

Comportamientos sociales emergentes imprevistos en un videojuego: funerales, traiciones y colas de espera

Verónica Rufo Baena^{1†}, Luis Gutierrez Tamurejo^{1†}

¹ Universidad Europea de Madrid

Resumen

Este artículo examina las conductas sociales emergentes en entornos virtuales multijugador, utilizando ejemplos de juegos como *World of Warcraft* y *EVE Online*. A través de casos específicos, analiza cómo los jugadores participan en actividades sociales, tales como organizar funerales virtuales y resolver conflictos internos. Además, explora las implicaciones éticas y morales que surgen cuando las conductas sociales entran en conflicto con las normas establecidas por los desarrolladores de juegos. Este estudio resalta la importancia de considerar los aspectos sociales y psicológicos de los videojuegos en la investigación psicosociológica.

Palabras clave

videojuegos, comportamiento colectivo, psicología social, juegos multijugador, ludología

Abstract

This article examines emerging social behaviours in multiplayer virtual environments, using examples from games like *World of Warcraft* and *EVE Online*. Through specific cases, it analyses how players engage in social activities, such as organizing virtual funerals and resolving internal conflicts. It also explores the ethical and moral implications that arise when social behaviours clash with the established norms by game developers. This study highlights the importance of considering the social and psychological aspects of video games in psychosociological research.

Keywords

videogames, collective behaviour, social psychology, multiplayer games, ludology

1. Introducción

Este documento pretende ser un pequeño acercamiento a los comportamientos sociales emergentes imprevistos realizados por los jugadores de videojuegos online durante una partida y no aquellos que están contemplados como tal dentro del propio diseño de juego. Este tipo de fenómenos sociales son reacciones propias del mundo real que se realizan de forma instintiva e inconsciente mientras se juega. La propia cultura y el entorno del jugador puede llegar a afectar a las decisiones y acciones realizadas en el entorno digital, especialmente en juegos multijugador. Estas reacciones son un reflejo de las normas sociales, morales y éticas que se realizan fuera de la pantalla. Pueden ser desde actos pequeños de educación, como esperar el turno en una cola inventada por los propios jugadores; reacciones polémicas de ante acciones realizadas dentro del juego; hasta actos heroicos, como crear y proteger un cementerio o evitar la propagación de una pandemia fuera de control. Normalmente este tipo de comportamientos suelen ser afines al diseño de juego, aunque en otras ocasiones pueden estar completamente alejadas de éste e incluso llegar a ser conflictivas, incompatibles o perjudiciales para el propio progreso de la partida.


CEV'23: II Congreso Español de Videojuegos, December 09–10, 2023, Madrid, España.

†These authors contributed equally.

✉ veronicarufobaena@gmail.com (V. Rufo Baena); luisgtamurejo@gmail.com (L. Gutierrez Tamurejo)

ORCID 0000-0002-0877-7063 (V. Rufo Baena); 0009-0004-3705-6072 (L. Gutierrez Tamurejo)

© 2023 Copyright for this paper by its authors.
Use permitted under Creative Commons License Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

 CEUR Workshop Proceedings (CEUR-WS.org)

Este conjunto de situaciones sociales tan variables hace que su observación y análisis sea un tema interesante tanto para la antropología, la psicología o la ludología. Por ello, se pretende con este documento ofrecer un pequeño punto de partida dirigido de forma intencional a inspirar la generación de futuras reflexiones y debates que puedan beneficiar tanto a la investigación de temas similares, como a los propios desarrolladores de videojuegos que quieran tener en cuenta este factor en sus próximos productos.

La estructura del artículo se compone de un apartado inicial donde se recogen nociones relacionadas con los comportamientos sociales emergentes imprevistos en videojuegos y otros necesarios para su comprensión como conceptos ludológicos, morales, éticos y psicosociales. En la segunda parte del artículo se realizarán análisis de casos ocurridos en diferentes videojuegos agrupados por temáticas de índole psicosocial, donde se describirán todos los hechos, explicando aquellos conceptos técnicos necesarios para comprender los sucesos. En la sección final del documento se planteará un apartado de discusión y de conclusiones sobre los casos de estudio, observaciones y cuestiones, donde se realizará un análisis de los casos de estudio localizados junto a cuestiones que proponen nuevas investigaciones a los comportamientos emergentes.

2. Societas Ludens

El número de horas semanales dedicadas al consumo de videojuegos aumenta de forma lenta pero progresiva en los últimos años [1] ocasionando que este nuevo tipo de actividades lúdicas se esté integrando como una parte más del ocio y cultura de la sociedad. Ya sea por puro entretenimiento, por aprendizaje, o incluso por deporte, cada vez hay más personas que consumen videojuegos, en mayor o menor medida a lo largo de su vida [2]. Esto ocasiona que la fina barrera que separa el mundo real del digital se vuelva difusa para nuestro cerebro en los momentos en los que tenemos que realizar algunas acciones de forma inconsciente, olvidando que nos encontramos en un entorno donde las normas funcionan de forma diferente.

