

INTERNET Y LA IMAGEN COMO SUSTITUTO DE LA REALIDAD: EL FENÓMENO “FARMVILLE”

POR:

MARÍA DEL PILAR CARMONA PERAFÁN

MARZO DE DE 2.010





“Planeo mis cosechas de acuerdo a mi día...me cae mal que me llegue visita en fin de semana porque tengo que poner cosechas de 3 días, porque de lo contrario me vuelvo loca si se me echa a perder...y aun así entro super cansada y desvelada a levantar cosechas de mis arbolitos y cepillar gatitos :0 (Necesito terapia?? “

“Mi mamá está bien loca, a veces no duerme por estar en farmville y al otro día va como zombie a trabajar.”

Testimonios en el diario El Mañana de Laredo, Febrero 22 de 2.010.

Introducción.

Somos protagonistas de primera mano, del papel preponderante que las tecnologías de la comunicación cumplen en los últimos tiempos; siendo internet una de las herramientas cada vez más empleadas por las personas, como una respuesta a sus necesidades comunicativas, y que se perfila como una de los soportes más utilizados en los últimos tiempos, lo que equivale a que dará aún mucho de qué hablar. Si bien antes como ahora, la televisión, ocupa un rol fundamental en la vida de las personas, en tanto efecto niñera, compañía, educadora, de- formadora y todo lo que se le pueda atribuir; internet se perfila como uno de los implementos más utilizados en la vida diaria de las personas, y a diferentes escalas, ya que bien puede ser utilizado en el ámbito laboral, como escolar o familiar.

Al analizar la manera como internet irrumpe y logra hacerse un lugar en la sociedad, se hace necesario reflexionar, en torno a la manera como las redes sociales en la web, se perfilan como plataformas que posicionan al individuo en una sociedad virtual, con todas sus prácticas comunicativas dignas de analizar. Ejemplos de redes sociales las encontramos en Twiter, My Space, o Facebook, siendo este último un portal que en la actualidad aglutina más de 300 millones de personas alrededor del mundo, y que es anunciada como “una herramienta social que pone en contacto a personas con sus amigos”; que para su afiliación o registro tan solo se requiere tener una cuenta de correo electrónico.

Como toda red social en la web, -aparte que básicamente permite entrar en contacto con otras personas-, también abre la puerta para que estas puedan posicionar sus variados productos, hacer parte de foros, crear grupos en torno a determinados temas, o también, apartarse de la realidad haciendo parte de aplicaciones tan variadas como gustos existen en la red. El presente ensayo se queda justamente analizando la última vertiente, la de las aplicaciones de los juegos virtuales tan en boga en los últimos tiempos, y que tienen en los usuarios de estas redes sociales, a los primeros habitantes de estos mundos virtuales creados a imagen y semejanza de los vacíos y necesidades de hoy en día. Se trata del juego “Farmville” creado en Junio de 2.009 por la empresa japonesa Zinga, y

que a la fecha presenta una suerte de aproximadamente 90 millones de jugadores activos alrededor del mundo, que crece día a día y que contrario a lo que se cree, es jugado en su mayoría por adultos de todas las edades, nacionalidades y condiciones sociales.

“Farmville” es un juego masivo en línea, que se desarrolla en una granja virtual, donde la persona inicialmente recibe tan solo un lote de terreno, que debe ir llenando de acuerdo a su esfuerzo. El juego consiste en ir plantando e ir agrandando la granja, con todos los cuidados que demanda, como por ejemplo regar las patatas y cosecharlas a una hora determinada, lo que equivale a que si la plantación se descuida, se pierde y de igual forma se pierde el dinero que sirve para ir haciendo crecer la granja. De igual forma los animales deben ser cuidados, alimentados, cepillados o incluso tranquilizados (caso del toro). Así mismo, existen en esta aldea, escuelas, oficinas de correos y toda la infraestructura necesaria para irse a vivir al mundo de los sueños, donde según muchos jugadores, se despiertan sentimientos de solidaridad y convivencia.

El interés de este análisis surge de la idea de plantearse la manera como el ser humano se está relacionando con su entorno, a través de lógicas que hasta hace poco resultaban inimaginables. El vacío, la desazón de un mundo que se presenta cada vez mas mecanizado y ajeno a las necesidades del individuo, da paso a que en esta etapa post moderna, el hombre se valga de mecanismos que le permitan olvidar su realidad, mitigar un poco su soledad, y suplir, aunque sea de forma ficcionada, las carencias económicas o espirituales de un mundo cada vez más exigente, competitivo y voraz.

