

# **Juegos on line: Adolescentes chinos juegan el WoW largas jornadas**

2008-11-20 20:43:23



**Los emporios del ocio electrónico libran batalla por el mercado.**

**Se calcula que más de 100 mil jóvenes chinos recolectan oro**

**Entre los mundos virtual y real, con el juego WoW, de la firma estadounidense Blizzard, líder mundial, ha surgido una novedosa forma de explotación laboral: miles de usuarios chinos realizan jornadas de 10 a 12 horas.**

**Una guerra mucho más cruenta que la protagonizada en el videojuego Mortal Kombat se libra entre los emporios dedicados al ocio electrónico.**

**El enemigo a vencer es la compañía Blizzard, que con su juego World of Warcraft y sus 11 millones de usuarios es la líder mundial de la modalidad que es considerada el futuro de la industria: los videojuegos de rol en línea para multijugador masivo.**

**Conocidos como Mmorpg (Multiplayer Online Role-Playing Games), estos programas permiten a miles de personas introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de Internet e interactuar entre ellos.**

**En la mayoría de los juegos se propone que el interviniente diseñe su personaje (generalmente conocido como avatar). Se puede elegir desde su raza, sexo, profesión, hasta sus armas y habilidades para llevar a buen fin diversas aventuras, retos o combates.**

**World of Warcraft (WoW, como se conoce popularmente) fue lanzado en 2004 y hasta el momento nadie le llega a los talones. Ha soportado hasta intentos de plagio y el mismísimo George Lucas está empeñado en vencerlo.**

**Los mejores expertos de la empresa LucasArts Online dan los últimos detalles en estos días al videojuego Star Wars: The Old Republic, el cual será lanzado en 2009, con expectativas muy altas de superar al todopoderoso WoW.**

**La tiene difícil el padre de Darth Vader, pues el WoW posee el encanto de ser fácil de jugar y proveer a los intervinientes de la suficiente fantasía para engancharse**

hasta los huesos. Si bien se debe pagar una cuota de suscripción, algunos jugadores (la mayoría de Estados Unidos, Japón y la Unión Europea) han demostrado que eso es lo de menos con tal de “convertirse” en un ser de otro mundo con cualidades extraordinarias.

## Fiebre a escala mundial

Unos cuantos ejemplos bastan para percibir la fiebre que desató en el mundo el ya histórico WoW: hace unos meses, una jugadora ofreció tener sexo (en la vida real, claro) con quien le diera 5 mil monedas de oro de las que se reciben luego de largas horas dentro del mundo en el que se basa el videojuego.

La chica, quien en WoW es una “elfa druida nocturna” nivel 70, las necesitaba para conseguir una “montura épica para volar” en el lomo de un grifo.

Según la página de Internet de la “elfa”, el trato se desarrolló y, además de volverse superpoderosa, “ganó un amigo muy especial”.

Además colocó un mensaje burlándose de quienes la criticaron: “a todos ustedes les digo que sin necesidad de pasarme horas jugando tengo mi montura, en este momento volaré hasta matarlos con mayor facilidad entretanto me río de ustedes”.

Si bien vender y comprar monedas de oro o avatares es algo muy común en World of Warcraft, es una práctica prohibida por Blizzard, quien llega a bloquear a los usuarios que detecta lucrando con sus cuentas. Pero los videojuegos de estrategia han entrenado a esas personas en el arte de conseguir lo que desean sin ser detectados.

Hace algunas semanas se dio a conocer que un avatar de WoW fue vendido en 9 mil 700 dólares, pues se trata de uno de los dos exclusivos personajes que han conseguido la legendaria espada Illidan Stormrage, además de otros aditamentos considerados los mejores del juego.

Además se supo que un usuario, cuyo nombre on line es Prepared, invierte 6 mil dólares al año en mantener su afición, pues tiene varias computadoras ejecutando 36 perfiles simultáneamente.

El propio Prepared se justifica diciendo que hay hobbies que cuestan más y que “debe” tener ese número de avatares para organizar emboscadas completas para otros jugadores.

## Tras el mercado de AL

Pero el caso que más ha impactado a la opinión pública fue el que se conoció hace un par de años: en China existen “recolectores de oro”, mejor conocidos en la red como gold farmers.

Son jóvenes cuya única ocupación es pasar horas jugando WoW para conseguir las dichosas moneditas que luego venden en el mundo real a través de páginas como eBay.

**El hecho se conoció gracias al documental que desarrolló Ge Jin, estudiante de doctorado de la Universidad de San Diego.**

**Las imágenes sorprendieron inclusive a los videojugadores veteranos: decenas de muchachos chinos, acalorados, sudorosos, sin camisa, “trabajando” como esclavos frente a una hilera de computadoras, en jornadas de 10 a 12 horas diarias, llevando a cabo largas y difíciles misiones virtuales para acumular monedas de oro y otros premios, tanto de WoW como del videojuego Lineage.**

**“El incierto futuro de esta misteriosa profesión hace que estos jóvenes se encuentren perdidos en esa singular intersección entre los mundos virtual y real”, manifestó así pues el cineasta, quien además de exhibió una cifra que ha puesto a reflexionar a varios estudiosos de los fenómenos sociales: se calcula que son más de 100 mil jóvenes chinos los que se dedican a la recolección de oro virtual.**

**Para tratar de combatir esa nueva y moderna forma de explotación laboral, Blizzard (con sede en California, Estados Unidos) ideó para su videojuego una suerte de cooperativas, en las cuales los jugadores pueden desarrollar donaciones voluntarias de su oro.**

**Tampoco falta el malora, comentan, cuya única ocupación es desaparecer de circulación cuanto oro cae en sus manos para aliviar la inflación en el mundo WoW. Este dato es parte de las leyendas cibernéticas que además se generan alrededor de este mundo virtual.**

**Entretanto tanto, LucasArts Online considera que cuenta ya con todos los ingredientes para superar el fenómeno World of Warcraft con su MMORPG Star Wars: The Old Republic, cuya historia se situará tres siglos después de lo contado en la saga cinematográfica.**

**Cada jugador tendrá la alternativa de apoyar a los buenos o de plano entregarse al lado oscuro de la fuerza, o intermodificar papeles, de eso se trata.**

**El juego verá la luz el año que viene y según sus desarrolladores “intentará diferenciarse del resto de los de su tipo otorgando mayor peso a la historia, algo que no suele ser muy común en los juegos online”. Para ello, cuenta con 12 guionistas.**

**Además, tienen proyectado atraer al mercado de América Latina, con el lanzamiento en español del producto.**

**La popularidad de los juegos on line en Estados Unidos es de tal magnitud que la ha aprovechado, inclusive, el candidato demócrata a la presidencia, Barack Obama, cuya propaganda está presente en 18 juegos del servicio Xbox Live, de Microsoft.**

**Esa compra de anuncios de campaña en videojuegos fue criticada por algunos sectores, pero ha resultado efectiva, en vista de que apunta principalmente a electores a los que es difícil llegar a través de la publicidad tradicional, puesto que no leen periódicos.**

**En ese escenario, los desarrolladores mexicanos de videojuegos pretenden, literalmente, ganarle a Sansón a las patadas. ¿Su arma secreta? La de exhibiremos en la próximo y última entrega de este trabajo.**

Fuente: [jornada.unam.mx](http://jornada.unam.mx)