

Videojuegos MMORPG, conceptos, características, problemáticas y posibilidades

Escrito por Gabriel Piuzzi Martínez en septiembre de 2010

MMORPG o Massive Multiplayer Online Role Playing Game, son videojuegos con elementos de juego de rol que, a través de internet, permiten interactuar no solo con elementos ficticios generados por ordenador, sino también con otras personas que juegan de forma simultánea.

A diferencia de otros videojuegos (más específicamente de videojuegos de rol), los MMORPG no poseen un hilo conductor argumental central, sin embargo, sí poseen otras características:

- Elementos comunes con otros videojuegos en general
 - Asunción de un papel: la persona que juega se convierte en “jugador”. Sus metas y procedimientos han cambiado. También sus capacidades y apariencia
 - Curva de aprendizaje: adaptación a un entorno distinto (en este caso virtual) y perfeccionamiento paulatino de los procedimientos para lograr las metas planteadas dentro del juego
 - Sinergia de colaboración entre jugadores (en los juegos multijugador): el objetivo general del juego es más susceptible de ser cumplido al haber más de un jugador al mismo tiempo cooperando de algún modo.

- También existen elementos que comparten con videojuegos de rol.
 - Evolución del personaje: Mejora ficticia (no atribuible a la persona que juega) de habilidades y capacidades del personaje
 - Diversificación del personaje: a través de elementos que modifican de forma relativamente permanente al personaje. El más común en videojuegos de rol es poner tu nombre al protagonista. Pero la diversificación en algunos casos puede alcanzar un espectro mucho más amplio.
 - Utilización de elementos tales como objetos o dinero, y de acciones como diálogos con diversas posibilidades de respuesta, integrados dentro de la experiencia de juego (Gameplay) entre el personaje jugador y otros personajes controlados por personas (otros jugadores) o controlados por ordenador (los llamados non-playing characters o NPCs).
 - Esquemas de acción basados en situaciones probabilísticas: las acciones del jugador en ocasiones poseen un carácter falible con un rango de probabilidades calculadas por ordenador.

- Ramificaciones posibles de la línea argumental, a través de pequeñas sub-tramas no obligatorias para concluir el juego (side quests), que prolongan la vida útil del mismo.
- Y por último, destacar elementos característicos de los MMORPG, algunos coincidentes con otros géneros de videojuegos.
 - No finalización del juego aún tras la consecución de los objetivos (juegos online y los llamados “sandbox” o de desarrollo no lineal)
 - Posibilidades de enfrentamiento directo o indirecto con otros jugadores (controlados por personas) en el ámbito del juego (juegos multijugador y online)
 - Dependencia de una infraestructura tecnológica, incluyendo servicios tales como el de suscripción de pago (juegos online)
 - Objetivo central del juego es lograr cierta plenitud de la evolución del personaje (Juegos de rol online) a través de una interacción con el entorno generado por ordenador, o con otros jugadores
 - Objetivo del juego es prevalecer sobre otros jugadores en una estructura que comprende grandes grupos de jugadores (juegos masivos online)

Desde los primeros videojuegos a los MMORPG. Dos vertientes de evolución.

Los videojuegos, desde su aparición han intentado abarcar cada vez más jugadores, incluyendo cada vez más variables (enriqueciendo el Gameplay, la experiencia de juego), y procurando extender en lo posible su vida útil.

En 1957 William Higinbotham desarrolló lo que se considera el primer videojuego con gráficos propios: *Tennis for Two*, de 1957 se jugaba en un osciloscopio, y como el propio nombre indica, era para dos jugadores. Resulta cuanto menos curioso darse cuenta de que el primer videojuego fue también el primer juego multijugador.

Con el paso del tiempo, las posibilidades de la intercomunicación y los predecesores de internet (principalmente la red ARPANET), abrían otro frente a mediados de los 70, creando los llamados MUDs o MultiUser Dungeons, juegos sin gráficos que a través de textos y comandos escritos, conformaban una experiencia de juego similar a la de un rol de mesa para varios jugadores. Juegos como *Adventure* o *Zork* serían los primeros MUDs.

