



Pantallas

Análisis crítico de *Diablo III* El mito del juego irreal

Critical analysis of Diabale III
The irreal game mith

Héctor Puente Bienvenido

Universidad Complutense de Madrid

h3ktor_19@hotmail.com

Recibido: 01-09-2012

Recibido con correcciones: 03-12-2012

Aprobado: 07-12-2012

RESUMEN

A partir de una breve descripción formal del último éxito de la productora Blizzard, *Diablo III* y, en particular, el análisis del comercio y las transacciones de divisas presentes en este videojuego, se cuestionan las divisorias entre “mundo real” y “mundo virtual” (como espacio irreal) diseccionando y desmitificando el concepto de círculo mágico (central en el ámbito los game studies).

PALABRAS CLAVE

Game studies, estudios sobre los Nuevos Medios, comunidades de juego, sociología y Nuevas Tecnologías.

ABSTRACT

This text analyses the trade and currency transactions of the last successful production of Blizzard, Diablo III and. Drawing upo the analysis of this videogame we challenge the divide between "real world" and "virtual world" (as unreal space) in order to dissect and demystify the notion of magic circle, a key concept in the field of game studies.

KEYWORDS

Game studies, New Media studies, game communities, sociology and New Technologies.

SUMARIO

Introducción y descripción formal

El círculo mágico y la economía de lo irreal

Reflexión final

Introducción y descripción formal

Desde el *game situationism* (un enfoque inclusivo que aboga por entender el juego en un contexto sociocultural específico) y los *critical studies* (Consalvo, 2003; Taylor, 2006), el presente artículo tiene por objeto la realización de un análisis crítico del último éxito de la productora Blizzard, *Diablo III*¹ (2012). Con la ayuda de algunos conceptos centrales en el campo de estudios del gaming, procederemos a desmitificar las distinciones entre “mundo real” y “mundo virtual” o juego (así como otros términos que conscientemente denotan irrealidad) a partir de un análisis del tráfico comercial de divisas existentes en el juego.

Pero, ¿qué es exactamente *Diablo III*? Sucesor de una de las sagas más exitosas de la industria, y habiéndose convertido en el juego de PC más rápidamente vendido de la historia,² éste videojuego de rol de acción multijugador online (aRPG)³ se enmarcaría dentro de un subgénero de los juegos de rol clásicos, pero a diferencia de estos, los aRPG tienen dos rasgos distintivos. En primer lugar, incorporan elementos típicos de otros géneros (como los de aventura, acción o plataformas) y en segundo lugar, el eje central de la acción se articula entorno al combate en tiempo real (a diferencia de los juegos de rol tradicionales que estarían basados en un sistema de combate por turnos). Videojuegos como *Diablo III* han heredado numerosos rasgos significativos de los antiguos MUD's⁴ (como formas precursoras de los RPG) que a su vez se hallaban inspirados en los juegos de rol de mesa más clásicos, como *Dungeons & Dragons* o *HeroQuest* (Taylor, 2006).

La trama principal se desarrolla en un entorno apocalíptico y siniestro, de clara inspiración gótica, conocido como Santuario. Han transcurrido más de veinte años desde que los tres demonios mayores (Mefisto, Diablo y Baal) fueran derrocados (*Diablo II*), desgraciadamente, dos nuevos señores infernales (Azmodan y Belial), junto a las hordas del mal que éstos lideran, han

¹ Lanzamiento internacional realizado el 15 de mayo de 2012. Disponible en: <http://eu.blizzard.com/es-es/games/d3/?int=d3>. Consultado: [02/08/2012].

² Disponible en: <http://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-diablo-iii-bate-record-venta-pc-lanzamiento-20120523160524.html>. Consultado: [04/08/2012]

³ Siglas de *Action Role-Play Game*. Juego de rol de acción.

⁴ Siglas de *Multi-User Dungeon*. Videojuegos de rol basados en interfaz textual. Entre los más célebres se encontraría *TinyMUD* (1989).

hecho su aparición. En esta atmósfera sombría, el jugador deberá restaurar el orden divino y confinar a las criaturas malignas en una prisión eterna de la que nunca debieron escapar. Para ello, el jugador contará con un héroe que actuará como avatar (a elegir entre cinco clases distintas disponibles en ambos sexos: mago, cazador de demonios, bárbaro, monje y médico brujo), así como con la ayuda de otros héroes controlados por otros jugadores (hasta un máximo de cuatro personajes por partida) y/o de otros personajes no jugadores (PNJ's).

