

Gamification

Christoph Deeg

Traducción de Clara Stern Rodríguez

Recientemente invitado por el Instituto Goethe para desarrollar una plataforma de juego para bibliotecas de la Ciudad de México, Deeg reflexiona en torno al paso del aprendizaje clásico —que implica una posición pasiva de consumo cultural— al aprendizaje del futuro, a través del juego y la creación de soluciones.

La mayor parte de las discusiones en torno al porqué de los juegos y el proceso de *gamification* en la sociedad moderna se concentra en el aspecto económico y el proceso de transformación digital. Sólo un reducido grupo se enfoca en lo que el *gaming* y el proceso de *gamification* son en realidad. Casi todas las personas con las que hablo creen que se trata de medallas y puntos, y de recompensar a la gente por hacer algo que probablemente no haría si pudiera decidirlo por sí misma. Comprendo la situación: vivimos en un mundo donde todos y todo requieren de un resultado y de una valoración. Pensemos primero en el concepto central de *gaming* y *gamification* y quizá después podremos vincular nuestro conocimiento con la perspectiva económica.

Empecemos con una primera aclaración: ni *gaming* ni *gamification* tienen nada que ver con la tecnología. Aunque estos temas surgieron con el actual proceso de digitalización, el *gaming* es mucho más antiguo: probablemente sea la facultad cultural más antigua desarrollada por el ser humano. Los bebés, por ejemplo, adquieren habilidades interesantes gracias al concepto de “jugar tu mundo”: juegan a aprender sobre su entorno y juegan para mejorar sus habilidades. Nunca perdemos ese talento, pero conforme crecemos nos integramos a una cultura que define el juego como una manera infantil de perder el tiempo cuando, en realidad, los juegos son ambientes idóneos para el apren-

dizaje. Jugar es aprender porque el juego está lleno de retos y tareas, y es necesario desarrollar experiencia para ganar. Cuando no queda nada por aprender —es decir: cuando hay un control absoluto sobre el juego— se pierde la magia y se vuelve aburrido.

Los juegos son sistemas complejos que logran que los jugadores sigan jugando. En los juegos, las actividades sencillas se revisten de complicaciones. Tomemos el golf: es fácil meter una bola en un hoyo, pero si el jugador está a más de 300 metros del hoyo y debe usar un palo para mover la bola, la cosa se complica. Hay que concentrarse en los aspectos principales de un sistema para volver el juego accesible —digamos que para comenzar te sitúas a un metro del hoyo— y poco a poco, entre más juegas, el juego se vuelve más complejo. Tarde o temprano los retos serán muy difíciles. El juego es un sustento para que mejores tus habilidades de nivel en nivel, y te confrontes con una permanente progresión dentro de nuevos aprendizajes. Otra característica importante del juego es la simulación: entras en un papel de ficción que puede estar relacionado con tu realidad individual o no, pero ser otra persona te permite comportarte distinto: el fracaso ahí no será doloroso como lo sería en el mundo real.