Paralelamente, el acercamiento de la gente a las computadoras, a los primeros PCs (como ordenadores personales, a mediados de los 60), y a las consolas de videojuegos (la primera consola: la Magnavox Odyssey de 1972), supuso que con el tiempo, se desarrollaran videojuegos y productos de entretenimiento digital cada vez más complejos y técnicamente más avanzados, ya en los 80, se utilizarían en la universidad de Virginia,

PCs e Internet (en sus fases más tempranas) para jugar online a versiones más evolucionadas de los MUDs con interfaces gráficas rudimentarias.

Aunque los videojuegos experimentaron una evolución algo distinta. Con frecuencia, el avance de las consolas y los ordenadores no estaba tan enfocado a interconectar más y más jugadores, sino a lograr una especie de supremacía técnica. Durante los 80 y 90, los programadores de videojuegos intentaron perfeccionar las interfaces gráficas, y la calidad de sonido. Pasando desde las 2D a las 3D, y desde los sonidos producidos por CPU o Noisebox a sonidos sintéticos como el MIDI y finalmente, el sonido digital. Internet, en estos momentos, seguía siendo un servicio algo caro y poco accesible para jugar mucho tiempo (habida cuenta de detalles como que la conexión dependía de la disponibilidad de la línea y una llamada telefónica cortaba la conexión), las formas de jugar entre dos máquinas solían quedar limitadas a interconexiones de redes locales.

Cuando Internet dejó de ser algo tan precario, con la llegada de tecnologías como el DSL (Digital Subscriber Line), la idea del juego online dejó de estar tan limitada. Y algunas consolas empezaban a plantearse la idea de aunar más de dos jugadores en la misma partida. En el ámbito de las consolas, máquinas como la Nintendo 64, lanzada en 1996 ya tenían 4 puertos de mando en vez de los 2 puertos de anteriores consolas, y también existían aparatos como el llamado “multitap” para la primera Playstation (lanzada en 1995), para poder conectar más de dos mandos a la misma consola, aunque ya existían otros casos, como un curioso sistema de un videojuego de Megadrive (consola lanzada en 1988), llamado “*Micromachines Military*” que tenía integrado en el mismo cartucho de juego, otros dos puertos de mando, adicionales a los de la propia consola, lo que evidenciaba aunque de forma algo tímida, un intento de las consolas por querer abarcar más de 2 jugadores. En el ámbito de los ordenadores, el juego online vendría marcado ante todo por el género de los shooters en primera persona. Empezando por Doom, de 1993, pero que alcanzaría cierto auge con la llegada en 1998 de Half-Life, y sus numerosos *mods* (o variantes de la forma original de un programa), entre los que destacarían *Counter-Strike* o *Day of Defeat*, que se convertirían en juegos de un uso muy extendido como shooters online. Sin embargo no estaban siendo juegos masivos. Ya que aunque la cantidad de jugadores totales podía ser amplia, los jugadores integrados en una misma partida no superaban unas pocas decenas. Los juegos de rol masivos serían algo relativamente desconocido, hasta finales de los 90, momento en el que juegos como *Ultima Online* o *Everquest* empezarían a hacerse un hueco como juegos de rol online, capaces de abarcar un gran número de jugadores coexistiendo en la misma partida. Estos no eran exactamente los primeros MMORPG, ya que venían precedidos no solo de los mencionados MUDs sino también de otros juegos como *Meridian 59* o *The Realm Online*, sin embargo, *Ultima* y *Everquest* popularizaron el género.

