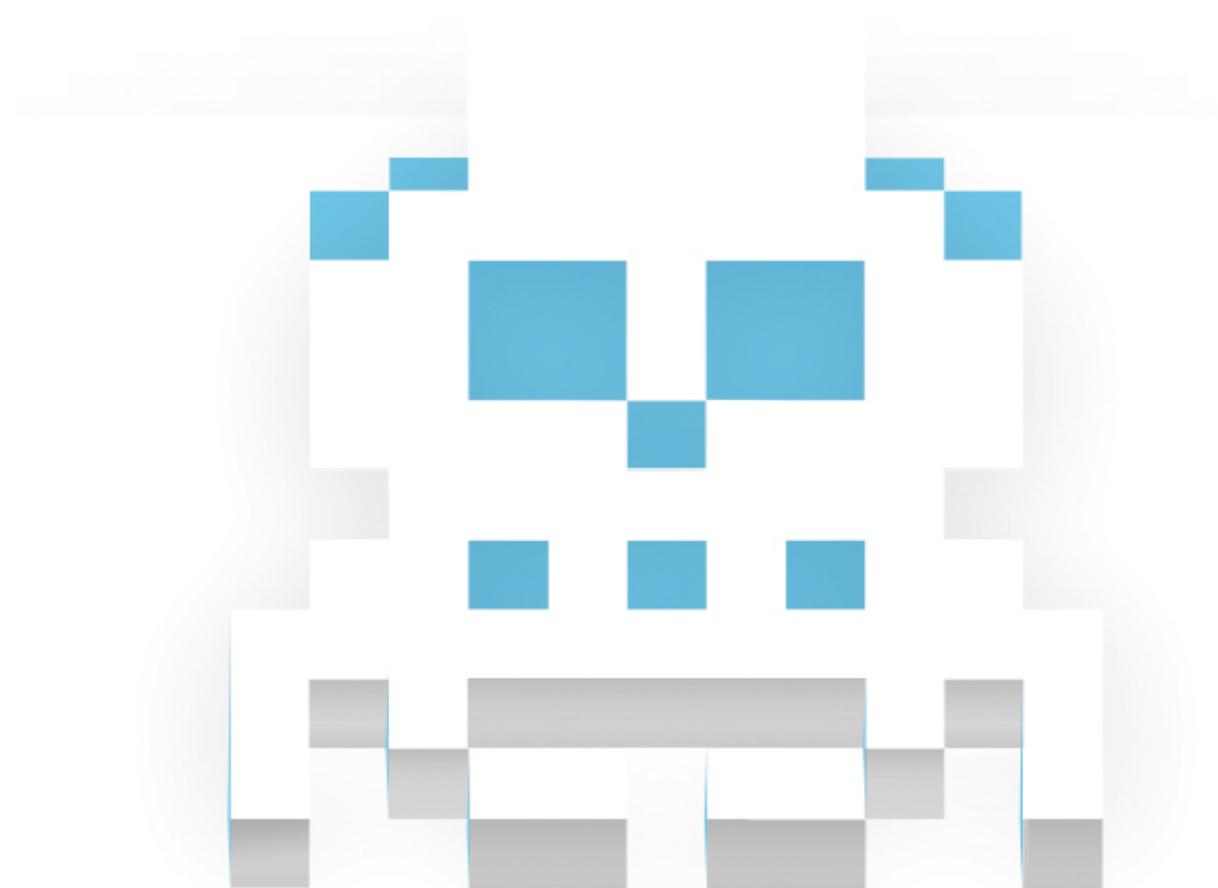


Flavio Escribano

Homo Alien

Videojuego y gamificación
para el próximo
hacking cognitivo



HÉROES DE PAPEL
STUDIES

Homo Alien

**Videojuego y gamificación
para el próximo hacking cognitivo**

Flavio Escribano

Homo Alien

Videojuego y gamificación
para el próximo hacking cognitivo



Homo Alien. Videojuego y gamificación para el próximo hacking cognitivo

Primera edición: Febrero 2020

ISBN: 978-84-120311-1-9

©2020 Ediciones Héroes de Papel, S.L.

