

Destaca serie investigación de regia

IMPRIMIR

Guillermo Gutiérrez

Monterrey, México (27 junio 2015).- Una investigación académica realizada por una regiomontana sobre la transferencia de experiencias de videojuegos a la vida real inspiró parte de la trama del programa de casos ciberdelictivos CSI: Cyber.

El Fenómeno de Transferencia de Juego (GTP por sus siglas en inglés) es un término acuñado por Angélica Ortiz de Gortari, Doctora en Psicología de la Nottingham Trent University en Reino Unido, quien inició su investigación sobre la adicción a internet en la UDEM para después enfocar su tesis profesional sobre el GTP en la Universidad de Estocolmo, en Suecia.

Este fenómeno ocurre al asociar objetos, ambientes o eventos de la vida real con experiencias que se realizan en videojuegos, y se pueden manifestar a través de distintos sentidos como la vista y el oído.

Un ejemplo de ello es el "efecto Tetris", cuando usuarios que pasan mucho tiempo jugando el popular título puzzle comienzan a ver patrones de las figuras en escenarios reales, como entre edificios o en productos en los estantes del supermercado.

"Un jugador de World of Warcraft vio barras de energía sobre las cabezas de jugadores del equipo oponente en un partido de fútbol cuando sintió la adrenalina porque empezaron a anotar", detalló Ortiz como otro ejemplo del GTP.

El fenómeno también se manifiesta en procesos mentales, por ejemplo un jugador que evita cámaras de seguridad o que hace movimientos involuntarios que corresponden a acciones en un juego.

En el episodio de CSI: Cyber, un joven jugador que está huyendo de los agentes de la ley intenta hacer parkour saltando de un edificio a otro de la misma manera en que lo hace fácilmente en el videojuego Blacklight: Retribution. Sobra decir que el desafortunado gamer no logra su objetivo y termina con serias lesiones tras derrumbarse el techo de lámina al que intentó saltar.

"Existen una gran mayoría de jugadores que han reportado el efecto del GTP pero no todos los jugadores son susceptibles", apuntó Ortiz. "Comportamientos como el observado en la serie CSI son casos extremos y aislados de GTP, generalmente los jugadores experimentan pensamientos con el contenido del juego, pero cuando la acción es peligrosa o controversial no la ejecutan".

Chécalo

El episodio "Ghost In The Machine" de CSI: Cyber fue transmitido a principios de mayo en Estados Unidos, y en México se retransmitirá este domingo a las 20:00 horas a través del canal AXN.

Conéctate

- Conoce más del Game Transfer Phenomena en el blog de Angélica Ortiz en Playersexperiences.wordpress.com.
- También checa su tira cómica sobre el tema desde la liga elnorte.com/gtp.

Copyright © Grupo Reforma Servicio Informativo

ESTA NOTA PUEDES ENCONTRARLA EN:

<http://www.reforma.com/aplicaciones/articulo/default.aspx?id=576761>

Fecha de publicación: 27 junio 2015