



EL PERDÓN EN LOS JUEGOS



DECIDIR DEJAR SENTIMIENTOS DE IRA, RESENTIMIENTO O VENGANZA, INCLUSO SI ESTÁN JUSTIFICADOS.

Perdonar es muy difícil. Es instintivo sentir rabia y quizá incluso querer y buscar venganza en contra de aquellos que nos han hecho daño. Tales sentimientos nos ayudan a mantener distancia con aquéellos que nos ofendieron o hirieron, manteniéndonos seguros. El perdón también cumple un propósito importante - nos ayuda a conservar relaciones, manteniéndonos enfocados en el presente de la relación y no en lo que pasó (o no pasó) en el pasado. Cuando perdonamos, nos alejamos del daño que los insultos, traiciones y desaires han hecho en nuestra relación, y nos movemos hacia el presente, hacia lo que está ocurriendo en este momento, manteniéndonos conectados con las personas que nos importan. Las investigaciones muestran que el perdón ayuda a quien perdona, incluso cuando la relación no puede ser salvada o cambiada. Los estudios sugieren que las personas que perdonan son mentalmente y físicamente más sanas que aquellas que guardan rencores. Perdonar a alguien no significa “ceder” ni implica que el comportamiento hiriente estuvo bien. El perdonar reconoce que la transgresión sucedió y que hirió. Y nos permite alejarnos de ella y enfocarnos en el presente. Los juegos pueden diseñarse intencionadamente para permitir que los jugadores practiquen el perdón.

ELEMENTOS A AÑADIR

- + Relaciones significativas como elemento narrativo y en la habilidad de conectar con NPCs [Personajes no Jugadores] u otros jugadores.
- + Personajes poderosos que son modelo de perdón en lugar de represalia.
- + Instancias de traición, que abren oportunidades para el perdón.
- + Juego cooperativo; cuando los jugadores cuentan el uno con el otro, existe la posibilidad de ser decepcionados y luego de perdonar.
- + Personajes que intenten tomar represalias pero se dan cuenta que dejarlo ir sería mejor. En juegos sociales, una comunidad que modela cómo pueden expresarse los jugadores de forma productiva cuando han sido heridos.
- + Una comunidad que brinde un lugar seguro para que las personas se disculpen y puedan mantener contacto con el grupo; ser perdonado puede ser un buen motivador para perdonar a otros.

ELEMENTOS A OMITIR

- Estilo de juego completamente individualista donde los jugadores no tienen la opción de contar con alguien más.
- El asesinato o la violencia como objetivo o mecánica principal.
- Temas de represalias que carecen de oportunidades para reflexionar o de crecimiento por parte de los jugadores.
- Una comunidad de juego que permita que el comportamiento negativo continúe sin control, no monitoree apropiadamente el comportamiento del jugador, o no modele medios para compartir ofensas, disculparse o perdonar.

ERRORES COMUNES

UN JUEGO SOCIAL NO ES SUFICIENTE

Los juegos sociales ofrecen la oportunidad de traición u ofensa; pero esto por sí solo es insuficiente para crear oportunidades para poner en práctica el perdón. Ten un plan para llamar la atención y monitorear las interacciones y ayudar a los jugadores a abordar los conflictos de manera productiva.

NO DIGAS QUE ESTÁ BIEN SI NO LO SIENTES

El perdón necesita ser una elección para que tenga sentido. Forzar a los jugadores a perdonar o castigarlos por no perdonar puede hacer que los jugadores sientan resentimiento o sientan que están siendo regañados. Ambos resultados puede originar que los jugadores se distancien a sí mismos del juego y no practiquen el perdón de manera auténtica.

GENEROS Y TIPOS DE JUEGO



MMO [Multijugador Masivo en Línea] y MOBA [Arena de Combate Multijugador en Línea]



Historia



Juego Cooperativo



Acción/Aventura



Estimulación Social



Estrategia Multijugador

REFERENCIAS ESPECÍFICAS A MECANICAS

En *Kingdom Hearts* y *Dragon Age II*, los personajes principales son traicionados por compañeros en quienes confiaban y deben decidir si toman represalias o perdonan.

En MMO [Multijugador Masivo en Línea] como *World of Warcraft*, los jugadores tienen oportunidades para ayudarse y herirse entre sí, abriendo las puertas para interacciones que fomenten el perdón si estas son monitoreadas de forma provechosa.

En juegos cooperativos, inclusive en juegos móviles rápidos de corredor infinito como *Space Team*, los jugadores pueden contar el uno con el otro para tener éxito; los errores de una persona pueden causar el fracaso de todos, pero el juego logra mantener el ánimo alegre después de que el equipo pierde.

En *Overwatch*, *Rocket League*, *League of Legends*, y el juego de tablero *Ultimate Werewolf*, los jugadores pueden que necesiten perdonar a otros jugadores por sus errores en rondas previas para poder avanzar a las siguientes rondas.

En *Chrono Trigger*, Crono y su grupo batallan contra Magus, quienes ellos creen es el responsable de invocar a Lavos, una criatura destructora de mundos. No es sino después de la batalla que la traumática historia de Magus es revelada. El jugador puede entonces matar a Magus en batalla o perdonarle. Si Magus es perdonado, él se une al grupo del jugador.

En *Valiant Hearts*, los veteranos deben intentar vivir con las atrocidades que han cometido durante tiempos de guerra, tocando temas del perdón a uno mismo.

En *Reign, Reign 2*, y *Dragon Age: Inquisition*, los jugadores tienen el poder de perdonar o castigar a otros, y sus decisiones tienen consecuencias para la narrativa.

En *The Sims 4*, si el jugador hiere a un NPC [Personaje no jugador], el jugador puede pedir perdón. Alternativamente, si un NPC hace algo que molesta al personaje del jugador, el personaje puede reaccionar y elegir perdonarle, lo cual afecta la fortaleza de la relación.

Las serie de juegos de *Halo*: Cuando los jugadores “traicionan” a un compañero de equipo durante una partida multijugador, al compañero traicionado se le consulta si perdonar o sacar de la partida al jugador que realizó la ofensa.

RECURSOS ADICIONALES PARA EL PERDÓN

Artículos y videos en <http://greatergood.berkeley.edu/topic/forgiveness>

McCullough, M. E. (1ro de Marzo, 2008). El instinto de perdonar [The forgiveness instinct]. Greater Good Science Center. Tomado de http://greatergood.berkeley.edu/article/item/forgiveness_instinct

El Instituto Internacional del Perdón [The International Forgiveness Institute]: <http://internationalforgiveness.com/>. Ver en particular la colección de estudios de investigación realizados por Robert Enright, Ph.D., disponible en <http://internationalforgiveness.com/research.htm>