Este tipo de fenómenos, referidos puntualmente en este artículo como comportamientos sociales emergentes imprevistos, pueden ser avistados con mayor facilidad en entornos multijugador. Estos videojuegos en los que los jugadores pueden interactuar, cooperar o competir entre sí, son un lugar idóneo para que se generen acciones propias de un comportamiento similar al que tendría el jugador en el mundo real. Realizando un acercamiento inocente al *Homo Ludens* de Johan Huizinga, se puede considerar que la *societas ludens* también juega [3].

2.1. Los videojuegos como objeto de estudio

La investigación sobre este tipo de comportamientos dentro de los videojuegos en busca de sentir los ecos de la sociedad que los juega, es eclipsada por dos problemas generales: la subordinación del videojuego como contexto secundario; y la confusión del objeto real de estudio. Ambos puntos se entrelazan entre sí causando que en muchas ocasiones aumente la dificultad a la hora de localizar literatura sobre este tema.

El incremento del consumo de los videojuegos ha causado que acaben colaborando de forma directa con la cultura y el ocio de la sociedad [4]. La existencia de una herramienta comunicativa tan polivalente como el videojuego, ha hecho que su uso se haya expandido a conceptos que traspasan el propio entretenimiento [5] para ser útiles socialmente como un recurso más del aprendizaje, la mejora del individuo y la simulación de situaciones complejas. La literatura científica tiende a investigar el videojuego desde una perspectiva dependiente y secundaria a alguna rama más asentada dentro de la propia investigación [6]. Aunque pueden ser el objeto principal del estudio, al ser empleado como ejemplo o experimento de uso, su contexto es secundario, manteniendo como enfoque principal la medicina, la educación, o la economía. Por este motivo el videojuego, como concepto en sí mismo, ha sido ignorado en numerosas ocasiones causando un retraso en su crecimiento dentro de la investigación científica [7].

Por otro lado, en la mayoría de la literatura donde se investigan los comportamientos sociales en videojuegos, la dirección del enfoque es contraria a la propuesta en este artículo. Estos estudios

analizan cómo afecta los videojuegos a la sociedad, en la búsqueda de resultados que arrojen luz sobre si los videojuegos causan beneficios y perjuicios en diferentes aspectos del grupo o del individuo que los consume.

La literatura está llena de temas sobre lo perjudiciales que puede resultar los videojuegos en diferentes estratos de la sociedad, observando si su consumo provoca o no violencia y adicción [8]. Incluso ha sido expuesto como causa directa de asesinatos en medios de comunicación sin fundamento [9]. Estos debates llegan a un punto en el que no hay un acuerdo concluyente. Este tema ha sido polarizado por los investigadores en los últimos años, llegando a generar tanto detractores como defensores del videojuego [4][10]. Por otro lado, de igual forma se investiga si su uso en educación pueden ofrecer mejoras en el aprendizaje, o el fortalecimiento de diversas habilidades profesionales.

Si bien estos temas son interesantes y aportan un valor a la investigación, plantean el videojuego como elemento causante de los fenómenos sociales, y no como receptor de ellos. Sobre el comportamiento social del videojuego existe literatura científica, pero resulta mencionable el hecho de que sea escaso el contenido enfocado en un contexto ludológico en el que el videojuego es el afectado por la sociedad de forma espontánea y sin estar premeditado por el diseño de juego y las mecánicas. El detenimiento en este ámbito puede ayudar a conocer mejor la propia sociedad desde un prisma diferente: "Si los principios de los juegos marcan la sociedad a la que pertenecen, ¿qué nos dicen entonces los videojuegos de las sociedades actuales?" [11].

2.2. Los videojuegos como juegos

Su naturaleza multidisciplinar y el hecho de que cada producto generado tenga unas características únicas, hacen del videojuego un desafío a la hora de pretender buscar una definición lo suficientemente completa que agrade a todas las partes implicadas [12]. De entre todos los intentos por generar una descripción adecuada, resultan interesantes las palabras de Miguel Vallejo, parafraseadas a su vez por Isaac López Redondo en la que definen al videojuego como un juego [13]. Esto reafirma la necesidad de que, al investigar y analizar al videojuego en sí mismo, libre de contextos, se deba recurrir de forma natural a la ludología, como ciencia que estudia el juego [14].

Al hablar de ludología, se abre un mundo 5tan antiguo para el hombre como la propia humanidad. Este entorno de estudio trae consigo un conjunto de conceptos que ayudan en gran medida a comprender el porqué de los comportamientos a la hora de divertirse. El juego, que ha acompañado a la sociedad desde que el hombre es hombre, es una herencia que se comparte con los animales más evolucionados. El entretenimiento ha ayudado al ser humano y a los animales a comprender el mundo que les rodea y a prepararse para los futuros retos de la edad adulta.