Con los avances técnicos en las consolas, más exactamente con las capacidades online de las consolas de 128 bits: la Dreamcast de Sega, la Playstation 2 de Sony, la Gamecube de Nintendo, y la Xbox de Microsoft, la conversión de juegos online de PC para consola se hizo posible: Ejemplos de esto podrían ser la versión de Everquest de PS2, el *Phantasy Star Online* de Gamecube o la versión de Half-Life en Xbox. El desarrollo de las consolas y los ordenadores empezó a estar algo más unido, aunque se tendría que esperar a la siguiente generación de videoconsolas, las más actuales en este momento, sobre todo en los casos de PS3 y Xbox360, para hacer posible una experiencia de juego conjunto entre usuarios de PC y consola, a través de los servicios de juegos online de las compañías desarrolladoras.

Naturaleza de los MMORPG

Los juegos MMORPG, pueden conformar en la misma partida a varios centenares, sino miles de jugadores de forma simultánea a través de Internet, toma prestados aspectos de los juegos de rol de mesa. Los más destacables son los referentes a la génesis de un perfil de jugador, un personaje ficticio que comporta tanto una apariencia, como unas habilidades concretas, definidas, unas veces por el “maestro” de la partida, y otras, por el propio jugador, que elabora el perfil del personaje según su criterio. No solo se trataría de características tales como “Fuerza” “Vitalidad” o “Destreza”, sino que con frecuencia, se abre otro abanico de posibilidades con la inclusión de “clases”, esto permite a un personaje especializarse en una serie de habilidades características, que lo diferencien de otras clases de jugadores. Desde el clásico Dragones y Mazmorras, conocemos un elenco más o menos básico de las distintas “clases” de los juegos de rol ambientados en lo que se suele denominar “*medieval fantasy*”: magos, guerreros, clérigos, ladrones... Una lista que se engrosaría con el tiempo, no solo con subclases, sino atendiendo a la variedad de universos y ambientaciones que los juegos de rol pudieran recrear.

En los MMORPG, la importancia de la tabla de características del jugador (lo que se conoce como “stats”) y su clase, son vitales para el desarrollo del juego, ya que a diferencia de otros géneros como podrían ser los FPS (first person shooters), juegos tales como *counter-strike*, no es únicamente la pericia del jugador la que determina el éxito o fracaso dentro del juego, sino que los “stats” suponen un aliciente crucial, ya que las interacciones del jugador hacia los rivales dentro del juego, vienen determinadas por cálculos realizados en base a dichos stats que, en caso de ser elevados, podrán significar una probabilidad mayor de éxito que si fueran más reducidos. Hay formas variadas, dependiendo del juego, de incrementar esos stats, pero las más comunes suelen ser, o bien “subiendo de nivel” al personaje (suele lograrse venciendo un número de enemigos que va ampliándose a medida que el nivel que se quiere alcanzar sea mayor), o a través de objetos virtuales que posee y pone en uso el personaje que el jugador controla. Esto viene a significar que el éxito de un jugador dentro de un MMORPG viene determinado en buena medida (aunque no en su totalidad), por sus stats y su equipo. La necesidad de poseer unos stats y un equipo apropiados para poder tener unas buenas probabilidades de éxito dentro del juego, es lo que da pie a la primera problemática inherente a los MMORPG.

El tiempo invertido en jugar un MMORPG

Es posible intuir, a la vista de las necesidades que plantea un MMORPG, que para lograr el éxito dentro del juego, es necesario e ineludible invertir una cantidad de tiempo considerable en conseguir unos stats y equipo adecuados. Generalmente, en este tipo de juegos, se suele exigir, para *subir de nivel*, una dedicación en términos temporales,

cada vez superiores. Si los primeros niveles se alcanzan con un número de adversarios derrotados y una dificultad concreta, a medida que el jugador intente subir a niveles posteriores, se suele requerir un número de adversarios y una dificultad que se ve incrementada a cada nivel. Este aspecto no debiera representar algo muy problemático estando aislado. Sin embargo, viene precedido y potenciado por otros aspectos, tanto inherentes a la naturaleza del juego, como a aspectos más complejos, como la naturaleza de otros jugadores. Aparte de las *subidas de nivel* necesarias, muchos accesorios dentro del juego, que pueden ser igualmente necesarios, exigen la realización de las *side-quests* o búsquedas secundarias (mencionados en el listado de elementos compartidos con juegos de rol), que, si bien pueden enriquecer la experiencia de juego, también suponen una exigencia temporal añadida.