sobre la presente edición

P.I. PIBO Av. Camas, 1-3, Local 14. 41110

Bollullos de la Mitación (Sevilla)

Directora de la colección: Ruth S. Contreras

Autor: Flavio Escribano

Edición: Isaac López Redondo

Diseño de colección, maquetación y portada: Paula Velasco

Corrección: Ricardo Martínez Cantudo y Daniel García Raso

Producción del ePub: booqlab



Comité científico:

José Luis Eguia, Universitat Politècnica de Catalunya

Lynn Alves, Rede Brasileira de Jogos e Educação

Óscar García Pañella, Universidad de Barcelona

Íñigo Mugueta, Universidad Pública de Navarra

Ramón Méndez González, Universidad de Vigo

Rafael Rodríguez Prieto, Universidad Pablo de Olavide

© Todas las imágenes incluidas en el libro tienen sus respectivos propietarios, licenciarios y/o titulares de contenido, y han sido incluidas en el libro a modo de complemento para ilustrar el contenido del texto y/o situarlo en su contexto histórico y/o artístico. En caso de que existiera cualquier tipo de error en la identificación de los respectivos titulares o ausencia en la identificación de los mismos, puede ponerse en contacto con la editorial para subsanar el posible error en futuras ediciones.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

Índice

Presentación de la colección Studies

Sección 1 Gamification ARN

- 1.1 ~~El juego~~ La gamificación en la historia
- 1.2 Antes de la cultura humana, ya existía ~~el juego~~ la gamificación
 - 1.3 ~~El juego~~ La gamificación en la época de *Caveman Ninja*
 - 1.4 La Gamificación en la cultura de *Assassin's Creed Origin*
 - 1.5 *Medieval Deep Computing*
 - 1.6 *Japanese Super Rice Fighters*
 - 1.7 *Playing Memory Renaissance Cards*
 - 1.8 Industrialización, Gamicidio y Fútbol Político
- 1.9 *Battlefield 1*. La gamificación de la guerra que cambió el mapa de Europa para siempre
 - 1.10 Dentro de cada uno de nosotros hay una mazmorra con un poderoso dragón
 - 1.11 El incidente PDP1 durante el Verano del Amor
 - 1.12 Los juegos definen a la Gamificación

Sección 2

Educación versus Juego: *Fight!*

- 2.1 #WhyMaps y *Assasin's Creed*
- 2.2 El Juego en las diferentes "educaciones"
- 2.3 Las dos brechas digitales de la Educación
- 2.4 *Serious Classroom*
- 2.5 *Cheating Education*

Sección 3

Life Invasion

- 3.1 *AlieNation*
- 3.2 *The Origin*
- 3.3 *Gamification is bullshit but... It is here to save us*
- 3.4 *Gamification Features*
- 3.5 *Gamification Species*

Sección 4

. Homo Alien. A New Era for Playing Games, Data and Human Behaviour

- 4.1 Reagan y la Guerra de las Galaxias
- 4.2 Dos visionarias
- 4.3 ¿Qué está pasando con la gamificación?

4.4 *Gamification Redention.*
Videojuegos comerciales y *soft skills*

4.5 Los beneficios
de usar *Reversed Gamification*

4.6 *Jacob's Rest mining colony*

Sección 5

Homo Alien.

El videojuego como sistema de hacking humano

Referencias

Quiero expresar mis agradecimientos:
Al equipo de SKG-GECON, por ser believers, especialmente a quien más me
soporta: mi compañero Neo. A la comunidad gamificadora y a sus
reminiscencias, ¡seguimos mutando!
También a la comunidad de investigadores/as en Game Studies, ¡persistid! A
mis queridos y sufridores Ruth e Isaac por hacer posible esta necesaria
colección. Finalmente, al gran amigo a quien todo le debo, a J.