Uno de los requisitos necesarios para que los humanos jueguen es generar un entorno seguro diferente al real. Un lugar donde las normas sociales y las leyes se suspendan y se generen otras a la carta, que permitan a esta nueva realidad transformarse tanto como sea necesario para que el juego resulte divertido. Este concepto se conoce a lo largo de la literatura ludológica como círculo mágico [3]. Esta zona de juego, que puede tener o no un espacio físico determinado, se ve protegida del mundo real gracias a la ficción que crean los juegos en torno de los jugadores. Este espacio puede estar dentro de la pantalla y aplicarse de igual forma al videojuego [15]. El concepto de ficción o virtualidad [16] que caracteriza a los juegos está directamente relacionado con los comportamientos sociales de los jugadores, ya que deberán aceptar las convenciones nuevas unidas al propio juego. Un ejemplo tan sencillo como jugar a "el suelo es lava" obliga a todos los jugadores a plantear retos sobre cómo evitar pisar el suelo imaginándose que hay peligro, de la misma forma que al jugar a un videojuego, visualmente el jugador puede llegar a ver esa lava surgir a los pies de su personaje y tener el impulso de saltar. El resto de las normas se asemejan a la realidad, ya que no se puede inventar el "poder volar" como excusa para simular no pisar el suelo. Si pisa la lava queda descalificado o sufrirá una penalización tanto en juegos digitales como analógicos, si debe ocurrir así. En cambio, en el mundo real, el jugador vería apelar su vida en tales situaciones, y por supuesto, no podría volar sin medios externos. Esta mentalidad fantasiosa está generada por un concepto propio de la narrativa llamado suspensión

voluntaria de la incredulidad [17] la cual puede acercarse más o menos a la lógica de nuestra propia realidad en base al tipo de narrativa y realismo del juego [18].

2.3. La moral de los actos dentro de un videojuego

Los comportamientos sociales de un videojuego pueden formar parte de las propias mecánicas o del diseño de este. No todos tienen por qué ser emergentes e imprevistos. El desarrollar juegos donde se de libertad de acción, se simulen situaciones sociales en entornos tanto reales como fantásticos o se sufran las decisiones sobre dilemas morales, es parte en sí del entretenimiento posible de un videojuego. Este tipo de acciones por parte del jugador se vuelven encorsetadas y previsibles ya que están implementadas por los desarrolladores para aumentar el entretenimiento de un perfil de jugador social [19][20], o amante de los juegos más narrativos, similares al cine. El hecho de que el jugador actúe interpretando un papel ficticio es lo esperado en juegos de simulación social o en aquellos donde la inmersión narrativa es más realista. Juegos como *Second Life* o *Habbo* buscan que los jugadores realicen interacciones sociales similares a las del mundo real. Esto no se limita a juegos donde la realidad sea idéntica a la actual, también incluyen realidades diferentes y fantásticas en los que hay que tomar decisiones y sufrir dilemas morales como la fantasía de espada y brujería estilo *Baldurs Gate 3*, sociedades futuristas en universos de ciencia ficción como *Mass Effect* o situaciones que, aunque para algunos ficticias, se acerquen delicadamente a nuestra realidad como *This world of mine*. En el ámbito de los videojuegos, que a su vez son desarrollados por individuos de una sociedad, resulta interesante analizar hasta qué punto estos conjuntos de valores que se piden como decisiones "correctas" dentro de un videojuego por los propios desarrolladores [21], coinciden con la moral de los jugadores o tratan de imitar la propia moral de su creador para ponerse en su piel y obtener las respuestas buscadas.

Por otro lado, existen juegos como *Among Us* en los que la parte social es el núcleo de las propias mecánicas de juego. En este título uno de los jugadores es el asesino, y en cada puesta en común de elucubraciones, es necesario que el sospechoso convenza al resto de jugadores de que es inocente para no ser eliminado por sus propios compañeros, de la misma forma que ocurre en el juego de mesa *Los hombres lobo de Castronegro*. En este caso, los jugadores se enfrentan en un duelo social de convicciones, donde las mecánicas y el diseño del juego participan como espectadores de la conversación, pero no la condicionan moralmente.

Este tipo de juegos, donde parte de la diversión es el hecho de participar en el juego de máscaras tomando el papel de otra persona, se les atribuye el concepto de *mimicry*, acuñado por *Rogert Caillois* [16] en su catalogación de juegos. Este tipo de comportamientos no tienen la obligación natural de coincidir con las decisiones que tomaría el jugador en la vida real, ya que parte del entretenimiento consiste en "jugar a ser otro", pero la inmersión promueve a que parte de estas acciones puedan coincidir con las del propio individuo en este tipo de títulos.

Más allá de las acciones causadas por el diseño de juego, un jugador en un juego multijugador puede en ocasiones romper ese halo de ficción propio del juego y tener reacciones en conflicto con las propias mecánicas planteadas en el título. Todas las acciones que deben hacer los jugadores para ganar en un juego no tienen por qué ser iguales o compatibles a las normas sociales, la moral y la ética del mundo real. Por ejemplo, una partida de *Counter Strike* donde un grupo de cinco antiterroristas deben realizar acciones para evitar que explote una bomba o rescatar unos rehenes, en la experiencia jugable es más cercana a la narrativa fantástica de jugar a un conjunto de reglas envueltas de inocencia narrativa como "polis y cacos", que en la experiencia de un conflicto militar. Este hecho hace que las normativas de juego lleguen a tergiversar las normas sociales que tienen los jugadores [22].

