

ASTRO EMPIRES: ENTRE LA ESTRATEGIA UTILITARIA Y EL POTLATCH GALÁCTICO.

COMUNIDADES, PRESTIGIO Y GUERRA EN UN JUEGO ONLINE.

Bundio, Javier Sebastián

Doctor en Ciencias Sociales y Licenciado en Ciencias Antropológicas por la Universidad de Buenos Aires. Becario post-doctoral en CONICET.
Correo: jbundio@gmail.com

Cita: Bundio, J.S. (2018) "Astro empires: entre la estrategia utilitaria y el potlatch galáctico. Comunidades, prestigio y guerra en un juego online" en Revista Lúdicamente, Vol. 7, N°13, Noviembre 2017- Mayo 2018, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido 20 de diciembre de 2017 y aceptado para su publicación el 1 de febrero de 2018.

RESUMEN:

Las comunidades de juegos no son sólo comunidades de práctica, sino también comunidades epistémicas y comunidades morales. Los juegos online permiten la emergencia de nuevas reglas de juego, elaboradas al interior de las comunidades de juego, que definen no sólo las mejores maneras de jugar sino las formas legítimas de hacerlo. Estas "reglas de los jugadores" pueden imponerse con tanta fuerza que las sanciones frente a su transgresión son más contundentes que las sanciones frente a la transgresión de las reglas oficiales. Para abordar estas hipótesis realicé una ciber-etnografía multi-situada de la comunidad de jugadores de Astro Empires (AE), un juego perteneciente al género 4x-MMORTS de ambientación espacial. En AE se consolidó una concepción utilitaria de las acciones de juego legítimas que se fundamenta en una economía moral del prestigio. Esta economía fundada en una lógica productiva convive en tensión con los elementos disruptivos de la guerra, el derroche de recursos y el gasto improductivo. El análisis de las estrategias de juego en AE muestra que las comunidades de juego ponen en movimiento procesos de enseñanza y aprendizaje no sólo de las mejores maneras de jugar, sino de las formas legítimas y moralmente válidas de hacerlo.

Palabras clave: juegos online, estrategia, comunidades de juego, moralidades.

ABSTRACT:

Communities of Play are not just practice communities, but also, epistemic and moral ones. Online games allow the emergence of new game rules, created within the communities, which define not only the best ways of playing but also the legitimate ways of doing so. These "rules of players" can be imposed with such strength that the unofficial sanctions against their transgression are stronger than the official ones. To address these hypotheses, I performed a multi-located cyber-ethnography of Astro Empires's (AE) community, a game belonging to the 4x-MMORTS sci-fi genre. Within AE, an utilitarian conception of legitimate play actions based on a moral economy of prestige was consolidated. This economy, based on a productive logic, coexist in tension with the disruptive elements of war, the waste of resources and the unproductive expenditure. The analysis of game strategies in AE shows that communities of play set in motion teaching and learning processes, not only of the best way of playing, but also of legitimate and morally valid manners of doing so.

Key-words: online games, strategy, communities of play, moralities



Introducción

En el presente artículo planteo una doble hipótesis. Por un lado, que las comunidades de juegos online no son sólo comunidades de práctica, sino también comunidades epistémicas y comunidades morales. En segundo lugar, que los juegos online permiten la emergencia de nuevas reglas de juego, elaboradas al interior de las comunidades de juego, que definen no sólo las mejores maneras de jugar sino las formas legítimas de hacerlo. Claramente ambas hipótesis están vinculadas ya que la emergencia de nuevas reglas acontece dentro de las comunidades y son legitimadas por ellas. Para abordar estas hipótesis analizo las comunidades de juego y las estrategias de los jugadores de Astro Empires, un juego perteneciente al género 4x-MMORTS de ambientación espacial.

Para el estudio de este mundo virtual realicé una ciber-etnografía multi-situada de tres meses de duración. Esta técnica fue definida por Pearce como una técnica resultante de la vinculación entre la etnografía multisituada de George Marcus y la etnografía virtual de Bruce Mason. La ciber-etnografía multi-situada permite examinar la circulación de significados, objetos e identidades en el difuso espacio-tiempo de lo que Pearce llama la “ludósfera”. Esta ludósfera engloba la totalidad de juegos online y mundos virtuales a los que es posible acceder desde internet, los cuales conforman un “sistema mundo virtual” (2009:94).

La elección de la comunidad de Astro Empires se debió a varios factores. Por un lado es un juego con más de dos millones de jugadores registrados. En las franjas horarias de mayor actividad es posible encontrar a más de cuatro mil jugadores conectados simultáneamente. En segundo lugar, la comunidad es bastante activa a la hora de generar contenido en foros y sitios web. En tercer lugar, es un juego gratuito que se juega desde el navegador web, lo que hace muy sencillo acceder a él y realizar observaciones.

Astro Empires tiene en línea varios servidores que hospedan el juego. A estos servidores se los conoce como “universos”. Cada universo reúne a varios cientos de jugadores de todas partes del mundo, aunque algunos servidores están orientados a jugadores norteamericanos y otros orientados a jugadores europeos. Al momento se desarrollan 28 universos de los cuales 6 están orientados a la Comunidad Europea, 3 orientados a E.E.U.U y el resto son servidores globales. Mis observaciones fueron realizadas en los servidores Hydra, Elysium (E.E.U.U.), Alpha y Sigma (Globales).

Los juegos MMO y el tiempo de ocio

Astro Empires o AE es un videojuego de ambientación espacial perteneciente al género conocido como “4x”. Los videojuegos 4x reciben su nombre de las 4 actividades principales que un jugador puede efectuar: eXplorar, eXpandir, eXplotar y eXterminar. Habitualmente en estos juegos el jugador comienza con una base que es necesario desarrollar explotando los recursos que ofrece el juego, expandiéndose a otros territorios y combatiendo con otros jugadores por ese territorio y los recursos que contienen. Estos juegos ofrecen una experiencia sumamente compleja enfocada en el desarrollo económico, tecnológico y militar

de grandes imperios. Requieren de una participación activa de los jugadores en la toma de decisiones a nivel micro -*micromanagement*- y macro -*macromanagement*-.

Por su mecánica de juego es también un MMORTS, siglas que en inglés significan *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (“juego online multijugador masivo de estrategia en tiempo real”). En los MMORTS no hay límites a la cantidad de jugadores que pueden jugar simultáneamente en un mismo mundo virtual. La particularidad de este tipo de juegos es que los jugadores toman decisiones y las ejecutan simultáneamente con el resto de los jugadores, lo que señala una diferencia con otros juegos 4x basados en turnos como el clásico *Master of Orion*. AE es uno de los pocos ejemplos de hibridación entre los MMORTS y los juegos 4x.

AE es además un juego *freemium* que se puede jugar de forma gratuita, aunque existe contenido exclusivo pago. Este contenido exclusivo brinda ciertas ventajas a los jugadores y se vuelve imprescindible para mejorar la cuenta y acceder a los primeros lugares del ranking de jugadores. Vale aclarar que no es necesario comprar el juego para disfrutar por entero de él, característica que ha contribuido a su masificación.

Los MMO recuperan el carácter “multijugador” que es inherente a la mayoría de los juegos. El advenimiento de los juegos en solitario, como paradigma central de los primeros juegos digitales, rompieron con el carácter social que históricamente han tenido los juegos en diversas culturas (Pearce, 2009:9). No fue sino hasta la introducción de las modernas tecnologías de la comunicación que se recuperó el carácter multijugador de los juegos digitales, aún cuando siguieron presentes los juegos donde los jugadores se enfrentan a oponentes “autómatas”, sea en los llamados juegos “arcade” o en los modos “campaña” de algunos juegos multijugador.

Autores como Huzinga piensan a los juegos como “encerrados en sí mismos”. Esta limitación no impide que el juego cobre estructura como forma cultural a través de la posibilidad de repetición (1954/2007). Los juegos constituyen “mundos temporarios” dentro del “mundo habitual” a los que los jugadores pueden volver, pero pese a esa posibilidad cada visita resulta irreplicable. En los MMO la posibilidad de repetición viene dada por la característica de mundos permanentes, una de las características de este tipo de juegos.

Según Pearce, existen una serie de características comunes a todos los MMO:

- Espaciales: los MMO transcurren en un espacio navegable y representado textualmente o gráficamente. Los jugadores no sólo juegan en el mundo sino que juegan con el mundo.
- Continuos: existe un sentido de continuidad espacial. Los universos virtuales poseen la característica de poder ser “cartografiados” de alguna manera. A su vez estos universos son cerrados, crean una clara frontera que delimita el espacio del juego.
- Explorables: la continuidad espacial hace del espacio algo explorable, aunque limitado por las reglas del propio juego.
- Persistente: los mundos virtuales permanecen online todo el tiempo, haciendo que las decisiones tomadas los afecten de forma acumulativa.
- Identidades persistentes encarnadas: los mundos virtuales incluyen representaciones de los jugadores, conocidas como “avatares”, sobre los cuales se tiene cierto control creativo y tienen la capacidad de cambiar con el tiempo.
- Habitable: los mundos virtuales son habitables y participativos. Significa que los jugadores pueden acceder a él y contribuir activamente en su cultura.
- Participación consecencial: el resultado de habitar estos mundos es que la presencia del jugador se convierte en parte de ese mundo para el resto de los jugadores.

