutar miembros y guiarlos, da paso para desarrollar varias habilidades. “(Los) MMORPGs proveen muchas oportunidades para experiencias de liderazgo a largo y corto plazo” [6]. No solo es suficiente juntar varios jugadores para alcanzar una meta colectiva, sino que tiene que haber alguien que comande el grupo, que de las pautas para realizar un trabajo coordinado, maximizando las habilidades de cada tipo de jugador y minimizado las debilidades

4. INTERACCIÓN SOCIAL

Heather Heckel estudia, a partir de encuestas, las interacciones sociales dentro del juego Everquest. Sus conclusiones muestran que “los participantes de la encuesta ven a sus amistades online de la misma forma que sus amistades en la vida real. La diferencias que se ven están relacionadas con la proximidad física”, “el tiempo que se ocupa en Internet no tiene que afectar la interacción social offline negativamente” [5].

Las relaciones sentimentales que aparecen en el juego se deben a “que existen factores únicos de los MMORPGs que facilitan la formación de las relaciones (...) Cuando se compara con el grado de inversión emocional que los usuarios ponen en estos ambientes, muchas relaciones son de hecho provocadas por estos escenarios, análogo a las situaciones que se encuentran en el mundo material” [6].

5. CULTURA EN EL MUNDO VIRTUAL

Como la mayoría de los MMORPGs mantienen un mundo virtual constante y permanente a lo largo del tiempo, los jugadores que día a día comparten y se relacionan en este mundo terminan creando una cultura propia del juego. Estas normas culturales no están escritas, y el jugador que ingresa por primera vez en el mundo virtual debe aprenderlas a través de la interacción con otros, “la sensación inicial de aprehensión con respecto a interactuar con otros se basa en un código de honor tácito, y reglas implícitas determinadas no por los aspectos técnicos o las reglas oficiales del juego, sino por los mismos jugadores. Se espera de los jugadores nuevos que aprendan estas normas, o se enfrentan a sanciones sociales” [7]. “Los participantes de los mundos virtuales crean colectivamente

recursos culturales para la construcción de las identidades de los miembros, no a través de ubicaciones geográficas, nacionalidades u otras demografías per se, sino a través de material (virtual) social compartido, y prácticas discursivas” [1].

6. SISTEMA DEL JUEGO WORLD OF WARCRAFT

El mundo virtual tiene su propia geografía y su propio espacio temporal, que corresponde al mismo del mundo real (el tiempo que transcurre dentro del mundo virtual está en horas, minutos y segundos, y éstos tienen la misma duración que una hora, minuto y segundo reales). El mundo es persistente, y no se detiene. Un jugador puede ingresar al juego, jugar durante el día virtual, desconectarse unas horas, volver a conectarse, y encontrarse de noche dentro del juego. El sistema de juego se basa en niveles, desde el nivel 1, hasta un límite de nivel 70.

Se gana puntos de experiencia mediante completar tareas generalmente ligadas al personaje, o quests. El jugador consigue estas quests a través de personajes no jugadores (comúnmente llamados NPCs, o non player characters, personajes controlados por el servidor), los cuales entregan el objetivo a cumplir, y la recompensa que se recibirá si completa la tarea, la cual es usualmente, además de puntos de experiencia, un premio en la moneda virtual, y alguna pieza de equipamiento.

7. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Los juegos MMORPG crean espacios virtuales, donde los jugadores forman lugares de encuentro dentro de esos espacios, crean códigos sociales de conducta, aprenden mediante manuales de juego, o mediante “tutores”, o simplemente a fuerza de ensayo-error. Cada juego tiene su propio lenguaje, el cual es aprendido a través de las relaciones interpersonales entre jugadores y la experiencia adquirida. Un jugador que no consigue adaptarse es discriminado por el resto, o simplemente deja el juego, porque no puede cumplir los objetivos de éste, y porque no alcanza las expectativas de los que lo rodean [6].

Cuando muchas personas se unen dentro de un espacio persistente en el tiempo, en este caso un espacio virtual, empiezan a crear una cultura dependiente de las características del juego y los jugadores comienzan a relacionarse con otros a través de estas nuevas reglas sociales dentro del juego [8]. Debido a esto, estos jugadores desarrollan habilidades sociales que les permitan comunicarse con otros, y competencias sociales que sirvan para aplicar estas habilidades dentro de los requerimientos del juego, y dentro de sus grupos sociales.