La idea por un lado, es reflexionar en torno a la capacidad que pueden llegar a tener los vehículos transmisores de la información, de crear paraísos virtuales, mundos enajenantes, donde el grueso de las personas gustosamente se aparta y porque no, se abandona a vivir experiencias que las toma como suyas, y asumen roles como si fueran reales.

Un aspecto que no puede quedar por fuera de este análisis, es el papel que estas redes sociales cumplen en la creación de imaginarios, y cómo son encargados en cierta forma de reproducir ciertas lógicas de consumo, que como cartas de navegación, sirven para adoctrinar al individuo, “cuánto tienes cuánto vales” sería la consigna.

De tal forma se analizarán diversos aspectos del juego, los diferentes roles que se asumen, y testimonios de personas que han encontrado en el juego, una respuesta a los vacíos que la sociedad vive hoy en día.

El presente trabajo, dada la extensión del mismo, impide elaborar un análisis extenso de los diferentes testimonios que se pudieran recoger, y más bien es una reflexión que se elabora con un primordial apoyo en lo teórico, lo que brindará las herramientas necesarias para reflexionar en torno a las maneras como la sociedad de hoy en día se mira y se comunica con su entorno; e incluso en lo personal, propicia el interés por abordar similares problemáticas a futuro, en la medida que surgen interrogantes del tipo: cuál es el papel de las nuevas tecnologías de la información en la sociedad? cómo es el rol que asumen las redes sociales? qué trasfondo e intencionalidad encierran estos juegos?, a quiénes beneficia?, qué ocurre en las sociedades cuando se dejan alienar por estos mundos virtuales?, cuáles son las consecuencias de alejarse de la realidad y abandonarse a la práctica indiscriminada de estos juegos?

La teoría.

Diversos autores se han dedicado a intentar dilucidar, la forma como la sociedad interactúa y se mira a través de los medios de comunicación. En el último siglo, los cambios han sido realmente transformadores; el teléfono, el cine, la televisión y recientemente internet, han llegado para quedarse y transformar las prácticas cotidianas.

En especial la ciencia y la tecnología han dado avances fundamentales en las maneras como el hombre tiende redes y se comunica con su entorno al punto que algunos autores sostienen que “hoy nos encontramos habitando un mundo crecientemente centrado en la informática, regidos por los medios de comunicación de masas y basado en la lógica del consumo” (Rojas-Sternbach, 1.997:31).

Al reconocer esas realidades imperantes, se hace necesario reflexionar sobre el rol de los medios de comunicación, y en especial las nuevas tecnologías, donde prima el predominio de la imagen y la fabricación de realidades, creadas para todos los gustos y al alcance de todos, con solo dar un click.

Tempranamente diversos autores recogieron casi que proféticamente las maneras como el ser humano se iba a desenvolver en el nuevo siglo; al respecto Mc Luhan sostenía:

nos estamos acercando rápidamente a la fase final de las extensiones del hombre: la simulación tecnológica de la conciencia, por la cual los procesos creativos se extenderán, colectiva y corporativamente, al conjunto de la sociedad humana, de un modo muy parecido a como ya hemos extendido nuestros sentidos y nervios con los diversos medios de comunicación.(1.996:25)

Si es la fase final de las extensiones del hombre, es algo que aún está por verse y quizá hay mucho por discutir todavía, más teniendo en cuenta, las diversas posturas reinantes, que incluso se contraponen a esta tesis. Pero lo que sí es innegable, es que estamos siendo testigos de la forma como cada vez la industria se dota de estrategias para llegar al consumidor de hoy: un ser saturado de información, inmerso en lógicas de consumo muchas veces alienantes, que se cree dueño de sus decisiones pero incapaz de llevar a cabo sus más secretos deseos, bien por falta de tiempo, como principalmente por carencias económicas

Pero, se dice, ya no es necesario desplazarse, ni hacer grandes esfuerzos por conseguir ciertas gratificaciones, frente a ello, la industria ya tiene dispuesto todo para que desde la comodidad del hogar, el hombre sea capaz de llegar a lugares donde nunca imaginó, asumiendo roles que satisfacen sus necesidades inmediatas de búsqueda de placer, para lo cual los juegos que simulan otros mundos parecen ser una respuesta.