- Populosos: por definición un mundo virtual es un mundo social y está poblado por otros jugadores.
- Creíbles: los mundos virtuales expresan un sentido de coherencia, completitud y consistencia que hacen creíbles al ambiente, su estética y sus reglas. Para mantener esta credibilidad los mundos virtuales deben crear su propia estética, historia y lenguaje. Pearce se va a referir a esta característica como *worldness*, algo similar a la idea de “contrato de lectura” de Verón, gracias al cual los jugadores y los creadores se ponen de acuerdo para co-construir un universo ficcional convincente.

AE es un juego *browser based* que puede jugarse desde cualquier navegador web. Esto implica que es un juego multiplataforma que sólo requiere conexión a internet, pudiéndose jugar desde una PC o desde un dispositivo *mobile*, ya sea smartphone o tablet. Los creadores incluso lanzaron una aplicación Android para mejorar la experiencia de juego en smartphones. Esta característica me permite plantear una discusión que creo interesante respecto a la distinción entre ocio, tiempo libre y trabajo en relación con las tecnologías mobile.

En tanto esfera de la actividad humana, el juego constituye una esfera temporal y espacial que se opone a la vida corriente, es decir que se intercala -como actividad provisional- a la esfera de la satisfacción directa de las necesidades humanas (Huizinga, 2007). Esta separación entre la esfera del trabajo y la esfera del juego, desde un principio cuestionable para los juegos tradicionales, es aún más problemática para el caso de los MMO. Los posibles momentos para jugar se han acortado progresivamente, y el transitar entre las fronteras del juego y no juego se ha vuelto mucho más fluido.

No sólo los momentos y espacios de juego se han expandido, sino que también otras esferas de actividad han adquirido características propias de las actividades lúdicas. Algunos autores hablan de “ludificación” (*gamification*) refiriéndose al proceso por el cual la esfera del trabajo se apropia de técnicas o dinámicas propias de los juegos para potenciar la motivación, incrementar la productividad y el aprendizaje (Kapp, 2012).

Elias y Dunning (1992) se preguntan por la función que cumple el ocio en las sociedades modernas, señalando que en principio el ocio es la única esfera de la actividad pública en que los individuos pueden decidir basados principalmente en su propia satisfacción. Los autores advierten sobre la necesidad de considerar las estructuras y funciones de las actividades recreativas como fenómenos sociales, interdependientes de las actividades no recreativas - como la esfera del trabajo- pero no subordinadas a ellas.

Desde este punto de partida elaboran la noción de “espectro del tiempo libre” que trata de perfilar las relaciones y diferencias entre las distintas actividades que se desarrollan fuera del tiempo de trabajo. Los autores recurren a la metáfora de espectro para señalar que los diversos tipos de actividades del tiempo libre se matizan unos a otros, sin existir fronteras categoriales infranqueables. Sin entrar en detalles sobre este espectro, cabe señalar que los juegos entran en la categoría de actividades “miméticas” que se caracterizan por constituir experiencias des-rutinizadoras y de-controladoras, que permiten aliviar las tensiones mediante la puesta en movimiento del cuerpo.

La relación entre las actividades recreativas y las no recreativas se sostiene en un equilibrio tenso. En las esferas de la vida rutinizada y regulada la función “para nosotros” o “para ellos” domina sobre la función “para uno mismo”. Pero lo inverso sucede en las actividades recreativas donde los individuos no asumen ningún compromiso obligatoriamente. La satisfacción que se busca en las actividades recreativas está confinada al momento y son altamente transitorias.

La introducción de las modernas tecnologías de la comunicación y el uso de ellas para jugar vuelven nebulosa la frontera entre el juego y el no juego. La implementación de computadoras como herramientas de trabajo permitieron su uso con fines lúdicos en la manera de pequeños actos de rebeldía, momentos recuperados de la rutina del trabajo (como por ejemplo jugar juegos en línea por Facebook durante la jornada laboral). Estos actos no constituyen en sí una integración del ocio con el trabajo, sino -al contrario de la ludificación del trabajo- una ruptura que mantiene la distinción entre una y otra esfera. El advenimiento de la tecnología mobile en cambio permite la actividad lúdica en cualquier momento y lugar, propiciando la aparición de nuevos *micro*-momentos para jugar y nuevos espacios donde hacerlos.¹

Comunidades de juego

Pearce adopta el término “comunidad de juego” en un intento deliberado de crear un paralelismo con la noción de “comunidad de práctica”, definida por Jean Lave y Etienne Wenger (1991) como un grupo de individuos envueltos en un proceso de aprendizaje colectivo, con una identidad común definida por intereses o actividades conjuntas. Para Pearce los juegos online han creado un “campo de juego global” donde los jugadores pueden interactuar dinámicamente en tiempo real y construir nuevas comunidades de juego que trascienden los límites geográficos y temporales (2009:6).

Los creadores de AE afirman que ya existen más de 2 millones de jugadores registrados, de los cuales 25.000 son jugadores activos. En un único servidor pueden existir alrededor de 14.000 bases. Estos números son una medida que nos da una idea del tamaño del juego. En las horas de mayor actividad más del 20% de los jugadores activos están conectados. En la franja horaria de las 18 a 19 horas de Argentina podremos encontrar a más de 4.000 jugadores en línea alrededor del mundo dialogando, intercambiando, compartiendo, enfrentándose o cooperando en uno de los juegos en línea más masivos del momento. Los servidores de juego se dividen en “americanos” y “europeos” por el tipo de público al que apuntan. Por supuesto, un jugador puede elegir a gusto cualquier servidor, pero existe una tendencia a respetar las franjas horarias para así poder interactuar en tiempo real con otros jugadores en línea. La mayoría de los jugadores son norteamericanos, canadienses y británicos, lo que lleva a que el inglés sea el idioma dominante en la comunicación. Existe también una importante comunidad de jugadores franceses, portugueses, españoles y rusos. El idioma o la nacionalidad no parecen ser atributos que definen la adscripción a agrupaciones de jugadores dentro del juego. Existen por ejemplo gremios franceses como “La Résistance” o “La Fratrie”, y brasileños como “South Side Boys” -fundado por hinchas del club Farense- pero ninguno de ellos pone impedimentos a la inclusión de miembros de otros países.

Este “campo de juegos global” atraviesa todos los segmentos etarios y clases sociales. Si bien la mayoría de los jugadores son adolescentes en edad escolar -aproximadamente entre los 14 y los 17 años- es posible encontrar jugadores de más edad. Blueshift, Adama y Phamphantom por ejemplo son jugadores que se definen como “papás en casa”, superan los 35 años de edad y tienen formación profesional. Blueshift por ejemplo es un geólogo

¹ La tecnología *Virtual Reality* (VR) y *Augmented Reality* (AR) avanzan aún más en este proceso iniciado por las tecnologías *mobile*.

norteamericano y Pharrphantom trabaja en la industria del petróleo en Texas. Otros como McNasty y Spartan Ajax tienen sólo 12 años, y acostumbran jugar desde sus smartphones cuando están en sus escuelas. Todos estos jugadores pertenecen al gremio Star Imperium (SI) del servidor Elysium, son liderados por Dark Wolf, un joven norteamericano de sólo 15 años de edad.

Los gremios son las agrupaciones de jugadores más estables que podemos encontrar dentro de AE, ya que forman parte de las reglas oficiales del juego. Los gremios permiten a los jugadores asociarse para jugar juntos, compartir experiencias y formar parte de un grupo. Las reglas de AE permiten a los miembros de un gremio tener un foro donde compartir información y saberes, tableros de anuncio donde publicar consejos de juego, y acceso a las bases y puertas de salto² de los otros jugadores. Es decir, al pertenecer a un gremio un jugador puede conocer lugares seguros donde “aparcar la flota” y cuáles con las puertas de salto con mayor nivel para poder moverse en el universo del juego. La pertenencia a un gremio también elimina del juego a una gran cantidad de competidores directos. Como los miembros de un gremio no pueden atacarse entre sí el sólo hecho de pertenecer garantiza cierta protección contra los jugadores de mayor nivel.

No basta sólo con saber lo que la membresía de gremio posibilita o prohíbe, es necesario además conocer los usos que los jugadores le dan a un gremio. Pertenecer a un gremio implica conocer a otros jugadores, formar un grupo que trasciende los límites del juego agonal y permite el juego cooperativo. Este juego cooperativo requiere en primer lugar que se establezcan condiciones que posibiliten la comunicación entre jugadores. Lisbeth Klastrup considera a los universos virtuales como representaciones online persistentes que permiten las comunicaciones sincrónicas entre los usuarios, y entre los usuarios y el mundo virtual, dentro de un *framework* de espacio designado como universo navegable (2003:27). Esta es una característica muy importante de los MMO en general pero creo que es una definición que no incorpora otros canales utilizados por los jugadores para comunicarse más allá de este *framework*. En el caso de AE esta comunicación ocurre en dos niveles que llamaré *in-play* y *out-play*. La comunicación *in-play* se desenvuelve dentro de los canales facilitados por el propio juego, es decir, no es necesario abandonar el mundo virtual de AE para poder comunicarse. La comunicación *out-play* en cambio recurre a otros canales y herramientas de la comunicación por fuera del juego.