Pero, ¿qué novedades nos ofrece *Diablo III* respecto a sus predecesores? A la ya mencionada posibilidad de selección entre sexos, no disponible en *Diablo I* y *II*, y que responde a viejas reclamaciones de autores como Corneliussen (2008), Pearce (2009) o Hjorth (2011), más fidedignas con la compleja variedad, diversidad y pluralidad de perfiles de usuarios/as, se sumarían otras innovaciones como el esperado modo de enfrentamiento de jugador contra jugador (PvP).⁵ Asimismo, de especial relevancia es el nuevo sistema de comercio implementado por Blizzard, el cual, combina opciones de pago en moneda de curso legal y la divisa propia de *Diablo III*, sirviendo además de hilo introductor al siguiente apartado centrado en el mito de la irrealidad del juego.

El círculo mágico y la economía de lo irreal

Desde los inicios de la preocupación académica por lo lúdico, ha existido una fuerte controversia en cuanto a la definición y consideración de juego. Actualmente sigue habiendo autores que entienden el juego como una actividad separada de la vida real, una acción ilusoria, una mera fantasía. Salen y Zimmeran (2004) enfatizan en la idea de que el tiempo, espacio y las reglas del juego se hayan delimitadas y separadas de el tiempo, espacio y reglas de la vida real. Sin embargo, dichas asunciones han sido relativamente controvertidas. Pero, ¿cuál es el origen de dichas discrepancias? Posiblemente encontremos el “pecado original” en dos de los autores clásicos más citados dentro de los *game studies*, Johan Huizinga (1938) y Roger Caillois (1958), y más concretamente, en su célebre concepto de círculo mágico. Estos autores entienden por círculo mágico ese espacio separado, improductivo, ficticio, reglado por normas especiales y ajeno a la realidad que generan los juegos. Buckingham (2006) siguiendo la misma

⁵ Player versus Player. Modalidad de juego que permite el enfrentamiento entre jugadores (hasta un máximo de 3 contra 3 en *Diablo III*). Dicho modo de juego aún no ha sido implementado por Blizzard debido a problemas técnicos.

línea, considera que los jugadores delimitan muy bien el espacio del círculo mágico y sus fronteras respecto a la vida real, y son muy conscientes de cuando las traspasan. Confuso, malinterpretado e incluso empleado con cierta arbitrariedad, algunas falacias del círculo mágico han sido arrastradas a lo largo de los años.

Partiendo de la afirmación de Huizinga (1938: 23) referente a que “el juego agota su curso y sentido dentro de sí mismo”, Juul (2003) y Corneliusen (2008) critican a los autores anteriormente citados aduciendo que las fronteras entre lo que denominan “vida real” y “espacio de juego” se desdibujan. Las consecuencias del juego traspasan estas “falsas fronteras”, que realmente se asemejarían más una membrana porosa que separa dos planos de una misma realidad (entre la que los usuarios se deslizan). De hecho, para demostrar la inconsistencia, volatilidad y permeabilidad del círculo mágico, autores como Castronova (2001, 2005), Dibell (2006), Taylor (2006), Mortensen (2008) o Pearce (2009) han hecho referencia a fenómenos como el *farneo*,⁶ la compra-venta directa de objetos, personajes o incluso cuentas de usuario. Hasta la fecha se han utilizado vías alternativas para ejecutar las transacciones comerciales, siendo una de las opciones más populares la utilización del portal eBay.⁷ Sin embargo, existen algunos antecedentes que pueden resultar de interés. Castronova (2001) fue el primer autor en percatarse de la permeabilidad círculo analizando la economía y las transacciones comerciales en el reino de *Norrath*, perteneciente al afamado juego de rol *EverQuest*. Como afirma Mortensen “Él describe un mercado que transgrede el espacio de juego y mueve recursos de una arena a otra” (2008:215). Sin embargo, para Castronova (2001), este tipo de prácticas no serían del todo deseables, pues plantearían problemas como el de la legitimidad en la obtención de los objetos en cuestión, y conjuntamente, trastocarían el gran valor añadido de los juegos, el potencial de la fantasía, lo que en definitiva corrompería el círculo mágico (alineándose esta vez con las argumentaciones de autores como Huizinga o Caillois). Por el contrario, Taylor (2006) haciendo referencia a la inclusión de un canal de chat específico para la compra y venta de mercancías en *EverQuest* afirma que “la inclusión formal de este canal de comunicación dotaba de legitimidad a la acción de comprar y vender ítems” (2006: 63), terminando de esta manera con cualquier de-

⁶ Procedente del inglés *farmer* (granjero) es el término que denomina a aquellos jugadores que tratan de obtener dinero u objetos de valor dentro del juego, con el fin de sacar rendimiento económico mediante el intercambio de estos por otros objetos o divisas tanto virtuales como “reales”.

