

RESEÑAS / REVIEWS

Contreras, R. S., Eguia Gómez, J. L. y Lozano Muñoz, A. (2014). *Juegos multijugador: el poder de las redes en el entretenimiento*. Barcelona: Editorial UOC.

Los autores Ruth S. Contreras Espinosa, José Luis Eguia y Alejandro Lozan, tres investigadores del universo digital que se han dedicado en los últimos años a la comprensión y potencialidades de videojuegos, presentan un texto que muestra el exponencial interés por la investigación videolúdica. El trabajo, tal como lo definen sus autores, ofrece al lector una aproximación a los conceptos básicos que han posibilitado la extensión masiva del arte de jugar videojuegos en la actualidad. Puede clasificarse tanto como material de lectura como un material académico útil para aplicar conceptos establecidos con anterioridad por otros autores, pero que aquí son ampliados. De esta manera, el libro se divide en nueve capítulos que se pueden leer de forma independiente y que tratan los mitos y estigmas que acompañan al sector. En un recorrido dividido en cinco niveles, los autores ofrecen interesantes reflexiones, datos y situaciones en las que cualquier investigador o lector interesado debería pararse a entender. Cabe resaltar que ningún capítulo interfiere con la comprensión o con el significado del anterior.



En el prólogo, el Dr. Gonzalo Frasca destaca la madurez del sector y nos invita a iniciar un recorrido a través de los aspectos que han dado esa identidad a los videojuegos y con un breve repaso por la historia, nos sitúa en el tema del primer capítulo, en aquel que nos enfrentará al primer nivel denominado «Preludio y conceptos embrionarios.» La definición de comunidad, comunidad virtual y comunidad de juego se discute en este capítulo. De esta forma su autora, Ruth S. Contreras, nos hace reflexionar y encarar los conceptos primarios que explican porque esta modalidad de juego ha causado tanto furor entre los entusiastas. La autora defienden que los juegos multijugador son espacios donde prevalece un sentido de comunidad y donde surge la creatividad de los miembros, citando a diversos autores y realizando una revisión del estado del tema, identifica tres elementos básicos para definir a una comunidad virtual de juego: 1) La existencia de redes y lazos interpersonales y un sentimiento de pertenencia; 2) la existencia de vínculos entre los individuos de la comunidad y 3) la existencia de vínculos que marcaran la comunicación entre sus miembros. En el segundo capítulo, que también forma parte del primer nivel, los autores a tres manos han dilucidado los principales conceptos que muestran y resumen los géneros y algunas de las principales características de los videojuegos. Ya nos advierten sobre el uso de taxonomías básicas, que es lo que utilizan principalmente. Incluso en este capítulo, podemos encontrar una breve descripción de la historia de los juegos multijugador, comenzando con el famoso juego de rol *Dungeons & Dragons* y finalizando con los llamados *Indie Games*, los juegos independientes. Los autores explican en este apartado no solo los diversos -y en ocasiones confusos- conceptos. Además mencionan los cambios emergentes en el mundo digital, pero dedicando especial atención a los juegos multijugador, que permiten a «múltiples» jugadores, participar del mismo videojuego disfrutando así de una experiencia sensorial en línea.

En el capítulo tres, «Explorando vías paralelas», José Luis Eguia se centra en hablar sobre las tipologías de jugadores que se acercan a los entornos multijugador. Las características que agrupan a diferentes tipos de jugador según sus preferencias de juego se muestran de forma resumida pero acertada, ini-