La comunicación por fuera del juego acontece por diversos canales. Es habitual que los jugadores más activos se comuniquen por Skype o por Discord. Este último es un sistema de chat por mensaje y voz pensado para la comunidad *gamer*. Gracias a estas herramientas los jugadores pueden sincronizar su actividad y compartir momentos de juego, aún estando distanciados espacialmente. Dentro del juego podemos encontrar varias herramientas de comunicación. La más utilizada es el foro interno del gremio y los tableros de anuncios. Ambos permiten la comunicación entre todos los miembros del gremio, con la salvedad de que algunos tableros de anuncios están disponibles sólo para ciertos miembros que cumplen tareas dentro del gremio.

El mantenimiento del gremio requiere de tareas administrativas que se distribuyen entre algunos miembros. El juego propone los cargos de *Guild Master* (Maestro del Gremio o GM) y *Vice Guild Master* (Vicemaestro del Gremio). Estos cargos poseen permisos únicos como la capacidad de reclutar y expulsar miembros, publicar anuncios en los tableros, editar la página

² Las puertas de salto o *jumpgates* son portales que permiten incrementar la velocidad de desplazamiento de las flotas. Son además el medio más rápido para desplazarse de una galaxia a otra.

interna del gremio, borrar publicaciones de otros miembros y editar los rangos y permisos de otros miembros. Este último punto es importante, porque los GM distribuyen las funciones de administración entre varios jugadores.

La propia dinámica del juego ha llevado a que los gremios se organicen de determinada manera. Habitualmente la estructura de rangos y funciones en un gremio incluye a un Diplomático (encargado de la comunicación con otros gremios), un Ministro de Comercio (encargado de reunir información sobre rutas comerciales) y un Reclutador (encargado de reclutar nuevos miembros). Por supuesto cada gremio nombra de diferente manera a estos rangos (algunos utilizando un léxico prestado de series como Star Wars o Star Trek, otros tomados de rangos dentro de los ejércitos modernos, y otros completamente inventados por los jugadores), pero en lo básico todos incluyen a estos tres. Además, algunos jugadores pueden unirse a otros simplemente por afinidad, o porque juegan en franjas horarias similares, y formar “equipos” para cumplir determinadas tareas, como por ejemplo recabar información estratégica, explorar galaxias, espiar a otros gremios, etc.

Puesto que no existen tableros compartidos entre gremios, toda la comunicación entre gremios se da por mensajes privados. Estos mensajes privados se envían entre dos jugadores, por lo que es habitual que la comunicación entre gremios corra a cargo de los GM o de los Diplomáticos.

Tal como los jugadores de AE reconocen, los gremios cumplen una importante función social, no sólo al permitir la interacción entre sus miembros, sino también por contribuir a construir conocimiento en conjunto acerca de las mejores maneras de jugar. Los gremios son espacios donde los novatos pueden aprender de los veteranos. Gran parte de este conocimiento se construye mediante el diálogo entre sus miembros en los foros internos, pero los gremios más importantes plasman este saber en los distintos tableros de la página del gremio.

Los jugadores han elaborado varias guías destinadas a novatos que pueden encontrarse dentro de las páginas de los gremios. Por nombrar sólo las más conocidas, está la “Guía avanzada de Astro Empires” publicada por Merovex, “Guía estratégica para novatos o cómo aprender a jugar como un jugador experimentado” de Arjun, “La guía para principiantes para los primeros siete días” de Quasar, y “Cómo construir 10 bases en 7 días” de Dacus. Muchas de ellas se empezaron a escribir colaborativamente dentro del foro general de AE, y los que figuran como sus autores simplemente compilaron esta información. La comunidad de jugadores de AE inclusive mantiene una wiki muy completa sobre el juego³.

Agon, ludus y paidia

Callois ve en el juego una actividad que combina las ideas de límite, de libertad y de invención. El juego “propone y propaga estructuras abstractas, imágenes de ambientes cerrados y protegidos, en que pueden ejercitarse competencias ideales” (Callois, 1986:13). Esta conjunción parte de la premisa de que todo juego es un sistema de reglas que definen lo permitido y lo prohibido. Por supuestos estas convenciones son arbitrarias, imperativas e inapelables, y se asumen voluntariamente. Si estas reglas condicionan y limitan, lo hacen dejando un espacio de libertad de movimiento que les permite a los jugadores desenvolver la facultad de inventar dentro de esos límites.

Callois divide los juegos en cuatro tipos según predomine el papel de la competencia

³ Astro Empires Wiki, disponible en http://astroempires.wikia.com/wiki/Main_Page.

(*agon*), el azar (*alea*), el simulacro (*mimicry*) o el vértigo (*ilinx*). A su vez, estos cuatro tipos están atravesados por una oposición entre lo que el autor llama *paidia* y *ludus*. En *paidia* reina el principio común de diversión, de turbulencia y de libre improvisación, incluye a todas las manifestaciones espontáneas de la actividad de juego. Callois se va a referir a él como la “necesidad elemental de agitación y de estruendo” (Callois, 1986:66). Mientras que en *ludus* se presenta el principio organizador opuesto que busca limitar y disciplinar las tendencias del *paidia* a partir de convencionalismos arbitrarios e imperativos: “su capacidad primaria de improvisación y de alegría, a la que yo llamo *paidia*, se conjuga con el gusto por la dificultad gratuita, a la que propongo en llamar *ludus*” (p. 65). El *ludus* no carece del elemento de placer del *paidia*, pero es de naturaleza diferente ya que surge de la resolución de una dificultad creada a voluntad y definida arbitrariamente.

El *agon* implica competencia, es decir, una lucha en igualdad de oportunidades conseguida mediante unas condiciones ideales construidas artificialmente. En estos juegos el ganador aparece como el mejor jugador en ciertas categorías de proezas que el juego permite evaluar habiendo limitado la influencia del exterior. Las reglas del *agon* son precisas y son ellas las que determinan con precisión casi matemática la igualdad de oportunidades entre los competidores.

Si bien Callois señala que existen puntos de contacto entre las distintas categorías de juego, no encontramos esto en AE. Las reglas que rigen el progreso del jugador y los resultados de los combates no poseen ningún tipo de elementos del *alea*⁴. No se puede decir que un jugador tuvo “suerte”, los resultados de la competencia están determinados de antemano por las reglas del juego, al igual que el ajedrez. De hecho los jugadores utilizan herramientas para calcular exactamente los resultados de los combates antes de establecerlos, y se conocen como *Battle Calculators*. De esta forma la inteligencia y la experiencia son las virtudes exaltadas en los veteranos, y no la valentía (el asumir riesgos) o la buena fortuna. Retomando la distinción entre el *ludus* y el *paidia*, se puede afirmar que los mundos *ludicus* le presentarían a los jugadores una serie prevista de objetivos mientras que los mundos *paidi* no lo harían, sino que ofrecerían en cambio oportunidades de interactuar con otros jugadores y propondrían actividades para realizar. AE no es sólo un MMORTS, sino que además es un mundo de “final abierto” o *open ended*. Estos juegos no tienen un final establecido, ni existen objetivos definidos que puedan indicar claramente al vencedor del juego.

Los finales abiertos están vinculados al elemento *paidia* de los juegos, lo cual permite plantear una serie de interrogantes. Por un lado, siendo AE un juego agonal, se presenta el problema de identificar claramente al vencedor del juego cuando no existen objetivos definidos por el propio juego. Nadie gana en AE, los jugadores simplemente compiten una y otra vez. Hay vencedores de batallas pero ningún jugador puede ganar una guerra. Al no existir reglas precisas dentro de los protocolos del juego para determinar un ganador existe la posibilidad de que los jugadores definan, mediante criterios evaluativos propios, quién es el ganador y quién es el perdedor del juego. Por otro lado, al estar el elemento *ludus* restringido a los protocolos básicos de funcionamiento del juego, y al no reglamentar totalmente el tipo de acciones que un jugador puede realizar o el tipo de relación que puede establecer con otros jugadores, se les da a los jugadores la posibilidad de crear nuevas reglas.

⁴ AE posee ciertas características de los juegos *mimicry* ya que permite la personalización del avatar personal del jugador o del gremio, así como la personalización del nombre y del tablero público del gremio.

Dentro del espacio y el tiempo del juego existe un orden que le es propio y absoluto. En palabras de Huizinga, el juego “lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada” (2007:24). En los juegos tradicionales esta perfección era consensuada, y se lograba gracias a la complicidad mutua de los jugadores. En los videojuegos no son los jugadores los encargados de vigilar el cumplimiento de las reglas, sino que no existe la posibilidad de transgresión porque es imposible romper las reglas del juego. Los videojuegos construyen un mundo virtual lo suficientemente robusto como para que los jugadores no tengan que preocuparse de los tramposos, ya que el universo es a la vez el árbitro del juego.

