Convicciones |vol. 8, no. 16, pp. 81-85 |Julio-Diciembre 2021 |E-ISSN 2385-7589

La Tecnología Blockchain en los videojuegos

Blockchain technology in video games

1. Gexon Andrey Rodríguez-Rodríguez
2. Blanca Mery Rolón-Rodríguez*

Recibido: diciembre 3 de 2021
Aprobado: marzo 30 de 2022

Resumen

La tecnología blockchain es un criterio que expone una gigantesca revolución no solo en la industria de los videojuegos sino en otros entornos. Este trabajo se realizó por medio de una investigación descriptiva de cualquier cosa de costo podría ser rastreada y comercializada en una red de blockchain, disminuyendo el peligro y los precios para todos los relacionados, puede compararse con información descriptiva, incorruptible y específica, que corrobora el historial de cierto tipo de información de interés, llevando esta tecnología por el lado de la industria de los videojuegos afortunadamente, blockchain provee resoluciones a las inquietudes de la industria mundial juegos completos tienen la posibilidad de ser propagados por una cadena de bloques. La ejecución adecuada de la blockchain en los juegos en línea indica que los jugadores podrían interactuar unos con otros y los juegos se desarrollaran de una forma en la que jamás nuevos géneros de juegos destacando los recursos de gameplay que son únicos de esta.

Palabras clave: Blockchain, Criptomoneda, Juegos, NFT, Tecnología.

Abstract

Blockchain technology is a criterion that exposes a gigantic revolution not only in the video game industry but in other environments. This work was done by descriptive research of anything of cost could be tracked and traded on a blockchain network, decreasing the danger and prices for all related, it can be compared with descriptive, incorruptible and specific information, which corroborates the history of certain kind of information of interest, taking this technology on the side of the video game industry fortunately, blockchain provides resolutions to the concerns of the worldwide industry complete games have the possibility to be propagated by a blockchain. The proper execution of blockchain in online games indicates that players could interact with each other and games will develop in a way that will ever new genres of games highlighting the gameplay resources that are unique to it.

Keywords: Blockchain, Cryptocurrency, Games, NFT, Technology.

1. Estudiante de Tecnología en Logística Empresarial, Fundación de Estudios Superiores Comfanorte, Cúcuta-Colombia.
2. Docente, Fundación de Estudios Superiores Comfanorte, Cúcuta-Colombia.
***Autor de Correspondencia: doc_bm_rolon@fesc.edu.co**

© 2021. Editada por la Fundación de Estudios Superiores Comfanorte.

Introducción

El bitcoin, desarrollado en 2009 ha sido la primera criptomoneda descentralizada, después se formaron otras a menudo denominadas altcoins. Bitcoin y sus derivados usan el control descentralizado y se oponen a los sistemas centralizados de dinero electrónico y bancos centrales. El control descentralizado está referente con la utilización de la base de datos de transacciones de blockchain en el papel de un libro mayor distribuido (Barrutia Barreto, Urquizo Maggia & Acevedo, 2019).

Pese a que el bitcoin se creó en el 2009 su fama inició unos 6-8 años más tarde, gracias a esto comenzaron a salir muchas más criptomonedas como el Ethereum, Cardano, etcétera. Debido a esto salieron los NFT (Token no fungible) los cuales son como las criptomonedas, sin embargo, a diferencia de ella como en su nombre lo dice no son fungibles, lo que significa "tokens criptográficos que todos ellos es exclusivo y verificable, pese a haber sido emitidos bajo las mismas especificaciones que otros tokens de su tipo" (Teruel Zurita, 2020). Blockchain, o cadena de bloques, es prácticamente el funcionamiento de una base de datos conformada por bloques ordenados de información específica, que podría ser de cualquier tipo (aunque principalmente se lo asocia con aplicaciones de carácter financiero por la fama que triunfó con Bitcoin) y que se gestiona de forma descentralizada. ¿Qué desea mencionar esto? Que son los propios usuarios del servicio quienes monitorean y verifican los bloques, prescindiendo de esta forma de terceras piezas y realizando fundamentalmente imposible la variación de los datos que en ella se almacenan (Teruel Zurital, 2020).