Desde hace unos años a través de la web, se vienen implementando una serie de programas asistidos por computador, donde sin asumir riesgos ni dejar el hogar, prometen hacer vivir experiencias fascinantes, tal es el caso de Farm Ville, el lugar prometido, donde las relaciones de vecindad no se resquebrajan en tanto existe la ayuda mutua, donde se viven lazos de amistad, con un culto a la virtualidad tan aterrador que definitivamente hace que se pierda la percepción de la realidad.

Quizá resulte más fácil ayudar a un amigo en problemas a través de los juegos en red, que ayudarlo en este aquí y ahora, por fuera de la pantalla. Creando relaciones ilusorias, que nada tienen que ver con la realidad. Al respecto (Rojas-Sternbach,1.997:61) manifiestan que: “los cambios que los medios de comunicación han introducido al

convertirse en epicentro de la vida contemporánea cotidiana, son enormes y afectan sin duda profundamente a los sujetos sociales y a su conexión con la realidad”.

Y es que este mundo de avatares, de personajes ficcionados, de universos reproducidos artificialmente, se ve expandido por la cada vez más creciente cantidad de adeptos, que prefieren abandonarse a ilusiones efímeras, que quizá lo ayudan a olvidar los problemas cotidianos a los que se enfrenta, prefiriendo la simulación por sobre la realidad, o como sostenía Baudrillard en su texto *Cultura y Simulacro* (1.977:49).

“Aquello que toda una sociedad busca al continuar produciendo, y superproduciendo, es resucitar lo real que se le escapa. Por eso, tal producción «material» se convierte hoy en hiperreal. Retiene todos los rasgos y discursos de la producción tradicional, pero no es más que una metáfora. De este modo, los hiperrealistas fijan con un parecido alucinante una realidad de la que se ha esfumado todo el sentido y toda la profundidad y la energía de la representación. Y así, el hiperrealismo de la simulación se traduce por doquier en el alucinante parecido de lo real consigo mismo”.

Y que mejor forma de simulación de la realidad, de obtención de la entretenición a bajo precio, que abandonarse a los placeres de un universo ficticio donde se puede obtener todo lo que en este ahora es imposible de alcanzar: edificios, lagos, caballos, una bonita aldea digna de mostrar.

Otra aspecto digno de analizar en estos fenómenos es la manera como las personas se relacionan con su entorno, se trata de relaciones difusas, extrañas, en tanto en algunos casos se prefiere y se anhela el vínculo virtual por sobre el real. Baudrillard en su texto “El sistema de los objetos” divisaba tempranamente ese tipo de conflicto, al sostener que: “Es aquí donde aparece la disposición de los objetos a desempeñar el papel de sustitutos de la relación humana” (1.969: 144).

Cuando emerge una nueva tecnología, siempre van a haber detractores y posturas a favor, en la presente reflexión que se hace, se advierte que no se quiere caer en ninguno de los dos bordes, ni en el de los tecnófobos con su total escepticismo frente a estas nuevas tendencias, ni completamente a favor de las nuevas tecnologías, ignorando las lógicas que subyacen en cada categoría de análisis. Si no más bien, elaborar, un ejercicio concienzudo de una problemática puntual, que se da en torno a la manera como las personas vienen haciendo uso de estas tecnologías, y como desde los mismos

medios de comunicación se alientan y promueven estas prácticas, muchas veces con un total y pleno conocimiento de lo que sucede, pero sin ningún interés por contribuir a la minimización del problema. Después de todo no hay que olvidar, que detrás de las redes sociales virtuales y de los juegos en línea hay todo un entramado económico, listo para ofrecerle al jugador una infinita gama de objetos y peor aún, valiéndose de la condición de debilidad y porque no decirlo adicción, al ofrecerle elementos innecesarios, como el patético caso de Farmville, que cuando existen algunos objetos para la granja que prácticamente escasean, la persona con solo dar un click, carga con orden a su tarjeta de crédito, el pago de estiércol que no está produciendo su caballo, por dar un pequeño ejemplo.

Cómo plantearse el futuro de una sociedad cuyos integrantes, si bien no todos, pero si un grueso de la población, tiene como prioridad llenarse de cosas sin valor, que los medios de comunicación le hacen creer que es necesario obtenerlos? Cómo si “en casos extremos, la adhesión adictiva a las imágenes de los medios reemplaza la propia capacidad de pensar e imaginar” (Rojas y Sternbach 1.997:78).