Por supuesto que hay tramposos. AE exhibe en el sitio del juego una serie de reglas que los jugadores deben seguir. Entre ellas, la más tenida en cuenta por los creadores es aquella que prohíbe el uso de herramientas, robots o *scripts* que afecten el mecanismo del juego. Al funcionar dentro de un navegador web, los jugadores pueden crear *scripts* en lenguajes de programación como Java que automaticen ciertas acciones del juego. Los creadores de AE dedican mucho esfuerzo a detectarlos y suspender las cuentas que utilicen estos *scripts*. Sin embargo, muchos jugadores acceden a ellos y los implementan asiduamente. Uno de los más conocidos se llama AngelDSIS, y es conocido por los jugadores como *Girlfriend* (GF). GF permite automatizar la exploración de galaxias, buscar a otros jugadores en base a distintos parámetros, planificar despegues y aterrizajes de flotas automáticos, buscar escombros o planetas con determinados recursos. En pocas palabras, GF permite automatizar la exploración del mundo virtual de AE.

GF es pago, pero puede ser compartido por los miembros de un gremio. Los jugadores colaboran con dinero en el mantenimiento mensual de GF y a cambio pueden usar sus servicios cuando lo necesiten. Los miembros de gremios pequeños ven en el uso de GF una ventaja que los gremios grandes tienen, dado que estos últimos dividen el costo de GF entre muchos miembros. No son pocos los jugadores que consideran una trampa el uso de GF, sin embargo su uso está generalizado, sobre todo entre los principales gremios.

El uso de GF está penado por los creadores del juego con la suspensión de la cuenta. Sin embargo no es percibido como algo prohibido por los jugadores, quienes intentan por distintos medios mantener su uso en secreto (por ejemplo nunca llamándolo por su nombre real, protegiendo los links a GF, no explicitando su uso en los tableros de anuncios sino sólo por mensajes privados, etc.)⁵

Huizinga sostiene que la tensión, entendida como incertidumbre o azar, le presta a la actividad lúdica un contenido ético que por sí misma no tiene. Esta tensión está atravesada por la estrategia, basada en el supuesto de que mejores decisiones garantizan mejores resultados. Y es en la exhibición de una correcta estrategia que se pone de manifiesto las habilidades del jugador. Este elemento de tensión -que alcanza su máxima expresión en el juego agonial- convive con el ordenamiento que el juego establece a través de las reglas. Frente a ellas, nos dice el autor, no cabe ningún escepticismo y aquel que las sobrepasa se convierte en un “aguafiestas”, algo muy distinto a un “tramposo”. El tramposo es un jugador que reconoce, al menos en apariencia, el mundo del juego y lo subvierte en su propio beneficio. El aguafiestas en cambio se sustrae del juego y al hacerlo revela la fragilidad del mundo lúdico. Pero he aquí que el “aguafiesta” puede, por la virtud del espacio creativo que el juego permite, elaborar nuevas reglas de juego.

⁵ En cambio, la transgresión a las reglas de los veteranos -como mostraré más adelante- conduce a una sanción moral y a reprimendas en la forma de ataques.

Quizás lo más parecido a un aguafiestas en AE sea el *simmer*. Este tipo de jugadores recibe su nombre del juego *The Sims*, un juego de simulación de vida social. Los *simmers* son jugadores que se limitan a construir estructuras, producir flota, establecer rutas comerciales, pero sin interactuar ni atacar a otros jugadores. Es decir, se limitan a jugar de modo solitario y hacer progresar su imperio. Existen gremios que son conocidos como *simmers*, entre ellos Borg y Cube en Alpha, y ASAE -*All Servers Accounts Empire*- que es el único gremio que se encuentra en todos los servidores. Para mantener su neutralidad ASAE llega incluso a permitir el uso de sus puertas de salto a otros gremios y resulta muy extraño verlo envuelto en guerras. Para los veteranos, los *simmer* están en lo más bajo de la escala social de los jugadores, siendo considerados incluso peores que los novatos.

Estrategias emergentes: entre lo permitido y lo legítimo.

Jesper Juul (2002) argumenta que la emergencia es la estructura primordial de todo juego. Los juegos especifican un pequeño número de reglas que permiten una gran cantidad de variantes en los juegos, y los jugadores deben designar estrategias para lidiar con esas reglas. Por su parte Salen y Zimmerman (2004) conciben a los juegos como sistemas complejos donde la emergencia es un resultado de la interacción entre las reglas.

Las reglas de los mundos virtuales condicionan las distintas formas de jugar y las maneras de interactuar dentro de ellos. Las reglas constituyen sistemas de prohibiciones que crean al mundo virtual. Estas reglas incluyen protocolos de comunicación; protocolos de formación y afiliación de grupos; de economía, propiedad o posesión de los ítems del juego; protocolos de creación y progresión del avatar; y protocolos de espacio y geografía (Pearce, 2009). Para entender cómo estos protocolos permiten la emergencia de nuevas reglas y formas legítimas de jugar, es necesario conocer mejor lo que las reglas del juego permiten y no permiten hacer.

Como dije previamente, AE es un 4x-MMORTS de final abierto, con lo que el juego no le brinda a sus jugadores objetivos, en cambio les presenta una serie de posibilidades de acción. Todos los jugadores inician su juego con una base en un planeta, y se le es permitido construir nuevas bases pagando créditos. El valor de cada base duplica el valor de la base anterior, así la segunda base cuesta 100 créditos, y las sucesivas cuestan 200, 400, 800, etc. Esto lleva a que exista un límite a la cantidad de bases que un jugador puede crear, límite dado por su economía. Esta limitación evita que un puñado de jugadores ocupen todo el universo.



FIGURA 1

Figura 1. Pantalla de inicio de AE con información de una de las bases.

Cada base posee un atributo llamado “economía”, que es la cantidad de créditos que esa base le otorga al jugador por cada hora. La economía puede desarrollarse construyendo nuevas instalaciones que mejoran la cantidad de créditos por hora otorgados. El precio de las instalaciones aumenta con cada nivel que queramos construir, y además el planeta cuenta con un espacio limitado dedicado a la construcción de instalaciones.

Una manera de obtener créditos extra es mediante el comercio. Dos jugadores pueden establecer una relación comercial entre sus planetas, lo que brinda un ingreso extra que dependiendo del desarrollo de las instalaciones puede llegar a constituir el 30% del ingreso total de un jugador. Establecer una ruta comercial tiene un costo inicial que depende de la distancia entre las bases, y el ingreso final depende del nivel económico de la base de menos recursos. En servidores maduros, los jugadores prefieren intercambiar con otros que se encuentran a largas distancias y tienen un nivel económico similar para potenciar sus ingresos, algo que se conoce como “Únicos y de Larga Distancia Por Favor” (*Unique Long Distance Please* o ULDP).

La regla del costo creciente de las bases y las instalaciones lleva a que se establezca un impedimento al crecimiento de la economía de los jugadores. Esto sólo puede ser salvado atacando a otros y tomando sus recursos. Las flotas cuestan créditos y muchos jugadores ven a este costo como una inversión, ya que existen tres maneras de garantizar un retorno de la inversión en flota.

La primera es pillando una base de otro jugador. El pillaje otorga una cantidad de créditos que depende de la economía de la base pillada y del total de créditos que dispone el jugador atacado. Además es posible piratear las rutas comerciales, lo que genera más ingresos por ataque. La segunda es ocupando permanentemente la base de otro jugador, manteniendo una flota en la base y garantizando un ingreso equivalente al 30% de la economía de la base ocupada por hora. La ocupación permanente es una forma de “expulsar” a jugadores del juego ya que resulta frustrante tener todas las bases propias ocupadas, con un ingreso mermado y sin capacidad de construir una flota para recuperarlas. Los jugadores que abandonan el juego durante más de 45 días se convierten en “inactivos”, es decir sus bases permanecen pero ya no le pertenecen, lo que le permite al ocupante garantizarse un ingreso extra para siempre. La tercer manera de obtener ingresos es destruyendo la flota de jugadores rivales. Un porcentaje del total de la flota destruida se convierte en “desechos” que un jugador puede recolectar y convertir en créditos. Estos recursos son los más valiosos del juego, ya que todos los jugadores necesitan construir flota ya sea para defenderse de agresiones o para atacar, y poder pillar desprevenido a un jugador y destruir su flota puede generar un ingreso de entre 10% y 40% del valor total de la flota destruida. En fases avanzadas del juego, los jugadores evitan atacar bases por la sencilla razón de que no son rentables. La mejor manera de construir bases no rentables es desarrollar tanto el nivel de sus defensas en relación con la economía de la base que los atacantes pierden más de lo que ganan si logran conquistarla. Esto también explica por qué los jugadores veteranos prefieren atacar flotas y no atacar bases.

Una economía moral del prestigio

Una de las propiedades de los juegos agonales es que ganar le permite al vencedor mostrarse como superior a su rival. Y a la vez, esta superioridad particular se transfiere a otras esferas sociales, se vuelve general en la forma de fama, prestigio y honor. El honor resalta las virtudes del jugador, ya que el jugador honorable no sólo implementó una buena estrategia sino que implementó una estrategia mejor que los demás. La competencia pública es la que permite mostrar esta virtud.

Lo primario en el juego agonal es mostrarse superior a los demás, pero además obtener un premio. Estas premiaciones adquieren distintas formas en AE. Por un lado un premio en créditos luego de un ataque exitoso, en la forma de pillaje, piratería y recolección de escombros. Por otro lado existe una premiación en la forma de prestigio, ya que los mejores jugadores progresan en el ranking y llegan a los primeros lugares de la tabla de jugadores. Además los mejores ataques son publicados como anuncios oficiales que todos los jugadores pueden ver cuando acceden al juego.