El juego que nunca termina

Los MMORPG, como se ha mencionado al principio, comparten, junto con el género *sandbox* o “no lineal”, la característica de que el juego no finalice, incluso habiendo concluido con todos o la mayoría de objetivos. Esto implica que la “meta” del juego, se ve difuminada por el hecho de que dicha meta no lleva a la conclusión del juego o de parte del juego. En los MMORPG, sabiendo este hecho, es común que, sea para añadir más variedad al *gameplay* o para incentivar al jugador a continuar jugando incluso habiendo conseguido el nivel máximo, o el equipo deseado, se desarrollen eventos, generalmente de carácter competitivo. Se puede afirmar que en los MMORPG no hay algo parecido a un “fin de juego”, ningún punto en el que podamos decir que la vida útil del juego se ha terminado. Esta infinidad también está fundamentada en otro aspecto a tratar, y es la coexistencia de distintos jugadores, que, como es de suponer, es el factor que da pie a los eventos multijugador mencionados anteriormente.

La implicación del jugador en un entorno multijugador

Este aspecto es uno de los más difíciles de tratar. Desde el momento en que el jugador asume su rol dentro del juego como personaje ficticio, y asimila que la manera de “ganar” dentro del juego es progresando en sus stats y equipo, se fija, en realidad, una meta a largo plazo, ya que los requerimientos temporales de este tipo de juegos, como ya hemos dicho, acostumbran a ser bastante altos. Pese a que puede haber ciertos logros a corto o medio plazo (eventuales subidas de nivel, o las *side quests* mencionadas), la “meta” suele girar en torno a la idea de alcanzar cierta superioridad o plenitud en lo que a nivel o equipo se refiere. Sin embargo, lo problemático de esta faceta, es que, en ocasiones, puede suceder que el jugador se implique de una forma excesiva, tratándose de un juego.

Sin embargo esta implicación también viene soportada por otras cuestiones, lejos de la naturaleza y las “metas” planteadas por el juego: cuestiones como necesidades de aceptación en círculos sociales y reconocimiento por parte de los demás, son necesi-

dades que si bien ya vienen planteadas en la pirámide de Maslow como elementos de importancia para lograr cierto bienestar, pueden cobrar una importancia crucial en diferentes etapas de desarrollo humano tales como la adolescencia (una etapa de lo más común para jugar con videojuegos), etapas en las que la autoestima y la necesidad de sentirse identificado y aceptado ganan peso.

Por supuesto, estas necesidades serían más difíciles de cubrir, de no tratarse de un entorno multijugador. Es precisamente, lo que hace o puede hacer tan absorbente a los MMORPG (y también de otros juegos masivos online): la presencia de otras personas jugando al mismo juego, coexistiendo dentro del mismo entorno virtual y compartiendo todo lo que ello implica: compartiendo metas, dificultades, pero también jerga especializada, y por lo general, estableciendo jerarquías en base a la calidad de los jugadores (que como ya hemos dicho, dependen de su nivel, sus stats y su equipo), y estableciendo vínculos interpersonales teniendo un entorno virtual como mediador y facilitador de todo el proceso, y siendo este entorno virtual, más sencillo y comprensible que la realidad, con las ventajas de poder adaptar la apariencia y el comportamiento de los personajes de acuerdo con el criterio del jugador.