La moral es un concepto ampliamente estudiado por la filosofía, la psicología, la antropología e incluso la teología. Debido a su carácter, hasta cierto punto subjetivo y susceptible a cambios de pensamiento social, tiene una variedad amplia de opiniones y enfoques al respecto de su definición, donde suele estar relacionada a otros conceptos igual de delicados como los valores del individuo y la ética [23]. Desde un punto de vista generalista, la moral corresponde a un grupo de normas de comportamiento individuales y colectivas que se establecen de forma

natural dentro de la sociedad para favorecer la convivencia de los individuos que la conforman [7][24].

Cuando un grupo de jugadores entran dentro del círculo mágico, pasan a otro estado mental donde la moral se modifica para adecuarse a las normas del juego. Este estado se conoce como "actitud lúdica" [25]. El objetivo de jugar es entretenerse y divertirse. Esta es la norma final de cualquier juego y para que suceda, todas las personas que juegan deben sentir estos efectos. Si alguien no se divierte durante el juego, no se trata de un juego para esa persona [16]. Estas convenciones o normas inherentes al juego en ocasiones pueden llegar a entrar en conflicto con la moral o cultura del individuo que juega. Puede ocurrir que, por algún motivo personal o puntual, las reglas causen una ruptura de la actitud lúdica de uno de los jugadores. En este caso, se suele reaccionar rápido generando normas en el momento que eviten que alguien salga de este estado lúdico. Estas normas de la casa, en juegos ya desarrollados y sin las capacidades para poder hacerse a si mismo, pueden llegar a hacer que los jugadores, o pierdan ese estado lúdico o reacciones con comportamientos sociales creativos no planteados a la hora de desarrollar el videojuego.

3. Casos de estudio

3.1. Ritos funerarios

Durante el año 2006, una jugadora del videojuego *MMORPG World of Warcraft* llamada *Fayejin*, falleció por un ataque al corazón, lo que llevó a sus compañeros del clan² en el juego a realizar un funeral para ella, que iba de la mano con un bonito ritual en *Moonglade* [26].

Los jugadores tratan de generar una situación real en un mundo virtualizado, tratando de generar una situación amigable, de respeto y conocida frente a un suceso íntegramente triste y doloroso. En el caso que nos atañe, se trató de mostrar respeto ante el fallecimiento de una jugadora creando un ritual en el entorno que *Blizzard* había desarrollado. La jugadora en cuestión tenía la admiración y el respeto de decenas de jugadores. Como bien describe el artículo de *Eurogamer* "El momento es solemne. Otros jugadores se acercan por turnos, hacen un gesto de respeto y se despiden de su amiga" [27].

Esto muestra un comportamiento ciertamente humano en un entorno que no busca eso. El juego no se había creado con la intencionalidad de que se pudieran organizar eventos o actos sociales más allá de los beligerantes o combativos. Aunque los videojuegos de corte *MMORPG* tienen un carácter social y, por consiguiente, socializador, quienes habían programado el videojuego no habían implementado ninguna función estrictamente para organizar un funeral. Fueron los propios compañeros de la jugadora fallecida quienes habían preparado todo, incluyendo la aparición del personaje de la chica ataviado con unas vestimentas casi etéreas, de modo que todo el mundo que quisiera pudiera acercarse a presentar sus respetos hacia ella. El personaje, eso sí, estaba siendo manejado por un amigo cercano.

Aunque en casos posteriores se describen actos sucedidos espontáneamente en función de rituales organizativos, en este caso, dentro del propio escenario donde se desarrollaba el funeral eran los miembros del clan de la fallecida quienes se ocupaban de mantener un orden en una cola para que todo el mundo que quisiera pudiese acercarse de manera ordenada a presentar condolencias ante la efigie virtual de la jugadora. Unas acciones, tal vez, demasiado humanas y reales para ser desarrolladas o planificadas en un entorno virtual que promueve aventuras, combate contra entorno, pero también, combate entre jugadores de distintas facciones. Y ese era el principal problema. Mientras un grupo organizaba un precioso ritual del mundo real en el universo virtual de *Azeroth*, la facción rival llegó y presentó sus respetos durante un breve momento, antes de atacar con sus avatares los de aquellos que realmente rendían pleitesía hacia su compañera fallecida. Al estar sin equipo armamentístico, aquello no duró demasiado, y acabaron con todos los rivales, incluyendo el avatar de la fallecida, que controlaba su amigo.

² Corresponde en este juego a un conjunto de jugadores organizados que forman una alianza y colaboran con fines comunes dentro del juego. En otros juegos se les puede conocer por organizaciones, tribus, alianzas, etc.

Aquí viene el principal dilema social. Como se narran los hechos posteriores, "Los foros se incendiaron tras el ataque al funeral, lo que se ha dado a conocer como *La Raid del funeral*³, pero no sólo por el acto de los atacantes, sino por la división de la comunidad por la justificación moral del acto" [26]. La cuestión que esto implica es si hace falta una justificación real para un acto de estas características. Se plantearon dudas sobre la legitimidad del acto, el respeto, la ética o la moral, y en varios foros se solicitaban castigos para quienes perpetraron los hechos.