El prestigio se halla vinculado desde un principio en la competición. El jugador prestigioso debe demostrar su virtud con pruebas efectivas y públicas. En el caso de AE estas pruebas son los *Battle Reports* (BR). Los BR son reportes enviados a la bandeja personal de un jugador atacante o atacado con los resultados de la batalla. Estos reportes pueden ser re-enviados al foro del gremio manualmente -en el caso del atacante- o automáticamente -en el caso del atacado si perdió el control de su base-. Resulta humillante para un jugador el haber perdido una base mal defendida o realizar un ataque no rentable, porque esta falla se exhibe públicamente frente al grupo. Y como este prestigio puede transmitirse del individuo vencedor a su grupo, los gremios más importantes sólo reclutan jugadores por invitación.

En AE los jugadores se guían por lo que llamaré una “economía moral del prestigio”. Esta lógica guía las acciones que toman los jugadores en el transcurso del juego agonal, y permite distinguir a los veteranos de los novatos. Es decir, esta lógica está por detrás de las estrategias implementadas por los veteranos, y definen un estilo de juego particular que, partiendo de un raciocinio utilitario, concibe al juego desde la analogía de la inversión productiva. La acción donde mejor se observa la implementación de esta lógica es la del “ataque rentable”, por eso me detendré en este punto primero.

En todo ataque a otro jugador, el atacante arriesga parte de su flota con el objetivo de obtener un retorno en créditos en la forma de pillaje, piratería o recolección de desechos. El ataque rentable es aquel que obtiene más de lo que arriesga, es decir, obtiene una ganancia a partir de una inversión que supone un riesgo calculado de parte del atacante. Para clarificar este punto basta con observar dos ejemplos de BR (ver Figura 2).

Battle Report						
Location	OutHouistan (H25:56:90:11)					
Time	2017-05-15 20:41:15					
Server	Hydra					
Attack Force						
Player	[AUJ] MSensei lvl 20.17					
Fleet Name	Delta 2					
Defensive Force						
Player	[ASAE] Vladimir1011 lvl 15.85					
Fleet Name	Fleet 4 (Destroyed)					
Base	42337					
Start Defenses	100%					
End Defenses	0%					
Command Centers	1					
Attack Force						
Unit	Start Quant.	End Quant.	Power	Armour	Shield	
Fighters	218	173	3.4	3.4	0	
Bombers	62	17	6.4	3.4	0	
Corvette	249	227	6.8	6.8	0	
Cruiser	17	15.3	33.6	40.8	2.6	
Heavy Cruiser	4	3.3	67.2	81.6	5.2	
Defensive Force						
Unit	Start Quant.	End Quant.	Power	Armour	Shield	
Fighters	68	0	3.15	3.4	0	
Recycler	20	0	3.15	3.4	0	
Photon Turrets	5	0	67.2	108.8	7.8	
Total cost of units destroyed: 2255 (Attacker: 1315 ; Defender: 940)						
Experience: (Attacker: +70 ; Defender: +143)						
New debris in space: 789						
Attacker conquered the base						
Attacker got 2734 credits for pillaging defender's base.						

Battle Report						
Location	Jackal Pack (S16:31:58:11)					
Time	2017-05-12 13:31:25					
Server	Sigma					
Attack Force						
Player	[SITH] Honor Harrington lvl 28.14					
Fleet Name	Fleet 226					
Defensive Force						
Player	[LYCAN] Jackal lvl 26.53					
Fleet Name	Fleet 6 (Destroyed)					
Base	10430					
Start Defenses	100%					
End Defenses	0%					
Command Centers	0					
Attack Force						
Unit	Start Quant.	End Quant.	Power	Armour	Shield	
Fighters	2042	1669	3.8	4	0	
Frigate	754	692	20.4	24	0	
Heavy Cruiser	86	75.8	76.8	96	6.2	
Defensive Force						
Unit	Start Quant.	End Quant.	Power	Armour	Shield	
Fighters	222	0	4	4.1	0	
Corvette	5	0	8	8.2	0	
Scout Ship	1	0	2	4.1	0	
Photon Turrets	5	0	76.8	131.2	9	
Disruptor Turrets	10	0	268.8	524.8	12	
Total cost of units destroyed: 13075 (Attacker: 11825 ; Defender: 1250)						
Experience: (Attacker: +581 ; Defender: +693)						
New debris in space: 5255						
Attacker conquered the base						
Attacker got 2157 credits for pillaging defender's base.						

FIGURA 2

Figura 2. Dos ejemplos de *Battle Reports* (BR). El de la izquierda fue un ataque rentable, mientras que el de la derecha es un claro ejemplo de ataque no rentable.

En el BR de la izquierda MSensei tuvo un costo de 1.315 créditos pero obtuvo 789 créditos en desechos y 2.734 créditos en pillaje, con lo que la rentabilidad de este ataque fue de 2.208 créditos. Algunos jugadores utilizan estos valores para definir un rentabilidad proporcional (*yield* en inglés) sobre el total del valor de la flota arriesgada. Este valor total de la flota se calcula como la sumatoria de los costos de producción de cada unidad de la flota, y no es un valor que figure en los BR pero que los jugadores usualmente calculan usando plantillas de Excel. En este ejemplo el total de la flota de MSensei tenía un valor de 12.090 créditos, con lo que su rentabilidad proporcional fue de 18%. En el BR de la derecha, Honor Harrington arriesgó una flota de 505.820 créditos, obtuvo un retorno de 5.255 créditos en desechos y 2.157 créditos en pillaje, pero habiendo tenido un costo de 11.825 créditos su rentabilidad proporcional fue de -0,9%. A partir de estos valores los jugadores pueden calcular su rentabilidad proporcional total sumando las ganancias y las pérdidas de todos los ataques.

El punto aquí es que la ganancia de créditos por ataques supone una ganancia simbólica de prestigio. Este procedimiento de cambio de créditos por prestigio se opera al interior de los gremios a partir de la exhibición de los BR en los foros internos. Cuando un jugador es

atacado, el BR con el resumen de la batalla es compartido automáticamente en el foro interno del gremio, en cambio cuando un jugador ataca, el BR debe ser enviado por ese jugador. De esta forma, el compartir BR en los foros de gremio constituye una manera de exhibir el principal capital de los jugadores en AE: el saber atacar de forma rentable. Al exhibirlo frente al grupo certifican su condición de experimentados, con lo que obtienen prestigio frente al grupo. Esta lógica del prestigio permite distinguir entre veteranos y novatos.

El jugador veterano es aquel que juega AE de la manera “correcta”, es decir, de una manera rentable. Volviendo al BR, el jugador novato tiende a comparar los costos de la batalla, y supone que si el rival tuvo mayores costos entonces el resultado de la batalla está a su favor. Pero los jugadores veteranos lo conciben desde la lógica del prestigio y del ataque rentable. En parte, esta concepción se sostiene en el hecho de que la progresión de los jugadores en el juego depende del uso rentable de sus flotas para conseguir ingresos frente a la limitación del crecimiento económico de las bases.

Un jugador también obtiene prestigio por construir defensas adecuadas para el nivel económico de sus bases. Ya mencioné que existen herramientas para calcular las defensas óptimas, es decir, aquellas que infringen mayores pérdidas a un oponente potencial. Si un jugador construye defensas débiles y es atacado, el oponente obtendrá una ganancia, y por lo tanto un prestigio. Pero además, el atacado será humillado, ya que se exhibirá públicamente que carece del conocimiento necesario para defenderse adecuadamente. Durante un conflicto que duró aproximadamente dos semanas entre los gremios SI y SITH del servidor Elysium tuve ocasión de observar esto de cerca.

SITH avanzó sobre las regiones controladas por SI de una manera rápida, atacando a todos los miembros de SI de forma sincronizada. A medida que fueron llegando reportes al foro de SI fue patente que la mayoría de los jugadores no habían construido defensas óptimas. Los líderes de SI se pusieron furiosos, expulsaron a varios miembros y publicaron en el tablero de anuncios la frase “SI NO SABES PROTEGER LO TUYO NO MERECE ESTAR AQUÍ”. Yo no fui atacado en ningún momento ya que mis defensas eran óptimas. Durante los enfrentamientos el jugador Ming de SITH, puertorriqueño viviendo en California, me envió el siguiente mensaje: “Eres el único de tu gremio con buenas defensas. Nunca me atrevería a atacar bases como las tuyas, no ganaría nada. ¿Considerarías unirme a nosotros?”

Dark Wolf, GM de SI, fue atacado en todas sus bases, ninguna de ellas tenía defensas suficientes. Esto supuso un duro golpe a su prestigio. Fue tal la humillación de parte del resto de los miembros de SI -y tal la burla de los jugadores rivales- que Wolf dió un paso al costado y abrió un proceso electoral para elegir un nuevo líder de gremio. A la cuarta semana SI solicitó ayuda a un gremio amigo, GTK, los cuáles se rehusaron a prestar ayuda aduciendo que SI era “un gremio de novatos sin experiencia en AE”. Muchos jugadores abandonaron SI, y al poco tiempo SI fue absorbido por el gremio WGT, un gremio también con muchos novatos pero que funciona como gremio de entrenamiento de JORD⁶. Los jugadores de SITH que mostraron ser jugadores expertos fueron también reclutados por JORD.