Los jugadores son personas reales que viven en un mundo tanto online como offline. En la mayoría de los casos, estos jugadores traspasan sus experiencias y conocimientos al mundo online. Pero también ocurre lo contrario. Por lo tanto, hay habilidades aprendidas dentro del juego que pueden ser aplicables al mundo offline. ¿Cuáles son estas habilidades? ¿En qué grado un juego puede ayudar a una persona a mejorar sus capacidades sociales? ¿Pueden estas habilidades y competencias desarrolladas dentro del juego, ser aplicadas en el mundo físico?

El trabajo consistió en recoger desde los mismos jugadores cuáles son estas habilidades y competencias sociales que pueden ser aprendidas y/o desarrolladas dentro del juego, y ver si estos mismos las aplican en el mundo real.

8. HIPÓTESIS

“La participación en el juego online desarrolla habilidades y competencias que el jugador utiliza en el mundo real”

9. OBJETIVOS

- 1) Conocer las competencias y habilidades que el jugador desarrolla en el juego.
- 2) Conocer si el jugador aplica estas competencias y habilidades en el mundo real.

La hipótesis se construye a partir de los estudios sociales basados en espacios virtuales descritos anteriormente. Yee [6] menciona que los jugadores tienen la posibilidad de desarrollar habilidades sociales dentro de los juegos. Este trabajo recoge esta idea y la desarrolla, para así mostrar la realidad de esta aseveración en un juego en particular.

10. DESCRIPCIÓN DEL MÉTODO

El método utilizado para probar la hipótesis y comparar los objetivos es el de una encuesta simple, realizada a jugadores de World of Warcraft.

Se recibieron 38 encuestas llenas, de las cuales 30 fueron contestadas completamente.

Las edades de los encuestados van desde los 18 a los 40 años, con un gran rango de edades entre ellos. El promedio de edad obtenido es de 28 años, con una moda de 27 (20% del total).

Con respecto al género de los encuestados, la gran mayoría es de sexo masculino, correspondiendo al 77% del total. Los resultados muestran que la gran mayoría de ellos (un 64%) trabaja, un 23% estudia y solo un 13% está desempleado actualmente.

El nivel educacional de los encuestados es mayoritariamente universitario (67%), desde grados de bachillerato a carreras de 4 años. El 23% solo tiene la secundaria completa, y un 10% corresponde a otros niveles educacionales, entre los cuales se encontraron un magíster, certificaciones y especializaciones técnicas.

Se recogió la información acerca de cuanto tiempo, en meses, los encuestados han estado jugando. El promedio obtenido es de 21,3 meses, con una mediana de 22,5 meses, y una moda de 18. El menor tiempo jugando registrado fue de un mes, y el de mayor tiempo fue de 48 meses.

El país de residencia es: 57% de los encuestados vive en Estados Unidos, 30% en Chile, y un 13% en otros países.

11. ANÁLISIS DE LOS DATOS RELACIONADOS CON LOS OBJETIVOS.

A su juicio ¿Qué es lo más entretenido del juego?

Los encuestados tenían cuatro opciones para contestar, de las cuales podían elegir todas las que representaran su opinión.

El 60% de los encuestados considera que el sistema del juego es entretenido. Un 76,6% encuentra muy entretenido desarrollar sus personajes, mejorarlos y subir de nivel. Un 63,4% piensa que la posibilidad de hacer amigos dentro del juego es atractiva y solo un 43,4% contestó que es interesante la posibilidad de interactuar con gente de otros lugares y culturas. De todos los encuestados, un 13,3% cree que todas estas opciones son válidas. Ninguno de ellos tuvo todas sus respuestas nulas en esta sección.

¿Cómo percibe Ud., en general, la inteligencia de los jugadores?

La gran mayoría, un 70%, percibe la inteligencia del resto de los jugadores como normal. El 30% restante considera que el resto de los jugadores posee una inteligencia superior.

Considero que el juego es útil, porque...

Un 86,7% de los encuestados considera que el juego le es útil para conocer personas. Todos los encuestados encuentran útil el juego para entretenerse. Solo un 10% piensa que ha mejorado su lenguaje nativo gracias al juego, mientras que un 36,6% asegura que ha mejorado su habilidad con un lenguaje extranjero. Un 40% siente que el juego le ha sido útil para ser más lógico y ordenado en su forma de pensar, y un 56,7%, que le ha ayudado a conocerse a sí mismo. Con respecto a desarrollar ciertas habilidades, los encuestados opinan que han mejorado su:

- Expresividad y extroversión: 60%
- Capacidad de liderar otras personas: 53,3%
- Capacidad de tomar decisiones: 56,7%
- Resolución de conflictos entre personas: 60%
- Tolerancia hacia otros: 76,7%

¿Qué se necesita para ser un buen jugador?