La realidad es que no hubo mayor castigo que la propia reacción social, ya que los implicados acabaron como parias en el juego, pero no por acciones tomadas por parte de los desarrolladores, sino por los propios jugadores. Resulta llamativa la dinámica social producida en un juego que no contempla este tipo de actos socialmente aceptados como un funeral, pero reaccionaron activamente contra lo que parecía ser la profanación del recuerdo de una persona.

Posteriormente se han realizado más rituales para jugadores que hubieran fallecido en la realidad, pero contaban con una mayor seguridad, debido en parte a las reacciones pasadas y, en algunos casos la complicación añadida de que eran personas famosas dentro del entorno de juego. Un ejemplo es el acto que se produjo tras el trágico fallecimiento de Byron Bernstein, conocido online como *Reckful*, en el que todo se organizó de tal forma para que nadie se pudiera atacar durante el ritual. Además, la propia desarrolladora, *Blizzard*, apoyó el homenaje, y creó un personaje no jugador en honor al fallecido [28].

Algo similar a esto último ocurrió en otro MMORPG. En este caso nos encontramos ante otro fenómeno de este género, siendo *EVE Online* un referente para muchos jugadores, tanto por su parte jugable como por el apartado económico. Es por ello por lo que resulta muy llamativo que haya jugadores movidos por el puro altruismo, como fue el caso de una jugadora que fundó el llamado *Cementerio de Cápsulas*⁴, donde los nombres de jugadores fallecidos figuran para la posteridad en el propio juego, así como para avatares que fueron considerados héroes. Este lugar donde los muertos reales y los virtuales conviven, fue un punto de peregrinaje para muchos jugadores que querían rendirles respeto a sus seres queridos o buscaban sobrecogerse por la majestuosidad onírica del lugar. También fue un objetivo de múltiples saqueadores con ganas de destrozar algo emblemático, aunque posteriormente los propios desarrolladores dieron protección tanto al mausoleo como a sus guardianes y enterradores para evitar profanaciones innecesarias sobre la memoria de los jugadores más dedicados [29].

3.2. Actos en contra de la tribu

Durante el ecuador del año 2023 pudimos observar cómo, nuevamente en el World Of Warcraft, se producía otra acción, en este caso terriblemente maliciosa y premeditada. Un jugador planificó durante semanas el sacrificio de los miembros de su propio clan. Este hecho no sería insólito de no ser porque la modalidad del juego tiene una dificultad añadida donde los personajes mueren definitivamente en el juego y pierden todos sus objetos y progresos, teniendo que empezar desde cero. Este jugador, se infiltró dentro de un clan, simplemente para gastar una broma en el momento más inapropiado. El clan pretendía lograr el mérito de terminar todas las pruebas del juego sin morir. Tras entrar en sus filas y colaborar con ellos, el jugador decidió cometer de forma intencionada un error que sería fatal para él y para el resto de sus compañeros. Este hecho causó un daño irreversible para el clan, un desafío incompleto, y muchísimas horas de esfuerzo tiradas a la basura [30].

El videojuego *EVE Online* ha sido testigo de actos de traición y espionaje entre jugadores que nada deben de envidiar de los realizados en actos de guerra entre facciones reales a lo largo de la historia de la humanidad [31]. Este título lleva desde hace décadas ofreciendo entretenimiento en un universo de ciencia ficción donde la economía es generada de forma totalmente autónoma por los jugadores que, a su vez, construyen alianzas en forma de corporaciones complejas que luchan por hacerse con el control y los recursos del universo. La libertad social que ofrece este

³ Una raid es un ataque organizado por jugadores dentro de un juego.

⁴ Las cápsulas son los objetos que son ejectados de las naves de EVE Online con los cuerpos de los tripulantes. Si la cápsula se destruye fallece el personaje jugador y vuelve a reaparecer como un clon en una estación.

juego genera un entorno fértil para que surjan todo tipo de actos de guerra que en ocasiones pueden llegar a traspasar la barrera de la pantalla. Un ejemplo de ello fue la creación del *Titan Steve* que, aunque su destrucción está adornada de rumorología y traiciones, cobra gran interés su fabricación realizada en secreto. Las titanes son naves gargantuescas de este juego cuya construcción supone meses de trabajo, consumen una alta capacidad de recursos, sus instrucciones de construcción son muy difíciles de encontrar y, por último, el no poder construirlas en entorno seguro debido a su tamaño la hacen blanco fácil de ataques enemigos. En resumen, para CCP, la desarrolladora de *EVE Online* era prácticamente imposible su fabricación y servía como ilusión vacua para progresar en el juego... pero el ser humano es maravilloso. La suma de heroicidades realizadas en secreto por un conjunto de jugadores obligaron a los desarrolladores a cambiar las prioridades de su road map y desarrollar físicamente en el juego una titan pilotable por jugadores [29] antes de que la nave terminara de fabricarse dentro del propio juego.