En los videojuegos NFT que permanecen saliendo en sí son del tipo que a medida que estés jugando ganes o colecciones así sea que aquel videojuego tenga su propia criptomoneda o cualquier artículo tipo NFT que se podrían vender entre los jugadores para ver quien tiene el objeto más raro y exclusivo, "Parece algo principalmente aceptado el que las cadenas de bloques tienen la posibilidad de empoderar al jugador y mejorar sustancialmente su vivencia en el juego" (Teruel Zurita, 2020). Con la aparición de la tecnología Blockchain, fue crea do un lugar importante en donde el derecho pudiera comprender, en alguna medida, las novedosas actuaciones sociales que se desarrollaban en la red, debido a que, con la aparición de la Word Wide Web, se inventaron modelos, como los Smart Contracts, que permitían adelantar convenios contractuales que facilitaran el proceso frente a la compra de un definido servicio o producto. Hecho que se destacó en la utilización de videojuegos, móviles y de consolas, puesto que al ser una de las ocupaciones más hechas en el planeta, generó que las compañías creativas virtuales desarrollaran modelos prácticos, en donde ofrecieran todos sus productos de forma segura. La escasa fiabilidad entre los procesos hechos por los humanos ha hecho que cada vez se amplíe la utilización de plataformas virtuales, para adelantar convenios contractuales (Fernández, 2021). "En 2018, el negocio de los juegos blockchain rondó los 2.000 millones de dólares. Este año se esperan mejores resultados por el alza del precio de las criptomonedas" (Maldonado, 2019).

El objetivo principal de este artículo es explorar sobre los juegos NFT que utilizan la tecnología blockchain como las criptomonedas

Fundamentación teórica

La tecnología Blockchain es en particular adecuada para los juegos, y éstos pueden beneficiarse de forma directa de la tecnología Blockchain, tanto desde el punto de vista técnico como para desbloquear el precio de los artículos del juego, los torneos, el desarrollo de personajes y el reconocimiento de los jugadores. Esto allana el camino para que los e-sports sean líderes en la zona de los deportes y el entretenimiento, como lo es ahora Internet. Actualmente, los medios tradicionales se manejan principalmente en Internet, así que quizás mediante la tecnología de Blockchain, todos los deportes podrían cualquier día contener recursos de los e-sports (Kabanov, 2020), sin embargo resulta ser fundamental

Materiales y métodos

La investigación es de tipo descriptivo, diseño documental, con el fin de dar a conocer cuáles de estos videojuegos se quieren convertir en un futuro en una forma más de invertir. El proceso de recopilación de información se realizó a través de una revisión sistemática, buscando por medio de artículos de investigación basados en temas de acerca de las criptomonedas, los NFT y la tecnología blockchain, usando buscadores académicos como Google Académico, Redalyc, Scielo.

Resultados

Los videojuegos conforman en la actualidad una práctica cultural bastante arraigada en extensas capas de población de todo el mundo y, paralelamente, un fabuloso comercio. Este caso es el resultado de un proceso de institucionalización que ha perjudicado a modelos de comercio, segmentos de mercado y a la composición industrial, entre otros recursos (Teruel Zurita, 2020). La tecnología blockchain posibilita la tokenización de diversos recursos del ecosistema de los videojuegos y generar una microeconomía en los mismos. Los jugadores tienen la posibilidad de triunfar dinero digital y utilizarlo para jugar o para su uso en la vida real. El modelo, al borrar intermediarios, no solo favorece a los jugadores, además afecta en los estudios (Maldonado, 2019).

En la actualidad, la mayoría de los videojuegos blockchain se desarrollan sobre la red Ethereum. Por cierto, hay más de 400 títulos registrados ahí, si bien el tráfico real es más modesto, no hay más de 50 que reflejen algo de actividad. En términos de usuarios, se puede dialogar de alrededor de los 10 000 cotidianos en los diversos juegos, un número limitado, que quizá está poniendo en prueba la carencia de maneras de escalabilidad que muestra Ethereum (Rodríguez Canfranc, 2019).