Un 96,7% estuvo de acuerdo de que un buen jugador debía conocer los requerimientos básicos del juego. El mismo porcentaje opinó que debía conocer las herramientas que entrega el juego. Un 83,3% cree que debe conocer cómo funciona cada clase de personaje. Con respecto a las habilidades que un buen jugador debe tener, los encuestados opinan que:

- Ser organizado: 76,7%
- Ser disciplinado: 66,7%
- Saber escuchar a los demás jugadores: 93,3%
- Ser capaz de respetar las decisiones de otros: 86,7%
- Ser participativo en la toma de decisiones: 86,7%
- Ser tolerante: 76,7%

Un 30% de los encuestados respondió que Sí a todas las opciones mencionadas anteriormente. El promedio de respuestas Sí en esta sección fue de 7,6 con una moda de 8, un mínimo de 4 respuestas Sí, y un máximo de 9.

¿Qué habilidades considera usted que ha desarrollado, desde que participa en el juego?

La primera habilidad listada es la capacidad de comunicarse con otros. El promedio fue de 6,03, con una moda de 6 (20% de los encuestados), un mínimo de 1 (3,3%) y un máximo de 10 (3,3%).

Sociabilidad fue la segunda. De acuerdo a los resultados, el promedio fue de 5,9, con una moda de 7 (26,7% de los

encuestados), un mínimo de 1 (6,7%) y un máximo de 10 (10%).

Sobre la toma de decisiones, el promedio fue de 5,9, con una moda de 7 (13,3% de los encuestados), un mínimo de 1 (13,3%) y un máximo de 10 (3,3%).

Se pregunto si el juego le ha ayudado a mejorar la autoestima. El promedio para esta pregunta fue de 3,9, con una moda de 1 (23,3% de los encuestados), un mínimo de 1 y un máximo de 10 (3,3%)

La última habilidad encuestada fue la empatía hacia los demás. El promedio fue de 5,5 para esta pregunta, con una moda de 6 (36,6% de los encuestados), con un mínimo de 1 (6,6%) y un máximo de 9 (3,3%)

El promedio más alto, considerando todas las respuestas de un encuestado, fue de 9,4. El promedio más bajo fue de 1,2.

¿Qué competencias considera usted que ha desarrollado, desde que participa en el juego?

Se dieron al encuestado 6 competencias, y éste debía contestar con un número del 1 al 10, de la misma forma que la pregunta previa.

- Capacidad de liderazgo: Las respuestas promediaron un 5,5, con una moda de 7 (26,7% de los encuestados), un mínimo de 1 (13,3%) y un máximo de 10 (6,7%).
- Capacidad para tomar decisiones: El promedio en esta sección fue de 5,6, con una moda de 7 (23,3% de los encuestados), un mínimo de 1 (13,3%) y un máximo de 10 (13,3%)
- Capacidad para organizar tareas y personas: El promedio fue de 5,6, con una moda de 7 (13,3% de los participantes), un mínimo de 1 (6,7%) y un máximo de 10 (3,3%)
- Capacidad para resolver conflictos: En esta sección el promedio fue de 5,8, con una moda de 8 (6,7% de las respuestas), un mínimo de 2 (13,3%) y un máximo de 10 (6,7%)
- Capacidad para comunicarme con otras personas: El promedio fue de 6,9, con una moda de 8 (10% de los encuestados), un mínimo de 2 (6,7%) y un máximo de 10 (13,3%)
- Capacidad para aprender cosas nuevas: Las respuestas de esta sección promediaron un 5,7, con una moda de 8 (13,3% de las respuestas), un mínimo de 1 (10%) y un máximo de 10 (3,3%)

El promedio más alto, considerando todas las respuestas de un encuestado, fue de 9,2. El promedio más bajo fue de 1,3.

¿Considera que la participación en el juego le ha dado herramientas para enfrentarse a situaciones de la vida real? ¿Porque?

Un 63% de las personas considera que las habilidades desarrolladas a través del juego pueden ser utilizadas fuera de este, y un 37% piensa que no.