En cuanto a espionaje en el *EVE Online*, los avatares de los jugadores pueden esconder detrás cualquier identidad, hasta tal punto que los espías están a la orden del día, acompañados de una rumorología natural que impide obtener información certera completa sobre los acontecimientos dentro del juego y fuera de él, como sucede en la vida real. El ejemplo de traición más memorable fue el realizado por el jugador llamado *Haargoth Agamar*, uno de los directivos de lo que era, en aquel momento, el mayor imperio de *EVE Online: Brothers of Blood (BoB)*. Por motivos desconocidos en ese momento, decidió alistarse de forma anónima en las filas de una corporación llamada *Goonswarm* [32] usando un personaje secundario. Haciéndose pasar por un minero novato, pronto levantó sospechas dentro de la organización, acabó presentándose ante ellos como uno de los directivos de *BoB* y declaró que quería acabar con su corporación por motivos personales. Actuando como un doble agente, finalmente fue la persona clave en una ofensiva que acabaría con *BoB* al completo. Este evento tambaleó la historia del *EVE Online*, hasta el punto de crear un cómic [33] de esta y otras hazañas bélicas realizadas por personas que comparten este videojuego con sus vidas mundanas. Estos actos no sólo fueron aceptados por CCP, la desarrolladora del título, sino que quedan inmortalizadas formando parte de la historia real del videojuego.

Desde la antigüedad, la lealtad a la tribu ha buscado la supervivencia del grupo, por lo que los actos de traición son normalmente ilógicos y esconden en ellos una violencia reactiva o premeditada [34]. En los casos de traición del *EVE Online*, resulta llamativa la similitud con los actos que suceden en la vida real. En cambio, en el caso de *World of Warcraft*, es un acto claramente premeditado, pero sin un fin lógico. ¿Por qué alguien estaría dispuesto a perder tantas horas de su vida, y la de otras personas tan solo, para gastar una broma? Es curioso que estas acciones tengan tantas respuestas de carácter social asociadas. Pero tal vez sea el “caos por el caos”, lo que tal vez sería la respuesta más sencilla y directa de todas. Esta última posible solución viene de muchas otras situaciones que se dan de vez en cuando en videojuegos de corte multijugador. El caso es que ninguno de los afectados de manera directa quiso tomar represalias contra quienes habían perjudicado, a pesar de que los propios desarrolladores les dieron pie a ello, ya que consideraron que el espíritu del juego residía en acciones como esa [30].

3.3. El altruismo no genera puntos de experiencia

Si viajamos al año 2016, encontramos el lanzamiento del videojuego de *Ubisoft, Tom Clancy's: The Division*. Para poder acceder al juego como tal, el jugador tenía que ir a un registro en un ordenador portátil virtual, en una sala que compartía con otros jugadores. En el momento del lanzamiento, ya sea deliberado, o por un fallo de los desarrolladores, los personajes colisionaban entre ellos, impidiendo que todo aquel que quisiera activar la misión en el portátil, o pasar a través de la primera puerta, le fuera imposible avanzar para comenzar a jugar [35].

En este juego también se dio un fenómeno que se repitió posteriormente en *World of Warcraft Classic*, y fue que, en el caso de *The Division*, como sólo una persona a la vez podía emplear el portátil virtual para registrarse, el caos en las salas de espera, con decenas de jugadores pulsando repetidamente la tecla para usar el aparato, se hizo presente. En *World of Warcraft* ocurría algo

similar con los personajes que daban las misiones principales, lo que causó que, de forma orgánica, los propios jugadores encontraran una solución efectiva, sin necesidad de organización por parte de los desarrolladores, o gestión de una figura de autoridad. Todos los implicados comenzaron a formar colas para poder acceder, de uno en uno y de manera ordenada, a lo que necesitaban [36].

Lo curioso de este caso es precisamente que, hasta el momento del arreglo por parte del equipo de desarrollo y mantenimiento del juego, fueron los propios jugadores quienes tomaron la iniciativa por completo, sin requerir de ayudas externas o buscar soluciones mediante modificaciones por código o parches hechos por la propia comunidad. El problema era grave, ya que ocurrió en el lanzamiento del juego, y requería una solución inmediata, que nacería de una acción tan rutinaria y habitual para una persona como realizar un turno de espera en una fila. Resulta interesante esta reacción por parte de los jugadores ya que es una solución directa, simple, cotidiana y, aun siendo virtual el entorno, comparte similitud con la metodología analógica.

Algo similar ocurrió durante la llamada *Pandemia de Sangre*, donde la implementación de una criatura nueva en una instancia causó que todo el juego estuviera infestado por una enfermedad. Sin tener en consideración, por parte de *Blizzard*, que las *mascotas*⁵ podían sufrir las consecuencias de los ataques de esta criatura, incluyendo las enfermedades, sólo que la de este enemigo era especial, provocó que estos acompañantes sacaran la enfermedad fuera de la instancia de la criatura, y se expandiera irremediamente por *Azeroth* [37].

