

## Gamificación

### Una nueva herramienta de control social

Se define gamificación como el empleo de mecanismos propios de juegos en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores considerados positivos en dicho entorno.

A alguien se le ha encendido la bombilla. Si los populares juegos, esencialmente informáticos, logran tal cuota de enganche del personal ¿Por qué no aplicar los mismos principios a entornos distintos? Más aun y referido al entorno laboral, si conseguimos ese enganche del colaborador (empleado a lo sumo, trabajador es una palabra mal vista por el empresario -emprendedor- moderno), podremos olvidarnos de salarios, jornada, vacaciones y resto de condiciones laborales. Ya no habrá despido, en su lugar tendremos un "Game Over"

Como es natural se nos pinta el invento como algo maravilloso. Convertir nuestro más o menos tedioso trabajo en algo entretenido, nada menos que un juego con el que disfrutar y entusiasmarse. Introducir la mecánica de los juegos de forma que se generen en el usuario experiencias que enriquecen la actividad aportando un mayor atractivo y motivación en su actividad. Con ello se pretende incrementar la motivación y el compromiso de los jugadores mediante la consecución de objetivos y con la finalidad de obtener reconocimiento por parte de la comunidad.

Y para ello se dispone de:

**Puntos.** ¿A quién no le encanta ganar y conservar puntos? Sirven para diferenciar el status, y si pueden cambiarse por regalos o incrementar las facultades de acceso a nuevos niveles, tanto mejor. Según frase literal que recojo de una Web que canta las bondades del sistema: *"A los usuarios les encanta ser recompensados y sentirse ganadores de algo"*. Después de todo, a los nativos, los conquistadores europeos les cambiaban el oro y la plata por baratijas de colores.

**Niveles.** Indicadores que aportan reconocimiento y respeto, por cuanto son indicativos de haber alcanzado unos hitos determinados. Claro indicador de un nuevo status, por lo que son, según los

promotores de la idea, *unas de las motivaciones más fuertes para los jugadores.*

**Premios.** Físicos o virtuales (trofeos, medallas, logros) que al ser visibles a los otros usuarios, alimentan la motivación tanto propia como ajena ¿Acaso no os acordáis de la banda de buena conducta que os ponían en el cole cuando tenías 8 años?

**Bienes virtuales.** Que permitan adornar nuestra identidad (virtual) con la capa de Harry Potter, o su varita mágica. Que sí, que va en serio, que no es coña. Y para adquirirlos podremos utilizar los puntos, aunque no debe descartarse que podamos hacer con ellos transacciones con dinero real. Al final vamos a dedicar la mitad de nuestro menguado sueldo a comprar chorradas virtuales.

**Clasificaciones.** No podían faltar. Para sentirse henchido de orgullo y mirar con desprecio a los que están por debajo, o para tener odio asesino a los situados por encima.

**Desafíos.** Que permiten que los usuarios compitan y se reten entre sí. A ver quien es más infantil.

**Misiones o retos.** A modo de mini juego, de meta parcial en el conjunto del gran objetivo.

**Regalos.** En un sentido amplio de concepción y uso, y entre los distintos usuarios, como forma de fortalecer relaciones y establecer fidelizaciones.

La teoría de esta ¿nueva? idea es bastante más extensa, pero para muestra vale un botón, el que os acabo de presentar. Y si pongo la duda en “nueva” es porque muchos de los conceptos presentados, bajo otros oropeles, ya han sido utilizados durante décadas y décadas. Y siempre con el mismo objetivo, manipular a la gente para que trabaje más y cobre menos. Así de simple y resumido.

Puede que haya gente que “pique” en este anzuelo de presentación tan futurista, pero cuando no podamos atender las facturas y las responsabilidades, cuando nuestro salario no llegue a fin de mes por mucho que lo estiremos, cuando acabemos haciendo, en nuestro puesto de trabajo, más horas que un reloj, los puntos y los niveles se los van a poder meter por el agujero negro que encontramos allí donde la espalda pierde su bello nombre.

No necesitamos darle forma de juego al trabajo para que este sea más llevadero. Lo que necesitamos es un sistema productivo dedicado a cubrir las necesidades humanas, y no los bolsillos de unos pocos. Eso y un justo reparto de la riqueza, hacen que uno se sienta orgulloso de su aportación. Tenemos recursos técnicos sobrados para ser capaces de producir todo lo necesario sin ser esclavos del trabajo. Eso solo es necesario para dar satisfacción a las ansias de beneficio empresarial. Así pues, que no nos vendan milongas.