12. CONCLUSIONES

Objetivo: Conocer las competencias y habilidades que el jugador desarrolla en el juego

A los encuestados se les dio una lista de habilidades y competencias sociales, utilizadas día a día en el “mundo real”. El objetivo de las preguntas 4-23 era saber cuáles de estas competencias y habilidades son las que el jugador conoce a través del juego, y si las desarrolló a medida de que utiliza tiempo en el mismo.

Las habilidades se refieren a aquellas características intrínsecas de las personas para poder relacionarse con otras. Éstas incluyen sociabilidad, empatía, comunicación, extroversión, tolerancia.. Las competencias, por otro lado, se refieren a aquellas técnicas que permiten utilizar estas habilidades para aplicarlas a ciertas situaciones. Éstas son resolución de conflictos, liderazgo, organizar tareas y personas, toma de decisiones. Acorde a lo que se muestra en el análisis de los datos, la tolerancia, la comunicación, el saber escuchar a otras personas, la toma de decisiones y el conocimiento del juego en sí son las características más importantes para los jugadores al momento de relacionarse con otros dentro del juego. Ellos esperan que los otros tengan estas habilidades y competencias, y asimismo, se muestra un desarrollo propio de éstas en el jugador. Los jugadores aprecian sobremanera estas características en otros, sobretodo en lo que se refiere a conocer el juego, a saber escuchar a otros jugadores, a poder ser capaz de tomar decisiones (y respetar las tomadas por otros) y la tolerancia hacia los demás. Se puede pensar que, si un jugador no tiene o no desarrolla estas habilidades y competencias dentro del juego, simplemente no es considerado como buen jugador por el resto de sus pares, y consecuentemente, no es invitado a jugar con otros, provocando que el juego no sea grato, y se termine por dejar de jugar.

Aunque solo el 63% de los encuestados encuentra entretenido hacer amigos y conocer gente dentro del juego, una gran mayoría (casi el 88%) cree que el juego es útil para este propósito, independiente de que si se encuentran interesados en esta actividad. Por esto mismo, las habilidades sociales juegan un papel importante dentro del mundo virtual, ya que sin ellas es muy difícil conseguir grupos y potencialmente hacer amigos.

Objetivo: Conocer si el jugador aplica estas competencias y habilidades en el mundo real

La pregunta “¿Considera que la participación en el juego le ha dado herramientas para enfrentarse a situaciones de la vida real?” fue clave para realmente ver si se cumplía o no esta afirmación.

Se mostró que en el análisis de esta pregunta, el 63% de los encuestados están de acuerdo con esto. Es decir, las habilidades y competencias que han desarrollado dentro del juego, han sido aplicables fuera de este.

La gran mayoría de los encuestados que estuvieron de acuerdo con esta pregunta, coinciden en que lo que más han desarrollado es la comunicación, y el diálogo con personas con las que no están acostumbrados a tratar día a día. Esto ha hecho que desarrollen ciertas habilidades de comunicación que pueden ser usadas en el “mundo real”.

El porcentaje de encuestados que no estuvo de acuerdo con la pregunta, coincide mayormente en que usan el juego solo como un medio de entretenimiento y relax, y que aparte de jugar con amigos o completar tareas dentro de éste, no sienten que han aprendido nada que puedan utilizar fuera del juego.

Se puede concluir que sí se puede conocer si el jugador aplica estos conocimientos fuera del juego, y que la tendencia muestra que en este caso es cierto.

Los jugadores que han estado más tiempo jugando muestran promedios más altos en relación al desarrollo de habilidades y competencias dentro del juego, comparados con los que han pasado menos tiempo. Esto muestra que el tiempo de juego incide en la percepción de los jugadores acerca de las habilidades que éstos ocupan.

13. OTRAS CONCLUSIONES

En el análisis de la pregunta: “¿Cómo percibe usted la inteligencia de los jugadores?”, un gran porcentaje opina que el resto de los jugadores son normalmente inteligentes, pero un sector cree que los demás poseen una inteligencia por encima de la media. Quizás esto se relacione con la cantidad de variables que un jugador promedio maneja dentro del juego, los cuales incluyen la mejora del personaje propio, aprender como desenvolverse en el mundo virtual, a tratar con otras personas para conseguir un objetivo común, unirse a una guild, etc. Al tratar todos estos aspectos (y más, ya que estos son solo una fracción de lo que puede encontrarse dentro del mundo virtual) al mismo tiempo, se requiere de una percepción e inteligencia que vayan más allá de lo que se encuentra habitualmente, según lo comentado por los encuestados. Los datos no corroboran estas conclusiones, pero muestran una realidad que podría ser estudiada.

