



Palabra clave

buscar

Entre el

y el

buscar

**Angélica Ortiz** de Gortari / Videojuegos en línea

Por

**Angélica Ortiz** de Gortari

Los pasos se escuchan, los monstruos se acercan, afila tu espada y empieza a jugar. Expectación, emoción, aventura. ¿Qué interrogantes, retos y beneficios nos trae la nueva generación de videojuegos en línea y criaturas digitales? ¿Cuáles son las consecuencias de pasar largas horas sumergidos en estos mundos sintéticos de fantasía?

Los videojuegos son herramientas interactivas que manipulan drama e historias fantásticas y que conectan las emociones del jugador con la ayuda de simulaciones de la inteligencia artificial, con experiencias vividas abriendo la ventana al mundo de la fantasía y la imaginación.

Actualmente, los videojuegos son los medios más inmersivos. Tienen el potencial de integrar todos los tipos de medios sin límites culturales y generacionales y se encuentran en plena eclosión y de moda como técnicas psicológicas terapéuticas que no requieren ser personalizadas y se lanzan como un producto de consumo más.

"Cúrese usted mismo" aplicadas en masa, como placebos o como sustitutos de una persona, como juguetes didácticos del hoy o simples medios de entretenimiento interactivo, en donde uno no necesita ser científico para "clonarse a sí mismo". Algunos integran, por su estructura y características, el potencial educativo para sensibilizarnos con eventos históricos o de la vida diaria, inculcar sentimientos de identidad, pertenencia, desarrollar habilidades motrices o sociales, trabajo en equipo y multitasking, etc. Son excelentes fuentes de información para comprender la interacción del hombre con las nuevas tecnologías, conocer las necesidades y motivaciones de las nuevas generaciones, entre otras.

Como ya decía Sartori desde su perspectiva de la televisión, el usuario lo que desea es tener frente así un cuerpo-máquina que le permita ver desfilan sucesos, ya no tanto para verlos, sino para explorarlos y vivirlos.

Actualmente ya no es suficiente ver imágenes, lo más importante es "estar entre ellas".

Las nuevas comunidades de juego en línea están formadas por una compleja infraestructura económica virtual consistente y permanente, sustentada en la ingeniería visual del diseño de procesos y en una maleable arquitectura

que se redefine a partir de la interacción con los usuarios, convirtiéndose en toda una coreografía simulada.

La alta resolución de las imágenes, la calidad del sonido y efectos especiales; el empleo de tecnología de realidad mixta; la precisión de las simulaciones gracias al uso de la inteligencia artificial y la manipulación de íconos, emoticonos y avatares, constituyen "objetos de toque emocional", al evocar y transmitir múltiples estímulos sensorio-perceptivos que modifican sentimientos y afectos en el individuo.

En estos mundos ubicuos paralelos, el jugador puede experimentar la telepresencia en el espacio del juego y transportarse al otro lado del arco iris, puede hacer el viaje de Julio Verne y no necesita viajar 80 días para darle la vuelta el mundo, ahora crea y explora nuevos mundos asumiendo roles e identidades al límite de su imaginación.

Los videojuegos en línea representan la forma de ser y estar en el mundo globalizado, uno de los nuevos modos de interacción social que funcionan como paliativo o sustituto ante la cultura de la indiferencia donde la participación en las "batallas jugador contra jugador", destrucción y violencia responden a la búsqueda de sublimación o escape y descarga de la frustración de la vida moderna, ya que vivimos en "drive" tratando de huir de la trivial rutina y de los muros de cemento que cada vez separan más a los individuos en las grandes ciudades. Y lo saturan con ofertas permanentes de lo que no es ni puede ser o tener, siendo el individuo presa fácil de la tecnología persuasiva que se proyecta a través de las pantallas de cristal provocando la simbiosis y transformando la realidad y la conciencia.

La facilidad de comunicarse con internet por e-mail, web pages, blog, foros, chats, etc., favorece la formación de diversas asociaciones de juego y algunos lo consideran como un deporte a nivel profesional: "E-sport", donde es posible tomar clases para jugar mejor y participan en las llamadas "Lan parties", en torneos presenciales o virtuales entre otros y se ganan premios e inclusive dinero real.

La incertidumbre flota nuevamente en el aire, y me pregunto ¿cuáles son las consecuencias de identificarnos con caracteres virtuales?, ¿somos una generación de adictos funcionales?, ¿cuándo el juego es sólo juego y en qué momento el juego representa una carga más allá de las fuerzas de contención individual que llevan al individuo a confundir y liberar la tensión acumulada en la vida real?

¿Por qué cada vez más los jóvenes aceptan y se familiarizan con ambientes de juegos violentos, más aun que los adultos? ¿Tendrá consecuencias el pensar y poder experimentar repetitivamente y en automático la posibilidad de matar, drogarse o prostituirse? ¿O esto sólo sirve de catarsis?

Sin duda, estas herramientas tecnológicas moldearán a un nuevo ser humano. Por lo que es imperativo conocer estos espacios lúdicos para poder desarrollar otros marcos conceptuales y medidas preventivas para detectar y rescatar a los individuos que llegasen a presentar problemáticas.

Las exigencias de nuestra época se desbordan cual lava del volcán y tenemos el deber de interesarnos y tratar de atenuar los riesgos a fin de salvaguardar los valores que sustentan los derechos de la convivencia universal y estar preparados para lograr que las tecnologías de hoy conformen un hombre más humano.

[www.cyberpsyke.org](http://www.cyberpsyke.org)

La autora es investigadora del impacto psicosocial de las nuevas tecnologías del Instituto de Salud Pública de Suecia.

