

Entrevista realizada por Juan Pablo Bertuzzi y Marcela Bortolotto de la Facultad de Ciencias de la Educación de Paraná, Argentina, como parte de su tesis de graduación, a Carlos González Tardón el día 6 de Febrero de 2008

Bertuzzi y Bortolotto: Primeramente, vale aclarar que nosotros vemos a los mundos virtuales como funcionales a un desarrollo positivo socio-cultural. Por otro lado, las preguntas se basan en los juegos Second Life en primera medida, y en segundo término los del estilo del World of Warcraft.

González Tardón: Lo primero que me gustaría aclarar es que, por lo menos para mí, Second Life no es un videojuego sino un ambiente simulado de interacción social, como un chat con avatares...



Second Life



World Of Warcraft

- 1) ¿Qué necesidad crees que se satisface en este tipo de juegos y no en la vida real para que éstos sean jugados?

La primera es que puedes actuar en un ambiente social de forma anónima, lo que es una situación interesante a la hora de poder investigar posibles roles sociales distintos al que sueles representar en la vida real. También puede reiniciar toda tu historia social a eliminar tu personaje lo que te lleva a tener menos limitaciones sociales o tabús.

- 2) El jugador es el medio entre el mundo real y el virtual ¿Cómo se retroalimentan estos mundos entre sí? Es decir, que se lleva el jugador del mundo virtual al real y viceversa. En pos de esto, ¿qué consecuencias positivas y/o negativas se podrían deducir?"

Realmente hay una interacción entre el mundo real y virtual mucho más allá del videojugador. Es necesario también pensar en el desarrollador del videojuego que coge situaciones de la realidad y las “jugabiliza”, pero eso es otro tema.

Los seres humanos tenemos un alto componente de pensamiento abstracto y una gran habilidad de simular tanto el futuro como el pasado o presentes alternativos, toda esa simulación nos afecta de una forma muy directa, es decir, si pensamos que nos van a despedir del trabajo, nosotros nos hacemos la película mental en nuestra cabeza y sin darnos cuenta nos comportamos como si eso fuera real en vez de un producto de nuestra imaginación. En los videojuegos es lo mismo, el ejemplo más claro es el efecto emocional que tienen los videojuegos en las personas, si un jugador gana algo que cree poco posibles mejora su autoestima y esto le afecta a su día a día de forma positiva.

Siguiendo con ese pensamiento todo lo que tiene que ver con la prueba de nuevos roles, es decir, una persona que es muy tímida puede ser muy abierta en un medio virtual y esto puede llevar a que mejoren sus relaciones sociales en el mundo real, por el contrario la falta de ese trasvase entre lo virtual y lo real puede llevar a que la persona se queda encastada en su imagen, avatar, identidad... virtual y que sienta como menos real la que presenta al exterior y esto puede llevar a lo que se suele llamar una “retirada de la realidad” para ser acogido por el mundo virtual más sencillo, ameno y controlable...

Supongo que también en lo negativo os interesará el tema de violencia, yo creo que el tema de la generalización de patrones de violencia entre el mundo virtual hacia el real es muy inferior a lo que nos presentan los medios, de hecho existen investigaciones que afirman que la agresividad que se expresa en el ambiente virtual ayuda al control de impulsos en el mundo real (siguiendo con la teoría de la olla a presión de frustraciones). Yo creo que la mayor parte de jugadores aceptan la idea de irrealidad del videojuego y, como se suele decir, lo que pasa en el juego se queda en el juego...

- 3) En cuanto a los jugadores, ¿pensaste alguna vez el tema de la autenticidad de los mismos una vez que adoptan un avatar? ¿Pierde u obtiene su autenticidad? O bien ¿qué crees que sucede?

La autenticidad es un tema complicado, es decir, cuándo eres más auténtico cuando estás con tu familia o con tus amigos. Cada persona tiene distintas estrategias de interacción dependiendo del ambiente en el que se mueve en ese momento, por eso se habla en vez de identidad única de un conjunto de identidades que se ponen de manifiesto dependiendo de la situación. En los videojuegos pasa lo mismo pero con una mayor libertad para explorar rincones de tus deseos y necesidades, de la misma forma que pasa en los carnavales cuando, por lo menos en España, la mayor parte de los hombres se viste de mujer. ¿Somos más auténticos cuando jugamos a videojuegos? Sí y no, lo que somos es más libres para expresar ciertas necesidades. ¿Por qué sucede esto? Por el anonimato y por la posibilidad de ruptura de normas sociales que plantea el videojuego. Supongo que lo conoceréis pero Turkle en su libro Vida en la Pantalla habla de los videojuegos como los laboratorios de la identidad de los adultos que ya no pueden utilizar los juegos clásicos infantiles para poder experimentar con los roles tanto de género, como sexuales o de clase social.

- 4) ¿Puede lo virtual absorber la realidad subjetiva de los individuos?

Sí, pero es un proceso activo por parte del usuario. Si el jugador quiere puede volcar su realidad en el juego pero no es necesario.

- 5) ¿Qué crees que está pasando para que cada vez más gente sienta la necesidad de reinventarse a sí mismo?

Yo creo que siempre ha habido esa necesidad lo que pasa es que antes no había tiempo o se hacía en la intimidad, pensar por ejemplo en los juegos sexuales entre adultos, o las fantasías que se llevaban a cabo en las casas de citas, también momentos puntuales y socialmente aceptables como el carnaval. Los videojuegos te dan seguridad pero a la vez aventuras que de otra forma no podrías hacer, por ello es más fácil acceder a reinventarte, el problema es cuando ese juego de roles se queda en lo virtual y no enriquece tu vida real.

6) ¿Hasta dónde crees que ostenta o bien puede llegar lo virtual?

Yo creo que ya son ilimitadas las posibilidades, sobre todo porque “lo virtual” es una potencialidad y desarrollarlo es cuestión de ingenio. En la actualidad cada vez más personas brillantes están entrando en estos ambientes y lo están llevando a cotas muy altas, pero ahora sólo estamos empezando.

7) Para finalizar, ¿podríamos decir que el juego es un pseudo-realizador de sueños y fantasías, y un contenedor/liberador de represiones? Decimos esto último porque en general, el jugador sólo como jugador libera sus represiones dentro del juego y es éste el que funciona como una especie de contenedor.

Sí, pero en el sentido positivo de la palabra, más que un pseudo-realizador de sueños o liberador de represiones, el hecho de jugar y la libertad que se le ofrece al jugador es un medio de expresión y cualquier medio de expresión es una forma de realizar tus sueños o liberar las represiones, como pasa con el arte, la música, la escritura automática...

Es un tema complicado sobre todo porque se suele ver como una enfermedad la necesidad de jugar a videojuegos para sentirse llenos, lo curioso es que “fantasear” o “soñar despierto” es exactamente lo mismo pero sin el estigma social de “los juegos son malos”.