Tal es la posible implicación del jugador dentro de la experiencia de juego, que incluso en el "*Bartle test of gamer psychology*" se pueden englobar distintas tipologías de jugador según sus aptitudes psicológicas: El test de Bartle cataloga, de acuerdo a dos dimensiones contrapuestas, actuar/interactuar y Jugador/mundo, cuatro posibles perfiles: explorador, triunfador, socializador o asesino, perfiles que en revisiones posteriores se extendieron con distintos subtipos. Todo esto da una somera idea de la complejidad psicológica que puede desplegarse de un videojuego de estas características.

El riesgo de presión social

Al interactuar con otras personas jugando, teniendo en cuenta lo que ello significa, existe un riesgo de rechazo sobre el jugador que no comparta las metas generales del juego o los procedimientos normales para lograrlo. Esto constituye una forma muy sutil de manipulación, ya que irá forzando al jugador "inadaptado" a adaptarse a los procedimientos y a los objetivos socialmente aceptados. Esto también puede llevar a un jugador a adoptar comportamientos o actitudes concretas dentro del juego, y en ocasiones, incluso fuera de él.

Jugar por suscripción de pago, un nuevo modelo de mercado en los videojuegos

El sistema de suscripción de pago apareció por primera vez como el soporte logístico para la comunidad de jugadores de *Ultima online*. Este sistema funciona de manera que los jugadores, para poder mantener su personaje dentro del juego, estando este personaje ligado a una cuenta de usuario, deben pagar una suscripción para poder mantener dicha cuenta durante espacios determinados de tiempo: sea de un mes, de

varios meses o suscripciones anuales. Esto implica que algunos juegos MMORPG, no valen solamente lo que cuesta la adquisición del disco de juego, sino el coste de mantenimiento de la cuenta del jugador. Haciendo unos cálculos básicos, podemos comprobar los costes aproximados de un año de juego en uno de los MMORPG más conocidos: *World of Warcraft* (Teniendo en cuenta los precios indicados en una web especializada en videojuegos, a Septiembre de 2010).

-Pack de discos de juego base y expansiones: 27 €

-Tarjeta de prepago para una suscripción de 2 meses: 25 €

Para jugar todo un año (es decir, adquiriendo 6 tarjetas de 2 meses cada una), y siendo ese el mismo año, el coste total es de $27+6 \times 25 = 177$ €. Y 150 € los años posteriores.

Vemos, que el valor de los discos de juego, no parece realmente el grueso de los posibles beneficios de mercado, sino el pago de las suscripciones, que muestran una cuantía considerable cuando nos centramos en los costes de mantenimiento de una cuenta (y más aún en comparación con el precio medio de un videojuego de estreno, que ronda entre los 50 y los 65 €). Este sistema de suscripciones, supone, que una cuenta de juego “valga dinero”, no es casual ver que los jugadores “venden” sus cuentas, con sus personajes ya creados y generalmente desarrollados hasta cierto punto, y el valor económico de las cuentas varía según el nivel de logro conseguido por el jugador.

Tal ha llegado a ser el valor de las cosas en estos “mundos virtuales” en algunos casos, que incluso existen objetos virtuales de algunos juegos, que se venden con un valor monetario real. Algunos juegos online (siendo MMORPG o no), incluso aprovechan este tipo de modelo. Uno de los casos más conocidos en España es el sistema para la obtención de créditos del simulador social online “Habbo” (sin ser éste un MMORPG) vía llamadas telefónicas o enviando SMS. También hubo en su momento, un mercado emergente en el simulador social online *Second Life*.

La implicación personal puede verse influenciada por el coste de este tipo de suscripciones. Al tener que pagar por “espacios de tiempo” para jugar, el jugador puede verse más abocado a aprovechar el tiempo de juego por el que ha pagado. Esto podría llevarle a invertir todavía más tiempo en el juego, acrecentando el posible riesgo mencionado con anterioridad de tiempo invertido en un MMORPG.