Sin embargo, Ethereum no es la exclusiva blockchain en enseñar un gran potencial de desarrollo para la industria de los videojuegos. Además, hay monumentales casos de triunfo en cadenas de bloques como EOS y TRON. Por cierto, TRON, con más de 1500 juegos, en especial de apuestas, está a punto de pisarle los talones. EOS contabiliza una cifra más modesta, cerca de 58 juegos (Maldonado, 2019).

Play-to-Earn Gaming

La modalidad Pay-to-win ha entorpecido de alguna forma la vivencia de billones de jugadores en todo el mundo. Siendo plenamente honestos, no es divertido jugar un juego donde el triunfo está plenamente ligado a cuánto dinero tenemos la posibilidad de soltar, independientemente de quien tenga los niveles más elevados o más grande vivencia. Los juegos Blockchain proporcionan un giro a todo lo mencionado, con su sistema" Play-to-Earn" (Teruel Zurita, 2020).

Los juegos de estrategia en tiempo real, o RTS por sus siglas en inglés, y los multijugadores masivos online, o MMO por sus siglas en inglés, son géneros ideales para probar la tecnología Blockchain en los juegos, debido a que la durabilidad posibilita la construcción de diversos tipos de activos y contratos capaces que rigen las normas de los propios juegos. Si bien los títulos de triunfo en los juegos son cada vez más masivamente multijugadores, online y con dinámicas de equipos de propiedades, la aplicación de la tecnología Blockchain en los juegos posiblemente va a triunfar una tracción significativa en este segmento (Kabanov, 2020).

"A día de hoy, la gran mayoría de juegos en línea siguen un modelo centralizado. Esto significa que todos los datos relativos a estos se almacenan en un servidor totalmente controlado por los administradores del juego" (Teruel Zurital, 2020), Pero blockchain también encierra grandes sombras en la industria del

videojuego, a principal y más temida tiene que ver con la ludopatía, la fiebre de las compras que pueden realizarse desde el propio juego, los coleccionables o la lucha feroz por alcanzar cierta cantidad de tokens que pueda ser intercambiada por otros objetos presentes en el juego, que conlleva comportamientos impulsivos, que pueden derivar en adicciones (Maldonado, 2019).

Para los jugadores online, las compras dentro de los juegos para hacerse con espadas, armas, y otros add-ons que los ayudarían a lo largo de sus partidas, generalmente son de un único uso o no son inversiones transferibles que los encadenan a estos juegos. pero existen compañías como Polyent games que planean modificar esto por medio del registro de compras a través de Bloc kchain y transformar así las transacciones, es decir a su vez pueden ser intercambiadas por dinero real (Teruel Zurita, 2020); de acuerdo a lo planteado por Salazar-Vergel & Contreras-Cáceres (2020) "dichas operaciones son verificadas usando un registro público compartido que se conoce como blockchain que contiene todas las transacciones que se realizan ya que este registro tiene como finalidad asegurarse de que un usuario que pretenda realizar una compra cuente con los bitcoins suficientes para llevarla a cabo".

"No obstante, hay que resaltar que el problema de las compras integradas en los criptojuegos es similar al de otros juegos que no se desarrollan con tecnología blockchain." (Maldonado, 2019).

Así, por ejemplo, un juego play to earn muy halado es Decentraland Es una plataforma de realidad virtual respaldada por la Cadena de Bloques Ethereum. Los usuarios de Decentraland pueden crear, experimentar y monetizar contenido y aplicaciones. La comunidad de Decentraland posee permanentemente una parcela de tierra virtual, por lo tanto, tienen control total sobre sus creaciones. Los usuarios pueden adjudicarse la propiedad de una tierra virtual en un paquete de paquetes basados en bloques. Estos terratenientes virtuales controlan que contenido es publicado en sus porciones de tierra identificados con una serie de coordenadas cartesianas (x, y). Este contenido puede variar desde escenas estáticas 3D como sistemas interactivos similares a juegos (Planeta NTF, s,f).