Como citan Eric T. Lofgren y Nina H. Fefferman en su artículo en *The Lancet* [38], en el momento en que la enfermedad se expandió ocurrió un fenómeno de masas en el juego: se introdujeron medidas no contempladas como scripts o parte de la programación por parte de *Blizzard*. Se pedía a los jugadores mantener aislamiento en caso de enfermedad, distancia social, vigilar a otros miembros que estuvieran enfermos... Pero también los jugadores actuaron por cuenta propia. Los que tenían habilidades de sanación se pusieron manos a la obra curando a los jugadores, mientras que los mismos hacían lo posible por intentar ayudar a los personajes no jugadores impidiendo acceso a las ciudades a quienes estuvieran infectados. Unas medidas que, irremediamente, recuerdan a las tomadas durante la llegada de la pandemia que asolaría el mundo en 2020.

4. Discusión

Los comportamientos sociales emergentes de los casos expuestos comparten un conjunto de características comunes:

- Los juicios morales afectan más a aquellos comportamientos dentro del juego que tienen su origen fuera de él, como el fallecimiento de la jugadora del *World of Warcraft*.
- En la mayoría de los casos, estos comportamientos han causado impacto social, ya sea mediante la admiración o la desaprobación, haciéndose el eco en medios de prensa.
- Ante estos gestos de humanidad, los propios desarrolladores del juego se han visto en jaque, no pudiendo permanecer impasibles ante este tipo de comportamientos que amenazan de forma inocente con romper la barrera lúdica de la pantalla. Los desarrolladores se han implicado de diferentes formas:
 1. Interviniendo con mecánicas o ajustes del juego. Por ejemplo, ante los ataques a los funerales creados por los jugadores, se habilitaron zonas de no agresión donde poder desarrollar con mayor seguridad estos eventos, o la cuenta atrás causada por los jugadores para fabricar, que causó que los desarrolladores tuvieran que desarrollar este elemento de juego *EVE Online* antes del tiempo previsto.
 2. Inmortalizando en la historia del videojuego. Algunas de las heroicidades o atrocidades realizadas por jugadores dentro del *EVE Online* han quedado

⁵ Las mascotas de este juego son elementos de decoración sin barra de vida ni acciones reales en el juego.

reflejadas dentro de los confines del universo y pueden ser visitadas, como los *Restos del Titan Steve* o el *Cementerio de cápsulas* [39].

3. Obtener de forma indirecta más tiempo para poder solucionar bugs y errores del juego gracias a las acciones de colaboración de los propios jugadores.
- Aquellos títulos o modos de juego donde hay mayor riesgo de pérdida tienen una mayor respuesta moral por parte de los jugadores.
 - Cuando los jugadores se topan con limitaciones para llevar a cabo estas reacciones sociales, acaban ofreciendo soluciones altamente creativas que, en muchas ocasiones, son imitadas de forma inconsciente por el individuo, o de plantean de forma oficial mediante implementación de mecánicas nuevas en otros juegos.

5. Conclusiones

Este pequeño análisis de casos reales acontecidos en los entornos digitales pretende abrir de forma ligera y discreta una puerta hacia un nuevo enfoque de la psicología en esta industria. Investigar, no únicamente el cómo los videojuegos afectan a nuestra conducta, sino cómo la diversidad de comportamientos sociales alrededor del mundo emergen, impactan y moldean un juego haciéndolo una ventana más de la propia realidad.

De forma progresiva, los videojuegos forman parte de la propia sociedad donde se consumen, como un eco de los propios juegos que realizaban nuestros antepasados. Sus lindes mágicas acaban interfiriendo de forma sutil pero bella en el mundo real, haciendo que los ecos de este atraviesen la barrera fantástica del entretenimiento. En una sociedad que galopa hacia nuevos horizontes tecnológicos, es probable, quien sabe, que el mundo virtual acabe formando un oasis lúdico donde la sociedad juegue a vivir y viva jugando.

References

- [1] A. Orús, Evolución del tiempo medio dedicado semanalmente por la población a jugar a videojuegos en España entre 2013 y 2022, 2023. URL: <https://es.statista.com/estadisticas/697848/tiempo-semanal-dedicado-a-jugar-a-videojuegos-espana/>.
- [2] L. Palavecino, Juegos, videojuegos y artes: historia, conceptos y redefiniciones en la relación entre los universos lúdicos y las prácticas artísticas contemporáneas, *Jangwa Pana* 22 (2023) 91–102. URL: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8961463.pdf>.
- [3] J. Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Beacon Press, 1955.
- [4] A. H. Burgos Chinome, *Videojuegos: Influencia en el comportamiento humano y su impacto a nivel global en la era de las comunicaciones* (2021).
- [5] F. I. Revuelta Domínguez, J. Guerra Antequera, ¿qué aprendo con videojuegos? una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador, *Revista de Educación a Distancia (RED)* (2012). URL: <https://revistas.um.es/red/article/view/233161/253581>.
- [6] A. Shaw, What is video game culture? *cultural studies and game studies, Games and Culture* 5 (2010) 403–424. URL: <http://gac.sagepub.com>. doi:10.1177/1555412009360414.
- [7] S. Gómez García, Videojuegos: El desafío de un nuevo medio a la comunicación social, *Historia y Comunicación Social* 12 (2007) 71–82.
- [8] M. Chóliz, C. Marco, Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia, *Anales de Psicología / Annals of Psychology* 27 (2011) 418–426. URL: <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>.