Resulta interesante que la lógica del prestigio que está por detrás de los ataques rentables es abandonada cuando los jugadores buscan la *vendetta*. Esto se observa claramente en las consecuencias que se derivan del acto de “robar bases”. Se conoce como “robar bases” al acto de atacar la flota de un adversario que se encuentra ocupando una base de un tercer jugador. Esta categoría nativa se asocia a la de “ocupación permanente”. Este tipo de

⁶ Un gremio de veteranos que disputan el liderazgo con otros gremios como PORK, PM y REBEL

ocupaciones se da cuando el jugador que es ocupado se rinde en sus intentos de recuperar su base, o simplemente deja de jugar a AE. Cuando esto sucede, el ocupante se asegura un ingreso económico permanente, sin necesidad de invertir más que la flota de ocupación. Si un tercer jugador ataca esa base ocupada se dice que está “robando bases”, un acto que es considerado sumamente hostil.

En las ocupaciones permanentes efectivas no es necesario que el ocupante deje más que una flota de ocupación “simbólica”, habitualmente constituida por un caza. La primera vez que noté esto fue con Darth Maul, en ese entonces miembro de NR, quien mantenía una ocupación en un planeta cercano al mío con sólo 1 caza como defensa. Me pareció una decisión totalmente equivocada de su parte, ya que dejando una flota tan pequeña resultaría muy sencillo para cualquiera destruirla y ocupar la base. ¿Por qué un jugador dejaría una defensa tan irrisoria en una fuente de ingreso que es permanente? Recién comenzaba a participar de AE, por lo que viendo una oportunidad, atacué.

A los pocos minutos me llegó un mensaje de Darth Maul advirtiéndome “¿Te atreves a robarme una base a mí?”. Mi respuesta fue que de ninguna manera le robé algo a él, sino que esa base no le pertenecía y que si hubiese querido mantenerla hubiese dejado una flota más fuerte para defenderla. Momentos después veo en mi pantalla una flota muy superior a la mía dirigiéndose hacia mis bases. Darth Maul no sólo recuperó su “base robada” sino que se ensañó conmigo y conquistó una a una todas mis bases, alguno de sus ataques fueron rentables, otros no. Al final del día 6 de mis 9 bases estaban ocupadas por este jugador y no tenía ni la más mínima oportunidad de recuperarlas, ya que la brecha tecnológica entre ambos era demasiado grande como para que yo pudiera construir una flota que rivalizara con la suya.

Frente a este escenario recurrí a los líderes de mi gremio solicitando ayuda. Dark Wolf inició comunicaciones diplomáticas de rigor con Skywalker, líder de NR, mientras que en el foro de SI se discutía si era factible una guerra contra NR. Fueron realmente momentos muy tensos, porque si bien necesitaba ayuda urgentemente no quería ser yo quien llevara a unos jugadores a los cuales acababa de conocer a una guerra sin cuartel. Finalmente llegó un mensaje de Darth Maul:

“Ese jugador (refiriéndose a mí) es un pobre diablo, con sólo unas cuantas barracas como defensas, tiene mucho que aprender aún. Ustedes como líderes de gremio deben guiar a los novatos en los primeros pasos. Él me robó una base, necesita aprender la lección. Mantendré una ocupación permanente hasta que se disculpe, él estará bien después de eso.”

Luego de recibir este mensaje Dark Wolf me amonestó diciéndome que “ocupar una base es un acto sumamente hostil”, que debe ser evitado a toda costa. Amonestación que fue reforzada por todos los veteranos del gremio, quienes además criticaron mis defensas. Tras la reprimenda envié un mensaje privado a Darth Maul pidiéndole disculpas por el error, y su respuesta fue sumamente cordial, me ofreció consejos sobre cómo mejorar mis defensas y me aconsejó no ocupar bases para evitar “ganarse enemigos poderosos”. Dicho esto retiró todas sus flotas y pude recuperar mis bases.

Ciertamente había aprendido la lección y posteriormente tomé las mismas decisiones que tomó Darth Maul cuando me tocó ser “robado”. Siempre intentando ser cordial en mi trato con los novatos que ocupaban bases, y recibiendo el mismo trato por ellos cuando lograban advertir su error. Por ejemplo Stick de NR, quién me había robado una base, fue ocupado por mis flotas rápidamente. Fue casi un *déjà vu* de mi experiencia con Darth Maul pero esta vez

estando en el lugar del “robado”. Tras disculparse y lograr la recuperación de sus bases me agradeció: “fue muy divertido jugar contigo, he aprendido mucho, ciertamente no cometeré los mismos errores”.

Las amenazas y las *vendettas* permiten liberar a los jugadores de la tediosa tarea de proteger las bases ocupadas. Los jugadores novatos no tienen una opinión moral sobre el “robar bases”, pero la comunidad de jugadores lo ve como un acto hostil y es imperativo recuperar las bases robadas. Cuando uno es atacado de forma rentable, la venganza no es necesaria porque la propiedad de la base no se pierde. Pero cuando un jugador pierde una base conquistada, ese acto supone un ataque a la propiedad y la reacción es mucho más fuerte que el acto que la propició. El ataque a la propia base es visto como un intercambio económico, pero el robar una base es visto como una transgresión a una regla moral. Huzinga diferencia entre la “lucha fanfarrona” y la “pugna de cortesía”. Tal distinción es la que diferencia a los novatos de los veteranos. Los veteranos acostumbran mandar un mensaje a los jugadores atacados con frases como “perdóname, no es nada personal, sólo ataco por la renta”. De esta manera, recurriendo a la lógica del “ataque rentable” los veteranos logran disipar la carga emocional -uno de los elementos del *paidia*- que supone un ataque que puede leerse como ataque personal. Los novatos en cambio, realizando una lectura distinta, tienden a concebir a los ataques como ataques personales contra ellos mismos o contra su propiedad. De esta manera, las *vendettas* que comienzan los novatos son completamente distintas a aquellas que llevan adelante los veteranos, porque para el novato lo que está en juego es el honor personal mientras que para los veteranos las *vendettas* son necesarias para castigar la transgresión.

Entre la estrategia utilitaria y el potlatch

Si el robar bases habilita la venganza con fines no lucrativos, sino con el objeto de restituir el prestigio, la guerra supone una suspensión total de la lógica del prestigio del ataque rentable. Incluso su reemplazo por una nueva lógica basada en una moral distinta, un moral de tiempos de guerra que tiene mucho más que ver con el *paidia* que con el *ludus*. La guerra en AE tiende a adquirir un carácter de guerra sin cuartel donde todo está permitido, y donde el derroche de recursos es la norma. Si en los ataques rentables la ganancia de créditos es lo que otorga prestigio, en la guerra lo es el derroche de créditos, la destrucción mutua de la riqueza acumulada por los jugadores. Esto queda claramente ejemplificado en las acciones de ocupaciones permanentes y los “suicidios”⁷ de las flotas.

Para Bataille (2009) en las sociedades modernas se considera como el aspecto más importante de la vida la actividad social productiva, esto es la adquisición y la conservación de bienes y la reproducción y conservación de la vida humana. Sin embargo, esta actividad social convive con el derroche y la destrucción sin sentido, actividades que no pueden ser justificadas utilitariamente. A estas actividades Bataille las va a resumir en la noción de gasto improductivo, como lo son por ejemplo el lujo, el arte suntuario, la actividad sexual, los juegos y las guerras.

La economía del prestigio y del ataque rentable de los veteranos son una forma de gasto productivo ya que guían conductas que se explican utilitariamente. Sin embargo, la forma de

⁷ Se conoce como “suicidar la flota” al acto de atacar de forma no rentable y perder todas las unidades durante la batalla.

juego de los novatos y las guerras resaltan más el carácter de puro exceso y derroche de recursos, algo que es percibido por los veteranos como carente de sentido. Este carácter de gasto improductivo de las guerras en AE las asemejan a los *potlatch*, que Bataille considera un ejemplo de una economía general que se fundamenta en los aspectos del exceso y el derroche.

Al ocupar una base de forma permanente, sin importar el costo, se están destruyendo créditos de ambas partes. Puesto que no importa el costo de la ocupación, los atacantes no se preocupan por sus flotas sino por ocasionar daño al otro. Cuando se toma la decisión de ocupar permanentemente una base se está dispuesto a derrochar recursos, ya que el jugador ocupado va a hacer lo posible por liberar su base, de tal forma que el tiempo de ocupación depende de cuántos recursos está dispuesto a resignar el atacante para mantener la ocupación.

Algo similar ocurre cuando se sacrifica una flota para destruir una flota rival. Ya he mencionado que los veteranos utilizan *Battle Calculators* para determinar cuál es la flota más eficiente para atacar a un rival. En las guerras eso no tiene sentido, puesto que el objetivo perseguido es la destrucción lo único que importa es que no sobreviva la flota rival, aún cuando ello suponga la destrucción de la propia flota (“suicidar” la flota). Si en los ataques rentables, la destrucción es un tipo de intercambio de recursos entre el atacante y el atacado, en las guerras este intercambio se asemeja mucho más al *potlach* primitivo, ya que los jugadores se desafían a través de destrucciones espectaculares de la riqueza acumulada en las flotas.