Sin lugar a dudas estamos frente a un mundo nuevo que puede llegar a revolucionar el área de los juegos digitales. No obstante, para eso se tienen que poder resolver determinados inconvenientes, como las restricciones en la escalabilidad de las redes blockchain o la rapidez a la que se generan las transacciones (los videojuegos demandan inmediatez), para conseguir una masa crítica de usuarios que determine su triunfo (Rodríguez, 2019); la inseguridad que se ve "reflejada en el gran porcentaje de dispositivos IoT vulnerables que se convierten en puertas de acceso a la información de empresas y ciudadanos, producto de medidas de seguridad deficientes en el diseño y desarrollo de aplicaciones y sistemas IoT" (Rueda-Rueda, 2021); "la velocidad o esca labilidad, que aunque el tamaño de la base de datos crece rápidamente, hoy el tamaño del Btc es mucho más alto de 100 GB, y no se puede utilizar para fines de usuarios domésticos y la regulación es incierta, porque no se conoce el respaldo que le den los Bancos Centrales europeos o de Norte América, respecto a la plataforma" (González-Millan & Guardiola-Plazas, 2019).

Conclusiones

Por lo tanto, se puede ver que los videojuegos tienen un futuro en el cual no solo es pasar sentado en frente de una computadora, una consola o un celular subiendo de nivel un personaje o derrotando al jefe final, sino que también podemos sacar provecho de ello económica mente con esto de los Juegos NFT o Juegos Play To Earn en donde podremos invertir. Es de tener en cuenta que estas situaciones pueden producir un escenario de vicios en los jóvenes que deben ser manejados con cautela a fin de no distorsionar el fin por el cual es utilizado por los jóvenes como medio de entretenimiento y no pasar a un estado que puedan afectar de manera critica la conducta de ellos.

Referencias

Barrutia Barreto, I., Urquizo Maggia, J. A., & Acevedo, S. I.. (2019). Criptomonedas y blockchain en el turismo como estrategia para reducir la pobreza. RETOS. Revista de Ciencias de la Administración y Economía, 9(18), 287-302. https://doi.org/10.17163/ret. n18.2019.07

Fernández, M. A. (2021). Un paso más cerca del Oasis de James Halliday: Smart Contracts, Blockchain y videojuegos. http://hdl.handle. net/20.500.12010/19727

González-Millan, J. C., & Guardiola-Plazas, L. F. (2019). La Confiabilidad en las Monedas Digitales como Inversión Práctica en la Economía del Futuro. Reflexiones Contables (Cúcuta), 2(2), 102–114. https://doi.org/10.22463/26655543.2990

Kabanov, A. (28 de Julio de 2020). https://es.cointele graph.com/news/gaming-industry-use-of-blockchain-may-lead-to-mass-adoption Maldonado, J. (26 de Noviembre de 2019). https:// observatorioblockchain.com/. Obtenido de https://observatorioblockchain.com/blockchain/ blokchain-introduce-a-los-jugadores-en-el-corazon-del-negocio-de-los-videojuegos/

Planeta NTF. (s,f). ¿Qué es Decentraland? Introducción a una experiencia inmersiva y multisensorial. https://planetanft.com/que-es-decentraland-introduccion-a-una-experiencia-multisensorial/

Rodríguez Canfranc, P. (16 de Septiembre de 2019). Telos fundacion telefonica. Obtenido de https://telos. fundaciontelefonica.com/la-cofa/blockchain-y-videojuegos-una-relacion-prometedora/

Rueda-Rueda, J. S. (2021). El reto del desarrollo segu ro de aplicaciones IoT en un mercado acelerado. Revista Ingenio, 18(1), 54–61. https://doi.org/10.22463/2011642X.2667

Salazar-Vergel, A., & Contreras-Cáceres, M. E. (2020). Inicios, desarrollo y auge de los negocios virtuales. Reflexiones Contables (Cúcuta), 3(2), 57–67. https://doi.org/10.22463/26655543.2975

Teruel Zurita, M. (Octubre de 2020). JeuAzarru. Ob tenido de http://jeuazarru.com/wp-content/ uploads/2020/10/BLOCKCHAIN-en-Gaming.pdf