Y es que las tecnologías de la información, se encuentran presentes en diferentes núcleos sociales, tanto en Europa como en América del Sur, a lo largo y ancho del planeta estos dispositivos tecnológicos son ampliamente usados, de tal forma, dichas prácticas no son de uso exclusivo de gente acomodada que tiene a disposición una tarjeta de un banco que le permite acceder a objetos virtuales. Cada vez se es más testigo de cómo estas tecnologías han permeado la sociedad, de maneras diferentes pero con efectos a veces parecidos, hasta el punto que autores como Roberto Follari (citado por Rojas y Sternbach) acertadamente plantea que:

esta mentalidad de desesperanza y de “dejar pasar”, de admitir que hay que concentrarse en el momento porque el futuro no promete, es paradójicamente similar a la de los que practican el hedonismo frente al hartazgo de posibilidades ofrecidas”. Y agrega: “el efecto es muy similar: individuación, falta de solidaridad, ausencia de teleología, aferramiento al presente, desencantamiento del mundo.

El juego.



Como ya se anticipó, se trata de un juego en línea, donde la gente recibe su parcela y la va trabajando, lo que de entrada implica que para hacer una labor que resulte efectiva, la persona debe emplear como mínimo varias horas de su día en el cuidado y manejo de su granja, a la cual pueden llegar, bien sea por invitación de un contacto o teniendo una cuenta en Facebook.

Las personas deben arar, sembrar y cosechar, tienen diferentes clases de semillas como flores, verduras, plantas aromáticas, y plantas de temporada. Lo que garantiza que si la persona se aburre o intenta salirse del juego, existen diversas maneras de mantenerlos enganchados, como por ejemplo en diciembre pasado, tuvieron ponsetias para sembrar, o bambú y lotos en esos días, por la celebración del año nuevo chino (temporada que ya terminó). Cada semilla tiene su tiempo para cosechar y la cosecha se puede perder con el doble de tiempo, pero el problema se agudiza cuando la persona no puede cosechar, porque debe buscar a alguien que lo haga por ella, so pena de perder todo, hasta el punto

que hay personas que han dado su clave de internet para que otros cosecharan por ellos ya que se iba a perder todo lo sembrado.

Los edificios son comprados, y son la gran aspiración del granjero, como algunos dijeron “la primera casita”, y es que en estos juegos virtuales se hace palpable la manera como las personas pueden cumplir sus sueños fallidos, de obtención de riqueza o siquiera de una vida acomodada. De igual forma en la granja existen librerías, oficina de correos, escuela y la constante es que en el juego hay que ganar dinero para cosechar, comprar animales, plantas o infraestructura, es decir, se progresa, en tanto se tiene dinero para adquirir los objetos que ahí se ofrecen, resaltando que hay plantas que son más difíciles de conseguir por lo que tienen mayor valor. Igual para tenerlas hay que esperar a que crezcan, más los trabajos inherentes de toda granja como es el ordeñar, recoger huevos, en fin, hacer cada actividad con la que se pueda ganar dinero para seguir ampliando la granja y que sea la mejor de la aldea.

Así mismo, al pasar tanto tiempo en la granja, se van creando sentidos de pertenencia, a tal punto que una persona entrevistada confesaba que cuando veía una vaca se acordaba “de su finca”. También está la XP: que significa experiencia, lo dan por comprar, semillas, casas o vehículos, también por fertilizar los cultivos y alimentar las gallinas de los vecinos. Es lo más importante para subir de nivel, lo que implica que se pueden comprar lotes más grandes y sembrar alimentos de mayor valor. Esta última variante hay que analizarla a la luz del capitalismo ya que a través del juego, se estimulan aspectos relacionados con el sistema económico imperante, además, es importante el exhibir las posesiones, ya que las personas al ser vecinas de otras igual de “activas”, que por condiciones de tiempo, dedicación y vecindad en el juego han adquirido mas posesiones, han llevado a que muchos jugadores se depriman, y de forma casi que desesperada, imploran día a día a través de mensajes públicos en Facebook, por ayuda para sus establos, así como también solicitan que les regalen animales o que les ayuden a cuidar sus cosechas, ante la incapacidad de sostener un juego tan demandante.

Además ha sucedido que el plano virtual salta a lo real en tanto muchas personas tiene como tema principal de conversación el saber cómo va la granja del otro, cuáles han

sido sus últimas adquisiciones etc; y están los que confiesan que se han apartado un poco de sus amigos “reales” para acercarse más a los amigos que han “conocido” a través del juego.

Es por esta razón, que hay personas que incluso, manifiestan sentirse más a gusto dentro de su granja, porque según ellos tienen vecinos más activos y colaboradores que los que tienen en la vida real, situación preocupante ya que en estas nuevas épocas: “la sociabilidad se ha tornado así desapasionada y se erosiona el sentimiento de pertenencia a grupos; los otros están, pero los vínculos son leves, como es el ser”. (Rojas y Sternbach 1.997:70).