Sin embargo, la “lucha fanfarrona” de las guerras puede convivir con las “pugnas de cortesía”. Esto es lo que sucede en un servidor muy especial, conocido como servidor Alpha. Alpha fue el primer servidor de AE, abierto en 2008 y aún en actividad. En este servidor, la guerra ha sido completamente regulada, perdiendo todo el carácter de puro derroche para convertirse en una especie de práctica deportiva. La emergencia de estas regulaciones está vinculada a las características particulares del servidor Alpha.

En los nuevos servidores del juego (versión 2.0) existe un impuesto de mantenimiento de flota que se incrementa a medida que lo hace la economía y el tamaño de la flota. Puesto que la economía encuentra un freno en el crecimiento antes que la flota, los jugadores avanzados se encuentran en una situación de “ahogo” económico, puesto que el impuesto que deben pagar es igual a los ingresos derivados de la economía de su imperio. Frente a esta situación, la única manera de financiar el desarrollo de más flota es atacar a otros jugadores. Esta regla supuso una limitación en los recursos disponibles, y por lo tanto, incentivó la disputa por esos recursos.

La implementación de esta regla se debió a que en los servidores anteriores, los llamados 1.5 como el servidor Alpha, un jugador podía incrementar indefinidamente el tamaño de su flota y, por lo tanto, no existía límite impuesto por las reglas al rango que podía alcanzar un jugador. La mayoría de los viejos servidores 1.5 hoy en día están “muertos”, con la excepción notable de Alpha. La razón de la decadencia de los servidores 1.5 radica en que los jugadores son capaces de desarrollar una economía autárquica, que no necesita del pillage a bases rivales ni de la piratería ni la recolección de recursos para continuar su crecimiento. Es decir, en las fases finales de los viejos servidores el juego perdió su carácter social, para convertirse en una actividad puramente individual. En pocas palabras se puede decir que en los viejos servidores AE derivó en un juego *simmer*.

Pero en Alpha han surgido una serie de reglas para evitar que esto suceda. La guerra posee un carácter lúdico agonal que se hace patente en las reglas que se establecen para prohibir ciertas acciones. Estas reglas, dice Huizinga, humanizan al “otro” convirtiéndolo en un igual

que merece los mismos derechos. Esto sólo es posible porque el otro reconoce las mismas reglas de guerra y ello permite la competencia “honrosa”. En los servidores más antiguos, como el servidor Alpha, este reconocimiento de la virtud del otro lleva a que exista un sistema de declaración de guerras formalmente establecido entre los gremios. Para declarar una guerra en Alpha debe existir una igualdad de condiciones entre los gremios contendientes, deben declararse las guerras dando 24 horas de anticipación, y se deben consensuar entre los contendientes las reglas de guerra (por ejemplo definir si será prohibida la piratería, o si sólo contendrán jugadores de determinado nivel, o si las ocupaciones permanentes serán permitidas por cierto tiempo).

Las reglas Alpha han logrado mantener a AE dentro de los límites del juego agonal, eliminando el elemento de *paidia* más común en los servidores nuevos y el elemento *simmer* más común en los servidores viejos, en favor de una práctica agonal estrictamente regulada que se asemeja a una competición. Las guerras en Alpha tienen una duración determinada de antemano, una serie de reglas que definen lo permitido y lo prohibido, y un método claro para determinar al ganador, ya que el gremio victorioso es aquél que haya obtenido una mayor cantidad de créditos al final de la contienda.

Este punto constituye una importante diferencia respecto a las guerras en otros servidores. La guerra se basa en el gasto improductivo, que para Bataille está alejado de la lógica contable. Pero en Alpha la guerra se presenta como una competición guiada por la lógica del prestigio, que es una lógica de la producción. Los ataques en una guerra Alpha son siempre ataques rentables porque si no se obtiene ganancia no se puede ganar la guerra. Los periodos de paz se explican por la necesidad de permitir la construcción de grandes flotas que luego serán destruidas en las guerras, sólo que aquí esa destrucción no es gasto improductivo, ya que al atacar eficientemente se puede obtener siempre una ganancia. Y puesto que el ganador de la contienda es aquel que más ganancias obtiene a lo largo de un periodo determinado de tiempo, la destrucción de la flota es un gasto productivo.

Estas reglas tienen como base un complicado sistema de alianzas entre gremios a partir del establecimientos de pactos, algunos de los cuales también son implementados en los servidores más nuevos. Uno de ellos es el conocido como Pacto de Defensa Mutua (*Mutual Defense Pact* o MDP) donde dos gremios acuerdan actuar en conjunto y defenderse de cualquier gremio rival que los ataque. Una versión más limitada del MDP es el Pacto de No Agresión (*Non-Aggression Pact* o NAP) donde dos gremios acuerdan no atacarse en determinadas galaxias o clusters.

Los gremios pueden decidir vincularse más fuertemente mediante pactos de Sub-Gremios. Mediante este tipo de alianzas un gremio decide convertirse en un “protectorado” de un gremio más poderoso, que le brinda protección a cambio de participar en las guerras que mantiene. Algunos gremios grandes acostumbran a crear gremios de entrenamiento, donde los novatos son puestos a cargo de jugadores veteranos que les enseñan las formas “correctas” de jugar AE. El sistema de protectorados y gremios de entrenamiento ha evolucionado tanto que en servidores antiguos como Alpha los gremios conforman “familias de gremios” enfrentadas unas a otras.

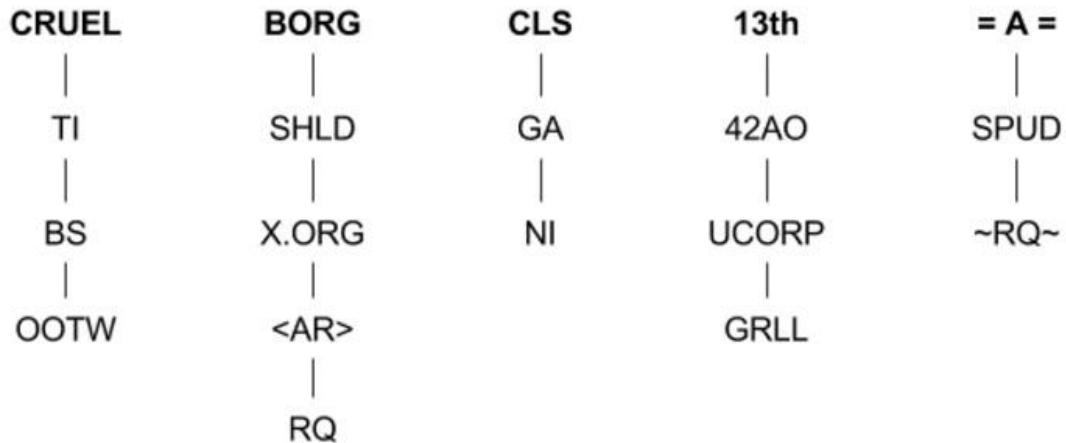


FIGURA 3.

Figura 3. Sistema de alianzas y protectorados en el universo Alpha.

En Alpha existen 5 familias principales llamadas como el gremio que las lidera. Cada cierto tiempo, generalmente 3 meses, declaran guerras entre ellas. Los veteranos acostumbran a pasar de un gremio protector a un protectorado cada cierto tiempo para evaluar el progreso de los novatos. A los novatos se les permite ascender a un gremio superior para utilizar sus *jumpgates*. Los mejores entre los novatos son invitados a los gremios protectores, de tal manera que existe una movilidad entre los jugadores ascendente y descendente pero nunca horizontal. La movilidad horizontal es considerada como traición y duramente penada, puede derivar en un pacto de “Matar cuando lo encuentres” (*Kill On Sight* o KOS).

Este no es el caso de los servidores más nuevos, donde los procesos de fusión y fisión entre las alianzas, y el intercambio de jugadores entre gremios rivales es muy común. En Sigma, uno de los servidores lanzados en 2017, existían más de 40 gremios que superaban los 30 miembros durante el primer mes. Pero los enfrentamientos entre ellos llevaron a que muchos de ellos se fusionaran en tres gremios principales: 2ez, SITH y SMUG!, cada uno de ellos superando los 100 miembros.

La propia dinámica del juego propicia un proceso de creación de gremios por cercanía de los jugadores (esto es por compartir el mapa cuando a cada jugador le es asignada una primera base de forma aleatoria). El enfrentamiento entre gremios próximos en las primeras fases del juego permite la consolidación de gremios grandes que abarcan varias galaxias próximas, inclusive clusteres enteros. A medida que el servidor “se hace viejo” -en palabras de los propios jugadores- estos gremios grandes comienzan a monopolizar grandes sectores del universo estableciendo protectorados sobre gremios nuevos que se conforman en sus zonas de control.

Si bien esta dinámica estaba presente en los servidores antiguos cobró una inusitada importancia en los servidores nuevos, sobre todo aquellos lanzados durante el 2017. La estrategia de los gremios de veteranos consiste en crear bases dispersas para minimizar las oportunidades de ser ocupados por jugadores de gremios rivales, creando defensas óptimas para los niveles económicos de las bases y construyendo flotas en último término. Los nuevos gremios prefieren en cambio colocar todas sus bases en una misma galaxia, a la que llaman “Fortaleza” (*stronghold*). No les importa ser atacados de forma rentable, no ven en ello una pérdida de prestigio, ya que están preocupados por el control territorial. Así mismo no se preocupan por la optimización de las defensas sino por un rápido crecimiento de su economía y de su flota, la que usan para obtener recursos de otros jugadores, estrategia que

queda claramente ejemplificada en el lema de gremios como SITH de Sigma: “La paz es una mentira, sólo existe la ECONOMÍA. Con la ECONOMÍA obtengo FLOTA. Con la FLOTA obtengo DESECHOS. Con los DESECHOS obtengo la VICTORIA”⁸.