Es importante remarcar que los servicios de suscripción, suelen ser válidos para los servidores oficiales (servidores que ponen en marcha la compañía desarrolladora), pero también existen servidores no oficiales, donde puede no ser necesario el pago de las suscripciones, y cuyo coste de mantenimiento depende de quien ponga en marcha el servidor.

Polémica con MMORPG: llegando al límite

Dadas las características, las exigencias y las peculiaridades de los MMORPG antes descritas, caben posibilidades de describirse casos de adicción. Cuando esa adicción alcanza un límite insospechado, se llega a extremos tales como el caso de Shawn Woolley, que desató la polémica (o más bien una polémica más) acerca de estos videojuegos. Woolley sufría una adicción patológica asociada al videojuego Everquest, que le llevó finalmente al suicidio. Esto desencadenó respuestas varias, tales como la fundación OLGA (Online Gamers Anonymous) por parte de la madre de Shawn, o artículos como *“Everquest: Qué obtienes realmente de un juego online”* de David Sanftenberg en Slashdot.org. Este tipo de polémicas, ligado a la gravedad de casos como el de Woolley podría hacer creer que los MMORPG constituyen un peligro potencial, dadas las consecuencias de sus excesos.

Sin embargo, sería un acto de estrechez de miras, etiquetar a toda esta tipología de juegos de “peligro activo”, o el plantearse incluso su prohibición o limitación hacia el público (pese a que algunos de estos casos se han dado, pero por lo general, alegando, para su prohibición, la violencia gráfica existente dentro del juego). Hemos visto que no existe un determinado elemento que constituya el núcleo del “riesgo” que pueden entrañar los MMORPG, sino que dicho núcleo lo constituye la sinergia de aspectos negativos de las distintas características.

Pero ni siquiera eso debiera inducirnos a pensar que dichos riesgos son insalvables. La adicción a los videojuegos, por supuesto, puede alcanzar fases patológicas que requieren de ayuda profesional. Sin embargo, lo que se refiere a la prevención de dichos riesgos, podría constituirse dentro de los campos de la psicología y la educación. Tanto en lo referente a la información acerca de este tipo de juegos, como a las posibles implicaciones psicológicas, e incluso llegando al campo de la sociología, al analizar los tipos de estructuras jerárquicas que se desarrollan en un entorno virtual de estas características.

Oportunidades de los MMORPG

Es posible incluso encontrar una utilidad para los MMORPG en el campo de la educación. Esta utilidad derivaría de la propia naturaleza de estos juegos, sea de la existencia de un entorno virtual, de las características de juego, o de las posibilidades de interacción interpersonal que plantea. Las oportunidades que plantean los MMORPG como juegos “educativos”, es prácticamente similar a las oportunidades que podría plantear cualquier otro género de videojuegos, por lo que no será necesario centrarse en ello. Quizás si fuera más interesante, enfocar otras posibilidades que se plantean, conociendo este género de videojuegos en concreto.

Partiremos de la base de que conviene, para poder jugar un MMORPG de forma “segura”, organizar una jerarquía clara de metas y establecer una serie de procedimientos para lograrlas, que minimicen los riesgos de adicción. Ya sea controlando el tiempo de juego, o estableciendo una jerarquía y unos procedimientos concretos para lograr las metas del juego sin que éstas ganen más importancia de la necesaria. Una vez hecho esto, se pueden aprovechar las peculiaridades de estos juegos de distintas maneras. He aquí unos pocos ejemplos de posibles utilidades de los MMORPG.

MMORPG como herramienta de socialización e integración

La clave para utilizar los MMORPG como socializadores, reside en controlar la actividad interpersonal del juego, de tal manera que la sociedad que se emule dentro del juego, siga unas normas cívicas que se ajusten a un esquema social deseado. En los MMORPG, los administradores del juego suelen controlar este aspecto, pero no es esa su principal función, sino atender problemas técnicos y sancionar a los usuarios que hagan trampas. Centrados en la actividad interpersonal, es posible crear un ambiente que favorezca la integración. El mundo virtual, y su consabida capacidad para “ocultar” identidades, puede servir como un primer avance para individuos con problemas de integración o comunicación.