Otro dato, que tiene más que ver con el lado psicológico de estos juegos, se refiere a la percepción del yo y de la autoestima del jugador dentro del juego. Aunque la autoestima no fue una de las opciones más populares al momento de contestar qué era lo que se desarrollaba dentro del juego, aún así muestra un número importante de personas (Alrededor de un 57% de los encuestados) que opina que el juego permite conocerse a sí mismo. En la pregunta 24, la opción de Autoestima fue la obtuvo un promedio menor con respecto a las demás, pero puede ser porque el jugador no la ve como una habilidad, o simplemente nunca ha explorado o explotado esa posibilidad. Eso puede quedar para estudios asociados a lo psicológico detrás del juego.

Existía una pregunta dentro de la encuesta, que buscaba la opinión de los jugadores acerca de que si aquellos que dedican mucho tiempo al juego son mejores jugadores que el resto. Los comentarios recogidos de esta pregunta opinan categóricamente que no. Coinciden en que el personaje en sí, dentro del juego, puede estar más desarrollado y con mejores objetos que otros, pero que el jugador en sí no necesariamente es mejor por haber pasado una gran cantidad de tiempo. Algunos opinan que hay jugadores que, sin haber jugado demasiado tiempo, son muy buenos en lo que hacen (calidad vs cantidad).

En relación al lenguaje, todos los participantes de la encuesta que viven en Chile (y por lo tanto, su lenguaje nativo es el

español) escogieron la opción Sí en lo que respecta a mejorar el lenguaje extranjero. Los servidores de World of Warcraft están en su mayoría en inglés (existen excepciones en Europa y Asia, pero el juego que se vende para el resto de los continentes se conecta a servidores estadounidenses), por lo tanto, los hispano-parlantes están obligados a desarrollar su inglés para poder avanzar en el juego, dada la gran cantidad de opciones y datos que se manejan, y solo para poder usar el personaje. En lo que se respecta a la relación social con el resto de los jugadores, el inglés es indispensable. Y no solo el inglés, sino que el “lingo” propio del juego, que a muchos jugadores primerizos les parece confuso, pero sólo con el tiempo empiezan a darse cuenta de lo que significa, y lo integran a su conversación dentro del juego.

Una conclusión a priori es entonces metodológica: No basta con preguntar sobre la auto percepción, hay que preguntar por el desempeño de otros y su evolución en el tiempo, de tal modo de estar en posición más objetiva. Nosotros percibimos en menor medida que el resto nuestros propios cambios. Por eso nos sorprendemos de vernos fotografiados.

Por otra parte, ¿puede pensarse en juegos que optimicen el aprendizaje de competencias sociales, sin declararlo en forma explícita?

¿Qué características deberían tener? ¿Qué parámetros observar como indicadores de desempeño? ¿Se podría asignar puntajes a dichos desempeños?

REFERENCIAS

- [1] Steinkuehler, Constance, “Cognition and Literacy in Massively Multiplayer Online Games”. Universidad de Wisconsin-Madison, 2005.
- [2] Koivisto, Elina M., “Supporting Communities in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games by Game Design”. Nokia Research Center, 2003.
- [3] Nabeth, Thierry, “Understanding the Identity Concept in the Context of Digital Social Environments”. INSEAD CALT (The Centre for Advanced Learning Technologies), 2005.
- [4] Preece: Online Communities: Designing Usability, Supporting Sociability. Wiley & Sons, 2000.
- [5] Heckel, Heather L., “Online Social Interaction: The case of Everquest”. George Mason University, 2003.
- [6] Yee, Nicholas, “The Psychology of Massively Multi-user Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage”. Schroder&Axelsson, 2006.
- [7] Calka, Michelle, “Beyond “Newbie”: Socialization in Virtual Game Worlds”. Ball State University, 2005.
- [8] Calka, Michelle, “Legitimizing MMORPGs as a Socio-Cultural Space/Place”. Ball State University, 2005.
- [9] Fujimoto, Toru, “Social Interactions Experienced in the Massively Multiplayer Online Game Environment: Implications in the Design of Online Learning Courses”, The Pennsylvania State University, 2005.