- [9] J. Palacios, *Juegos Mortales: Katanas, mentiras y cintas de video*, Espasa Libros, 2007.
- [10] R. Tejeiro Salguero, M. Pelegrina del Río, J. L. Gómez Vallecillo, Efectos psicosociales de los videojuegos, *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales* (2009). URL: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58204/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf.
- [11] C. Mejía, M. Rodríguez Mora, B. Castellanos Jaramillo, *Mentes, videojuegos y sociedad: Algunos puntos cruciales para el debate*, Guillermo de Ockham: Revista científica 7 (2009) 19–30.
- [12] I. López Redondo, R. Martínez Cantudo, *¿Qué es un videojuego?: Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*, Héroes de Papel, 2014.
- [13] M. Vallejo, *Juegos y videojuegos*, in: J. Tones, otros (Eds.), *Mondopixel Vol.1*, Tébar, 2008.
- [14] G. Frasca, *Ludology meets narratology*, *Finnish Society of Science and Letters* (1999) 365–371.
- [15] K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, 2004.
- [16] R. Caillois, *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, Fondo de Cultura Económica, 1958. URL: <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/29841>.
- [17] S. T. Coleridge, *Biographia Literaria*, Rest Fenner, 1817.
- [18] F. García García, *Videojuegos y virtualidad narrativa*, *Icono14* 4 (2006) 1–24.
- [19] R. Bartle, *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit muds* (1996).
- [20] A. Marczewski, *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design*, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015.
- [21] R. Moscardi, *Comportamiento moral de los jugadores de videojuegos: Un abordaje desde la ética*, *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos* (2021) 51–65. URL: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8355214>.
- [22] O. Pérez Latorre, *El significado en juego: sobre la dimensión lúdica del discurso del videojuego*, *Culture of communication / Communication of culture* (2012) 1901–1910.
- [23] Z. R. Vargas Cordero, *Desarrollo moral, valores y ética; una investigación dentro del aula*, *Revista Educación* (2004).
- [24] E. Galán, *La Máscara Moral*, *DEBATE*, 2022. Publicado el 03/11/2022, 256 páginas.
- [25] B. Suits, *Grasshopper: Games, Life, and Utopia*, Broadview Press, 1978.
- [26] O. Servais, *Funerals in the 'world of warcraft': Religion, polemic, and styles of play in a videogame universe*, *Social Compass* 62 (2015) 362–378. URL: <https://doi.org/10.1177/0037768615587840>. doi:10.1177/0037768615587840.
- [27] Eurogamer, *La raid del funeral*, 2014-06-13. URL: <https://www.eurogamer.es/la-raid-del-funeral>.
- [28] A. McGlynn, *World of warcraft players gather for massive in-game memorial to reckless*, 2020-07-04. URL: <https://www.pcgamesn.com/world-of-warcraft/memorial>.
- [29] S. Actualidad, *La caída del titán: Eve online*, 2016-12-24. URL: [\[LacaÑdadeltitÑan: EveOnline|SevillaActualidad\]\(https://www.sevillaactualidad.com/mas/videojuegos/40680-la-caida-del-titan-eve-online/\)](https://www.sevillaactualidad.com/mas/videojuegos/40680-la-caida-del-titan-eve-online/).

- [30] A. Martín, Se convierte en el troll más grande en la historia de world of warcraft al cargarse a casi 35 jugadores y 10.000 horas de juego, 2023-07-18. URL: <https://www.vidaextra.com/rpg/se-convierte-troll-grande-historia-world-of-warcraft-al-cargarse-a-casi-35-jugadores-10-000-horas-juego>.
- [31] I. G. Brooks, Is betrayal in eve online unethical?, Journal For Virtual Worlds Research 10 (2017). URL: <https://jvwr-ojs-utexas.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/view/7290>. doi:TBD.
- [32] S. F. Andrews, The Guild Leader's Handbook: Strategies and Guidance from a BattleScarred MMO Veteran, No Starch Press, 2010.
- [33] D. Way, EVE: True Stories, Dark Horse Comics, 2014.
- [34] P. Rodríguez Palenzuela, ¿Cómo entender a los humanos? Las bases biológicas del lenguaje, la cultura, la moral y el estatus, Next Door Publishers, 2022.
- [35] A. Games, The division y la supremacía del gilipollas, 2016-03-10. URL: <https://www.anaitgames.com/opinion/the-division-y-la-supremacia-del-gilipollas>.
- [36] 3DJuegos, Hay tantos jugadores en wow classic que se forman colas para recoger objetos, 2019-08-27. URL: <https://www.3djuegos.com/juegos/world-of-warcraft-classic/noticias/hay-tantos-jugadores-en-wow-classic-que-se-forman-colas-190827-96363>.
- [37] J. Relinque, Expediente V: Misterio y Videojuegos, GamePress, 2023.
- [38] E. T. Lofgren, N. H. Fefferman, The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics, The Lancet Infectious Diseases 7 (2007) 625–629.
- [39] E. Games, 10 unique locations you must visit in eve online, 2022. URL: <https://store.epicgames.com/es-ES/news/10-unique-locations-you-must-visit-in-eve-online>.