Presentación de la colección Studies

En términos generales, los estudios de (video)juegos o Game Studies, son el análisis académico de aspectos relacionados con juegos de ordenador, consolas, juegos *online*, etc. Comenzaron como un campo académico cuando los primeros actores comenzaron a usar el nombre como una etiqueta para declarar su existencia. Espen Aarseth, en la introducción de la revista *Game Studies* en 2001¹, anunció el inicio de ese momento: «Este año puede ser visto como el año número uno de un campo académico internacional emergente y viable... los juegos no son un tipo de cine o literatura, pero los intentos de colonización en estos dos campos ya han ocurrido, y sin duda volverán a ocurrir». Era necesario describir un campo emergente y con su propia terminología para definirla, sin utilizar términos de otros campos ya existentes.

Con frecuencia se habla de un campo de estudio inherentemente interdisciplinario, con profesionales de varias áreas que debaten, escriben y critican los juegos en general. Es esa diversidad quizás su principal fortaleza ya que incluye una amplia variedad de disciplinas, cada una de ellas con diferentes metodologías buscando diversos temas, diversos intereses y haciendo múltiples preguntas de investigación ¿Acaso las innovaciones no ocurren precisamente cuando se trabaja en diferentes disciplinas y con problemas compartidos en contextos aplicados?

En este campo podemos encontrar diversos estudios relacionados con: el análisis textual de los juegos; videojuegos, literatura y cine; la observación de los jugadores desde la sociología, el análisis de los fans; investigaciones filosóficas sobre la ontología de los juegos; métricas vistas desde la psicología

o la educación, etc. Considero que algunas personas pueden llegar a pensar que esta interdisciplinariedad es una debilidad y no una fortaleza. Los estudios alrededor de los (video)juegos ofrecieron en sus primeros años una imagen carente de legitimidad y basada en la teoría dentro de las disciplinas tradicionales. Pero ahora, y durante los últimos años, esto ha cambiado, y el interés ha crecido y ha generado una gran atracción a diversos perfiles, así como una amplia oportunidad para abrir nuevos campos de investigación.

Este proyecto nació hace casi dos años, en una tarde soleada en la ciudad de Madrid. Compartiendo experiencias y una bebida con Isaac López Redondo, hablamos de por qué era pertinente en el ámbito español destacar los estudios centrados en los (video) juegos. Al existir muchos y muy buenos profesionales, estudiantes y académicos que se dedican a estudiar la disciplina, tenía sentido dar a conocer sus pensamientos y obras. No solo en blogs, revistas, *podcasts* o charlas informales, sino en un medio más formal como un libro, para dejar constancia de la seriedad que tiene el tema. Y que mejor que una colección respaldada por el Instituto de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona (INCOM-UAB), y el Observatorio de Comunicación Videojuegos y Entretenimiento (OCVE), que buscan dar reconocimiento a los autores sin poner en duda la calidad de su trabajo interdisciplinario.

Lamentablemente en España aún no existen grupos de investigación, doctorados, másteres o proyectos específicos centrados en los Game Studies. Quizás es por esto que en algunos ámbitos aún no se les da a estos estudios el lugar que se merecen. Existe producción y pensamiento, pero no existe una estructura formal como tal. No existe, como sí ocurre en Finlandia o Estados Unidos. De ahí la idea de utilizar el término *Studies* para nombrar esta nueva colección que ahora cobra vida en la editorial Héroes de papel. Una colección que intenta dar a conocer los pensamientos y obras de profesionales que se dedican a estudiar la disciplina. No debemos olvidar que la interdisciplinariedad es en sí misma una aspiración y un medio para intentar demostrar que la investigación que cruza la disciplina produce innovación y promueve el progreso intelectual y social.

No quiero despedirme sin agradecer a todos aquellos amigos, colegas y profesionales que han dado su apoyo a esta colección como parte del comité científico. Como escribió Aarseth: «Todos ingresamos a los Game Studies desde otro lugar», principalmente desde otras disciplinas. Los juegos involucran representaciones, acciones y estructuras codificadas de manera diversa, por ello hace falta una colaboración multi e interdisciplinar en esta área.

¡Espero que el lector disfrute con la colección!