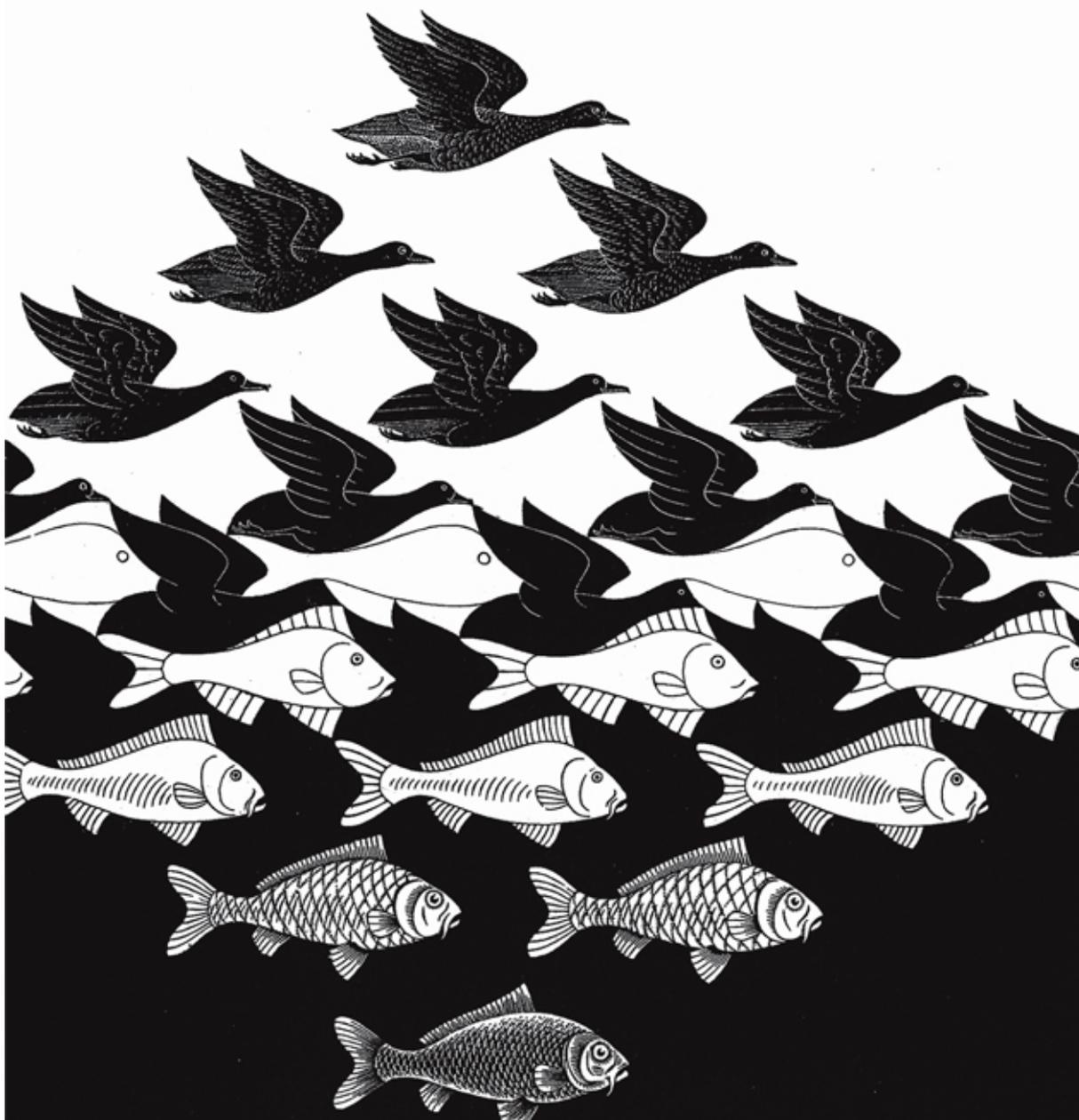
Estamos conectados a una cultura muy antigua del aprendizaje y la actuación. No tenemos que aprender cómo jugar: sólo aprendimos en algún momento

cómo evitar hacerlo. Si pensamos en la crisis actual —el cambio climático o la permanente injusticia social, por ejemplo—, si pensamos en las preguntas y cuestiones reales sobre el futuro —como el futuro de nuestras ciudades—, es fácil determinar que requerimos de habilidades especiales que no están alineadas con la educación clásica. Resolver estos problemas no es una misión para una pequeña élite; sólo puede hacerse si somos capaces de activar a la mayoría. Necesitamos entonces un sistema que trabaje para esa mayoría y que también pueda ilustrar la complejidad de la situación actual y las soluciones relacionadas. Los juegos son este sistema y es momento de usarlos.

Está claro que de ninguna manera podemos hacer que el mundo se convierta en un juego. Pero hay muchas oportunidades en el campo del *gaming*. El concepto de *gamification* nos permite poner en marcha mecanismos del juego en contextos fuera de él. No se trata de medallas y puntos o de recompensar a la gente

por hacer cosas que normalmente no haría de manera gratuita. El juego no es la superherramienta del dictador. El proceso de *gamification* nos ayuda a crear experiencias digitales y análogas relacionadas con el contexto, que hacen que la gente piense sobre su realidad y sus oportunidades. También permite sustentar y manejar cualquier proceso de desarrollo relacionado.

Si pensamos en el meollo del proceso de digitalización y transformación digital actual, es fácil comprender que este proceso no tiene nada que ver con las nuevas tecnologías sino con una nueva cultura, una nueva manera de entender y explorar el mundo, una nueva forma de comunicación. Esta cultura está basada en buena medida en la participación y en la cooperación. Es el paso civilizador crucial entre consumir y producir. Si leer es una competencia fundamental para cualquier desarrollo profesional, entonces *gaming* y *gamification* son las próximas competencias centrales para cualquier reto que pueda venir en el futuro. **U**



M. C. Escher, *Cielo y agua I*, 1938

Stephen Shore, Andy Warhol, 1965-1967, fotografía en blanco y negro
32.4 x 48.3 cm. © Stephen Shore, cortesía 303 Gallery, Nueva York >