Dadas las posibilidades de “fabricar” una imagen al gusto del jugador, individuos cuyas dificultades de comunicación o interrelación se apoyen en un autoconcepto deteriorado debido a su imagen, pueden salvar ese escollo. Sin embargo, hay que estar atento, ya que si bien un MMORPG puede ser un primer paso, no se ha de alcanzar una dependencia de la imagen artificial ni del mundo virtual para poder mantener comunicación y socializarse de una manera más próxima a la normalidad.

Esto se puede hacer en juegos que no son MMORPG, pero que comparten las características de juegos online, juegos multijugador y que permitan la intercomunicación entre jugadores, posiblemente a tiempo real. Para esto, además de los MMORPG también existen simuladores sociales y programas de chat con la capacidad de crear una imagen propia. Sin embargo, en los MMORPG, existe algo más, existe un propósito dentro del juego. El núcleo no es la comunicación en sí, sino que constituye una herramienta para lograr otras metas. Y es aquí donde encontramos otra posibilidad, quizás de mayor calado.

El MMORPG para hacer equipo

Las metas de un juego de estas características, suelen ser lo que más une a los jugadores. En un entorno controlado, esas metas y la capacidad de interacción de los jugadores, sumado a las posibilidades de los jugadores a “especializarse” en alguna habilidad concreta, permite crear grupos y lo que es más importante, crear mentalidad de equipo.

Elementos importantes para poder fomentar una mentalidad de equipo, son compartir unas metas comunes, y que para alcanzarlas, sea necesaria la participación de todos los integrantes del equipo. Estas dos características son muy sencillas de alcanzar en un MMORPG.

El test de Bartle establece distintos perfiles de jugador. Obviamente, resulta un poco ilógico pensar que un grupo de personas pueden desarrollar una mentalidad de equipo simplemente a través de un videojuego, sin embargo, puede ganar valor como complemento. Dado que los juegos pueden dejar un margen de posibilidades para poder decidir distintos planteamientos y procedimientos para alcanzar un logro, es en esas posibilidades donde nos movemos, donde se pueden formar zonas de encuentro entre individuos que compartan, bien los planteamientos, los procedimientos o las metas. O incluso, formar equipos de individuos que no se conozcan, y fomentar actividades o actitudes que puedan implicar una cooperación que les lleve a lograr las metas planteadas en el juego.

Aunque claro está, que estos dos ejemplos son solo la punta del iceberg de todo el elenco de posibilidades que se podrían plantear en cuanto a las oportunidades que plantean los videojuegos en general y los MMORPG en concreto de cara a una labor educativa o formativa. El campo de los videojuegos y un uso educativo aunque no necesariamente instructivo, que pudiera hacerse de ellos, es un terreno poco explorado, y muchas de sus posibilidades están todavía por descubrir.

Conclusión

Los MMORPG constituyen un género de videojuegos que, por un lado, abarca un gran número de jugadores en todo el mundo, y por otro, ha constituido, en su corta historia, un género con una serie de controversias bastante notorias. Aún con todo ello, constituye un género interesante para el estudio, bien sea de las claves que permiten esclarecer los alcances positivos del género y separarlos de los aspectos que puedan ser más polémicos, o de las posibles utilidades que pudieran tener para un uso en distintos ámbitos. Sin por ello olvidar la razón de ser de todos los videojuegos, que es el entretenimiento. Las posibilidades de los videojuegos de cara a la educación están todavía por descubrir. Y los posibles riesgos que puede entrañar un mal uso de los mismos, hacen plantearse posibles estrategias preventivas. Esa prevención debiera venir de la mano de la psicología y la educación, sustentada siempre por el conocimiento, y por supuesto, sin que por ello se deteriore la experiencia del juego, o incluso planteándose el llegar a optimizarla.