Estos gremios son conocidos como gremios *Zergs*, en alusión a una de las especies jugables del conocido juego de estrategia *Starcraft*. Los *Zergs* son una especie de insectoides con mentalidad de colmena que obedecen a una reina. Estos gremios son también conocidos como gremios “chinos” aludiendo al carácter autocrático del proceso de toma de decisiones y el elevado nivel de control de los GMs sobre las acciones de los otros miembros. Los GMs reclaman absoluta obediencia, imponiendo objetivos a corto plazo que, de no cumplirse, pueden llevar a la expulsión del gremio.

Cuando un gremio *Zerg* consolida su fortaleza, comienza a “invadir” otras galaxias utilizando la estrategia conocida como “burbuja” (*blob*). Las burbujas son acumulaciones de flota en un único planeta, garantizando con el elevado número de flotas la defensa de la burbuja.

Cuando una burbuja ha adquirido un tamaño considerable, se desplaza a otra galaxia, lo que indica el comienzo de la invasión. A partir de ese punto, los *zergs* comienzan a “granjear”, es decir ocupar permanentemente las bases de todos los jugadores de esa galaxia, convirtiéndolos en sus “granjas”. Y continúan granjeando de forma agresiva hasta que el jugador se rinde y se cambia de bando o abandona el juego.

El estilo *zerg* es activamente denunciado por los jugadores veteranos como un modo de juego expulsivo, que rompe con las reglas Alpha y con lo que es considerado un juego honorable. Además, la estrategia *zerg* es considerada como tramposa. La eficacia en la identificación de objetivos, la coordinación en el movimiento de las burbujas, y la localización de flotas rivales sólo es posible por el uso de *scripts* como GF, algo que recientemente comienza a ser percibido como una ventaja injusta, incluso por aquellos veteranos que lo utilizan asiduamente en los servidores antiguos. Algunos gremios, como A5AE del servidor Kepler, se declaran como “anti-*zerg*”, y señalan en sus tableros de anuncios “No hacemos trampas, nos manejamos al viejo estilo, explorando y usando hojas de cálculo. Vamos a denunciar a cualquier gremio que use GF”.

Los *zergs* por su parte, le critican a los veteranos haber “inventado” reglas artificiales que alejan a AE de lo que sus creadores pretendían, de manera que los *zergs* lo que hacen es devolver el juego a su verdadera esencia. Paradójicamente, la estrategia *zerg* ha mostrado ser increíblemente eficaz contra los gremios veteranos, y la única opción frente al avance de las burbujas *zergs* es ser un *simmer* y no oponer resistencia. Los jugadores y gremios *zergs* no duran demasiado ya que son absorbidos por otros jugadores *zergs*, mientras que los *simmers*, enfocados en un juego individualista logran progresar. Esto lleva a que gremios *simmers* como ASAE estén ubicados siempre entre las primeras posiciones.

Conclusiones

Los juegos online nos ponen frente a un fenómeno que tensiona los conceptos tradicionales de los estudios sobre los juegos. La introducción de las modernas tecnologías de la comunicación y el uso que hacen de ellas los jugadores vuelve nebulosa la frontera entre el

⁸ Este lema parafrasea al lema de los Sith, una especie del universo *Star Wars*: “La paz es una mentira, sólo hay pasión. Con la pasión obtengo fuerza. Con la fuerza, obtengo poder. Con poder, obtengo victoria”.

juego y el no juego -distinción clave en los trabajos de Huizinga (2007)- y la separación entre tiempo de trabajo y tiempo libre -propuesta por Elias y Dunning (1992)-.

Los dispositivos *mobile* sientan las condiciones para la aparición de lo que llamo micro-momentos de ocio. Un micro-momento de ocio es tiempo robado a las actividades rutinizadoras del trabajo. Por las características de los nuevos dispositivos de juego estos micro-momentos pueden constituirse en cualquier espacio y tiempo. Si tradicionalmente el juego se definía por coordenadas espaciales y temporales construidas desde un punto de referencia ubicado en el trabajo, en el actual momento histórico que atravesamos es el propio jugador el que define las coordenadas espaciales y temporales del juego⁹.

Se puede clarificar este punto re-construyendo brevemente la historia de los videojuegos. A principios de los setentas, el auge de las consolas consolidó dos espacios tradicionales de juego: el espacio semi-privado de las salas de juego¹⁰ y el hogar. Estos espacios tradicionales de juego virtual se quebraron con el advenimiento de los juegos en red en los noventas, que les permitió a los jugadores jugar sin compartir una sala, es decir sin compartir un espacio.

Aun así, el videojuego continuó encadenado a un espacio donde jugar (anclado al espacio por el uso de consolas y PCs), y esto permitió la continuidad de las salas de juego luego convertidas en cibersalas. Mi hipótesis es que la fragmentación del espacio de juego en los videojuegos tradicionales no fue total sino hasta la llegada de la tecnología *mobile*.

Los MMO, y los 4x-MMORTS como subcategoría de MMO, son un tipo de juego creados a lo largo de ese proceso de fragmentación de los espacios de juego tradicionales. Para posibilitar la existencia de un universo virtual permanente es necesario fragmentar el espacio físico del juego, de tal forma que el tiempo dentro del juego nunca se detenga (corra paralelo al tiempo fuera del juego) y los jugadores puedan volver al universo virtual desde cualquier lugar físico. En esta tensión entre espacio y tiempo de juego, el segundo sale fortalecido frente a la ruptura del primero.

En torno a AE, (y en torno a todo MMO), surge una comunidad de jugadores cuya frontera no respeta líneas etarias, lingüísticas o nacionales. Frente a esta comunidad dinámica y activa, el *framework* del juego no agota todas las posibilidades de interacción. En pocas palabras, las comunidades nacidas en torno a un juego particular, pueden consolidarse como comunidades de juego más amplias dentro de lo que Pearce llama la "ludósfera" (Pearce, 2009).

Dentro de los MMO existe un espacio de libertad que permite la creación de nuevas reglas por parte de estas comunidades juego. Estas "reglas de los jugadores" pueden imponerse con tanta fuerza que las sanciones frente a su transgresión son generalmente más contundentes que las sanciones frente a la transgresión de las reglas oficiales del juego. En AE se consolidó una concepción utilitaria de la acciones de juego que derivó en una economía moral del prestigio que distingue a los veteranos de los novatos utilizando como criterio las "reglas de los veteranos". Ser considerado un veterano en AE implica saber cuándo y dónde golpear para obtener los mayores beneficios minimizando las pérdidas. La veteranía se define desde una concepción utilitaria del juego que ve en el derroche de recursos un gasto improductivo. Los veteranos no sólo se diferencian de los novatos, sino

⁹ Esta afirmación es sin dudas exagerada, ya que existe una indudable tensión entre la rutinización que imponen las instituciones de la modernidad y los procesos de individuación creciente de la posmodernidad. Sin embargo, creo que esta tensión se resuelve de forma ligeramente favorable, aunque parcial, para el individuo.

¹⁰ Me estoy refiriendo a los emprendimientos privados donde se cobra un precio por acceder a una consola y que son conocidos como "fichines" o simplemente "videojuegos"

que además se oponen a los *zergs* que tienen una concepción de juego más cercana al *potlach* y al *paidia*.

Como intenté mostrar a lo largo del artículo cada comunidad de jugadores construye sus propias maneras de entender el juego y las formas legítimas de jugar. Las estrategias, las reglas, los estilos están sujetos a tensiones permanentes que llevan a acuerdos pero también a crisis de sentidos. El análisis de las estrategias de juego en AE permite mostrar que, por un lado, las comunidades de juego se organizan en torno a la práctica concreta del juego, pero también constituyen comunidades epistémicas y comunidades morales, no ajenas a contradicciones. Ellas ponen en movimiento procesos conflictivos de enseñanza y aprendizaje no sólo de las mejores maneras de jugar, sino de las formas legítimas y moralmente válidas de hacerlo.

Bibliografía

- BATAILLE, G. (2009). *La parte maldita*. Buenos Aires: Las Cuarenta.
- CALLOIS, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. México: Fondo de Cultura Económica.
- ELIAS, N. y Dunning E. (1992). *Deporte y Ocio en el Proceso de la Civilización*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- HUIZINGA, J. (2007). *Homo ludens* (6° ed.). Madrid: Alianza Editorial.
- KAPP, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. New Jersey: Pfeiffer.
- KLASTRUP, L. (2003). *Toward a Poetics of Virtual Worlds: Multi-Use Textuality and the Emergence of Story, Digital Aesthetics and Communication*. Copenhagen: IT University.
- JUUL, J. (2002). "The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression". Ponencia presentada en Computer Games and Digital Cultures, Tampere.
- LAVE, J. & WENGER, E. (1991). *Situated learning: legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- PEARCE, C. (2009). *Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.
- SALEN & ZIMMERMAN. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