RUTH S. CONTRERAS ESPINOSA
Directora de la colección

1. www.gamestudies.org/0101/editorial.html

Sección 1

Gamification ARN

1.1 El Juego

La gamificación en la historia

El 23 de enero de 2018, el mismo día que el Consejo de Seguridad de Naciones Unidas posponía un alto el fuego en la cruenta guerra de Siria, ocurría una de las mayores batallas virtuales en la historia de los videojuegos *online*:

Dos enormes coaliciones se enfrentaron en el mayor despliegue de fuerzas que nunca se había visto en *Eve (online)*. La cifra récord de 600 jugadores simultáneos ocuparon el mismo sistema estelar, los atacantes del imperio buscaban derribar una ciudadela de clase Keepstar de la Pandemic Horde. Un día entero de enfrentamientos auguraban la ruina de la KeepStar. A pesar del fuerte sitio con muchísimas bajas de ambos lados, la Keepstar sobrevivió. De haber caído, los defensores habrían quedado sin un refugio seguro. Expuestos a un ataque masivo u obligados a una confusa retirada. La KeepStar volverá a ser vulnerable de nuevo a los ataques el próximo 29 de enero. Ni la batalla ni la guerra han terminado¹.

Pese a la gravedad de las palabras contenidas en este vídeo, solo se trata de un *spot* comercial que narra acontecimientos ocurridos en una guerra del espacio virtual. Más de 6000 jugadores estuvieron involucrados en un feroz combate en lo que algunos han calificado como la batalla espacial más grande de la historia. Solo el Imperio proveyó unas 250 naves Titán y miles de otras naves medianas y pequeñas.

Obviamente 6000 combatientes no son nada en comparación con batallas reales como las de Mosul en Irak (2016-2017) en la que intervinieron esa cantidad multiplicada por 10, incluso alguien podría decir que dichas acciones virtuales no tienen un impacto en la vida fuera de las pantallas y los ordenadores, pero debemos tener en cuenta que el coste de esa batalla espacial-virtual ha sido traducido en pérdidas por valor de 1 millón de dólares estadounidenses (Lancey, 2018) teniendo en cuenta que cada nave Titán está valorada en unos 7000 dólares (Drain, 2010) las cuentas salen bastante rápido cuando analizamos la magnitud de todos los elementos destruidos en esa contienda. Es decir, que en un solo día de combate se gastó un coste aproximado al presupuesto diario de cualquier hospital medio en nuestro país.

En este punto de la lectura os preguntaráis qué tiene que ver este combate lúdico y virtual con el tema principal de este libro. Esta aventura trata precisamente de eso, de identificar los inseparables vínculos entre lo que ocurre en el juego y lo que sucede en nuestras vidas.



Imagen 01
Escena de combate de Eve Online

1.2 Antes de la Cultura Humana ya existía el juego la gamificación

La tecnología más antigua que aparece en el videojuego *Civilization V* (Firaxis Games, 2010) es la minería, concretamente hace referencia a las minas no superficiales para la obtención del pigmento de ocre rojo en el sur de África. Una tecnología de la Edad del Hielo podría competir con la tecnología de la minería de *Civilization V* en antigüedad, hablamos de la tecnología de lo que hoy denominaríamos juguetes sexuales.

Una excavación arqueológica descubrió enterrado en una cueva un falo sobre el que los científicos comentaron que «podría haberse usado como ayuda [NdA: o juguete] sexual» (Amos, 2005). El objeto, que está extremadamente pulido, sería el equivalente contemporáneo de lo que hoy denominaríamos un consolador (salvando las distancias ergonómicas). Podríamos decir que esta simulación fálica, este juguete y todos los juegos envueltos a través de su uso tendrían una utilidad muy específica en función de la estructura social de las comunidades que los usaban. Este objeto gamificado podría haber servido para facilitar cualesquiera de las acciones necesarias para la procreación humana o incluso para el control poblacional dependiendo de si dichas comunidades eran matriarcales o patriarcales.

Huizinga ya dijo que el juego es anterior a la cultura, entendiendo esa Cultura con mayúsculas como el desarrollo intelectual humano compartido dentro del contexto de una comunidad, o como diría Harari (2015): «Esta red de instintos artificiales que los humanos actuales usamos y compartimos para poder colaborar entre nosotros se llama “cultura”».