⁷ Disponible en: <http://compraventa.ebay.es/> Consultado [04/08/2012]

bate entorno a la legitimidad del logro y haciendo énfasis una vez más entre la interconexión de “mundos”. En la misma línea, Mortensen (2008) considera que este tipo de opciones de comercio posibilitan una alternativa a aquellos jugadores más comprometidos que por diversas razones no pudieran dedicar todo el tiempo que desearían al juego, a la vez que cuestiona la impermeabilidad del círculo.

Expuestos algunos antecedentes que han posibilitado el comercio entre jugadores, es momento de centrarse en *Diablo III*. Por primera vez en la historia de la industria, un “superventas” cuenta con una herramienta que posibilita (y formaliza) el tráfico de divisas, tanto virtuales como de curso legal (euros), entre los usuarios. Dicha herramienta, conocida como *casa de subastas*, permite transferir cantidades de dinero facultando al jugador elegir entre dos formas de pago, mediante divisa virtual (monedas de oro de *Diablo III*) o bien mediante dinero real (euros). El funcionamiento de la *casa de subastas* es simple, los jugadores pueden elegir entre pujar por un objeto colocado por otro jugador o bien pagar un precio determinado para su adquisición directa.⁸ Los jugadores (vendedores) tienen la potestad para elegir cómo quieren que se les efectúe el pago. El único requisito es tener asociada la cuenta de usuario personal al servicio de pago en línea PayPal. Hasta ahora, opciones de este tipo no estaba implementadas *per se* en ningún otro juego se similares características. La supuesta “inviolabilidad” del círculo mágico, lo ilusorio y ajeno a la realidad de éste o la delimitación férrea entre mundos, se muestra claramente falsa en *Diablo III*. Los mundos, online y offline, se encuentran fuertemente interconectados, los jugadores, a su vez, se mueven entre planos cada vez más difusos de una misma realidad y operan, en ocasiones, simultáneamente desde ambos. La economía de lo irreal, se muestra mucho más real de lo imaginado, tornándose tangible en el caso expuesto.

⁸ En ambos casos, pago en moneda de oro o en euros, Blizzard se quedará con el 15% del valor total de la transacción, aspecto que ha generado gran controversia entre la comunidad de jugadores.

Reflexión final

El artículo expuesto pretende invitar a la reflexión y contribuir a clarificar, en la medida de lo posible, un debate todavía existente. La juventud de los *game studies* como disciplina académica reclama para su consolidación la generación de materiales críticos que fomenten el debate y discusión intelectual. Tal y como ha reivindicado Corneliussen (2008) es necesario acabar con el énfasis que hacen algunos autores en diferenciar entre mundo real y mundo del juego, pues como se ha expuesto a lo largo de este artículo, la realidad parece enfrentarse a dicha división.

Bibliografía

- BUCKINGHAM, David (2006). *Studying computer games*, en: *Computer Games, Text, Narrative and Play*, 1–13. Cambridge: Polity Press.
- CAILLOIS, Roger (1958). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de cultura económica. Colección popular.
- CASTRONOVA, Edward (2001). *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier*, CESifo working paper series, n° 618, [online] en: <http://ssrn.com/abstract=294828> consultado: [02/08/2012]
- CONSALVO, Mia (2003). *Zelda 64 and video game fans: A walkthrough of games, intertextuality, and narrative*, *Television & New Media*, SAGE Publications, vol. 4, n°3,321-334.
- CORNELIUSSEN, Hilde (2008). *World of warcraft as a playground for feminism*, en: Corneliussen, Hilde, et al.. *Digital culture, play, and identity: A world of warcraft reader*. Cambridge: MIT Press.
- DIBELL, Julian (2006). *Play money: Or, how I quit my day job and made millions trading virtual loot*, Nueva York: Basic Books.
- HJORTH, Larissa (2011). *Games and Gaming. An Introduction to New Media*. Nueva York: Berg.
- HUIZINGA, Johan (1938). *Homo Ludens*. Alianza/Emecé Editorial.
- JUUL, Jesper (2003). *The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Gameness*. [online] en: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> Consultado [07/08/2012]
- MORTENSEN, Torill Elvira (2008). *Humans playing world of warcraft: or deviant strategies?* en: Corneliussen, Hilde, et al.. *Digital culture, play, and identity: A world of warcraft reader*. Cambridge: MIT Press.
- PEARCE, Celia (2009). *Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge: MIT Press.
- SALEN, Katie., ZIMMERMAN, Eric (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. London: MIT Press.
- TAYLOR, T.L (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press.