ciando con el tan citado modelo de Richard Bartle. La importancia del modelo, es que es uno de los más utilizados para describir a los jugadores, aunque en realidad haya sido creado solo para los *MUDs* - precursores de los *MMORPG*-. El cuarto capítulo presenta algunas de las características del modelo de negocio F2P, que es uno de los más utilizados por la industria y representa una tendencia en el mercado mundial al pasar de PC a los dispositivos móviles. Todos estos elementos previos, nos incitan a ingresar en el tercer nivel denominado «Historias que contar». En este nivel encontraremos el quinto capítulo que nos hablará sobre los mundos virtuales, haciendo un guiño al concepto transmedia, tan mencionado en los estudios de mass media. Los juegos multijugador configuran una parte de la rica tradición de los mundos transmedia donde se une la ciencia ficción y la literatura fantástica. Para ello la autora, Contreras, debate las características de este fenómeno a través del juego *LOTRO*. En este punto, cabe desatacar que los capítulos cuentan con una bibliografía actualizada, que representa lo último en la investigación de videojuegos digitales. Lozano inaugura el siguiente capítulo poniendo así el énfasis en la creatividad que surge dentro de las comunidades masivas, y hace referencia al famoso juego «*Counter-Strike*» de *Valve Corporation*. El actual entorno, bajo el signo digital y las nuevas manifestaciones del código libre han conducido a una nueva tendencia de desarrollo complementaria a la tradicional en la industria del videojuego. Hablamos de los *mods*, las modificaciones que realizan los jugadores en los títulos de juego –siempre que sea posible- y que después pueden pasar a formar parte de ellos. En el texto, destaca la descripción que el autor realiza en relación a todas las polémicas y controversias que existen alrededor del juego *Counter-Strike*, además de que explica de forma clara como la industria se interesó por el trabajo de los jugadores en lugar de rechazarlo e ignorarlo. Tal como señala el autor, en estas comunidades existen diversas actividades entorno a la creación de un juego como la cooperación, la rivalidad, entre otros. Aquí pueden producirse coincidencias entre dos o más jugadores que optan por trabajar en equipo o como rivales dentro de la narrativa digital.

Lo que hace que el libro sea pertinente e importante en el mundo académico, no sólo es que su tema sea innovador porque despierta el interés de investigadores de todo el mundo, además destaca por la calidad de argumentos teóricos e ideas que sugiere con el fin de darle un uso didáctico. Es por ello que el capítulo siete, esta dedicado a entender cuales son las posibilidades que tenemos para aprender dentro de un mundo digital. Contreras muestra el potencial de los videojuegos como herramientas o materiales didácticos que permiten un nuevo tipo de interacción entre estudiantes y maestros. Mediante el juego *Minecraft*, se establece un dialogo que permitirá entender «*cuál*» es el uso de un juego comercial dentro de las aulas de clase. Los maestros al leer la obra podrán transformar su enseñanza, porque entenderán de forma práctica cómo usar videojuegos para transmitir un contenido de manera significativa para el estudiante.

En el siguiente nivel entramos en el octavo capítulo que sutilmente trata a los juegos como cultura. Por lo tanto, en este capítulo a través de dos estudios de caso es posible ver cómo los aspectos narrativos y estilísticos establecen un diálogo interactivo con los diferentes ámbitos culturales. Es interesante, especialmente por la comprensión de sus posibilidades y porque destaca las características de los videojuegos. Aunque su trabajo no es concreto, es innegable la contribución que hace porque nadie niega que los juegos son cultura.

El quinto y último nivel nos lleva al capítulo diez, donde Eguia, realiza una interesante reflexión y explora diversas afirmaciones, estudios y otras investigaciones en las que el videojuego ha sido objeto de estudio por estar vinculado a algunas adicciones o patologías. En «*Videojuegos y adicción: una visión de conjunto*», realiza una revisión de la literatura concluyendo que no todo es lo que parece, y que son mas importantes los detalles que todo el conjunto. Por tanto no en todos los casos pueden haber adicciones.

El libro «Juegos multijugador. El poder de las redes en el entretenimiento», destaca por la seriedad con la que los autores han tratado el tema, por contener un lenguaje accesible a todo lector y que contribuye además a que como profesores podamos utilizarlo en las aulas. Los argumentos de los autores y sus conclusiones aportan un enfoque innovador para abordar la existencia y desarrollo de los juegos multijugador, y permitirán al lector, responder a las preguntas y dificultades conceptuales del mundo de los juegos online.

Patricia Margarida Farias Coelho