De tal forma, el espacio físico se contrae, se diluye, y da paso a un frenético mundo de imágenes, de sonidos, de utopías realizables solo en la pantalla, o como diría Baudrillard en su texto *El otro por sí mismo*: “este cuerpo, nuestro cuerpo, aparece como superfluo en su extensión, en la multiplicidad y la complejidad de sus órganos, de sus tejidos, de sus funciones, ya que todo se concentra hoy en el cerebro y en la fórmula genética, que resumen por sí solos la definición operacional del ser”(1.988:15).

Conclusiones.

La llamada postmodernidad, ha traído cambios sustanciales en la vida del ser humano. La pérdida de fe en las instituciones, y en aspectos que se daban por hechos, ha dado paso a un descreimiento total por parte de sociedades cada vez más ávidas de experimentar sensaciones que las hagan desconectarse, así sea tan solo de una manera efímera.

Alejandro Piscitelli en su texto *Del Pull al Push. Internet y la venganza de la televisión*, respecto del internet, en aquella época vaticinaba que:

la principal diferencia con la televisión actual es que el contenido “irradiado” no será sólo entretenimiento o programas convencionales pertenecientes a una parrilla más o menos conocida, sino que será cualquier ítem transmisible (juegos, catálogos presentaciones multimediáticas, colas de películas, libros, diarios interactivos, lo que se les ocurra y más todavía) (del Pull:65).

Y quien si no él, años después en su texto *Ciberculturas 2.0* plantearía que:

Las técnicas de la imagen numérica *inducen* nuevas formas de mirar. A diferencia de las representaciones tradicionales, la imagen numérica es esencialmente dinámica. Su horizonte es la ventana *utópica* a través de la cual se vuelve visible el universo entero en todas las escalas y en todos los modos de representación imaginables. Un universo en el cual el espectador/ operador, por medio de órdenes, puede provocar sequías, duplicar la población terrestre, hacer explotar supernovas o ir tan lejos hacia atrás o hacia adelante como se lo dicte su imaginación.(2.002:71).

Si nos atenemos a la realidad virtual, esto ya es posible hacerlo, y justamente ese es el desafío de las nuevas tecnologías, crear nuevas formas de percepción mental, que sin duda en unos casos servirán al avance de la humanidad y en otros cumplirán una función alienante.

Sea como sea, se trata de trayectorias inevitables, que nos tendrán absortos mientras seguiremos comprobando proyecciones o refutando ideas preconcebidas. O como dice Piscitelli en su texto: Internet, la imprenta del Siglo XXI:

Revisar la obra entera de McLuhan a partir de la existencia y las vivencias propias de Internet resulta más que saludable, ya que muchas de sus metáforas fueron descalificadas demasiado rápidamente. La más célebre de todas, la que sostiene que el mundo habría de devenir en aldea global, adquiere hoy un tono menos autista y geopolíticamente más correcto, cuando la revisamos desde la perspectiva de los 750 millones de Internautas que hay hoy en el mundo, expresándose y conectándose al menos potencialmente, entre sí.(2.005:129)

La tarea por tanto, será tener una mente abierta a los cambios, pero manteniendo la mirada crítica, ahí donde los sistemas son cambiantes y para implantar y legitimar ciertos discursos, se despliegan un sinfín de estrategias de control del individuo, o como diría Paul Virilio: “Ya no lo neutralizaréis con la represión y el control, sino con la información y la comunicación, porque lo encadenaréis a la única necesidad de la pantalla”(1.989:36).

Por último, la urgencia de mantener una mentalidad crítica se da en el estado alarmante de las cosas, en la forma como tristemente mucha gente se abandona a placeres intangibles, quizá como una manera de escapar a esta realidad que para muchos se presenta como excluyente y segregadora, donde se le hace creer al hombre que tiene libertad para decidir pero no dentro de sus necesidades sino dentro de lo que el sistema considera que debe sentir y hacer.

BIBLIOGRAFIA

- Baudrillard, Jean (1.978). *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Baudrillard, Jean (1.969). *El sistema de los objetos*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Baudrillard, Jean (1.988). *El otro por sí mismo*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Mc Luhan, Marshall (1.996) *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Follari, Roberto (1.997) Citado por: Rojas, Maria Cristina y Sternbach, Susana. En: *Entre dos siglos. Una lectura psicoanalítica de la posmodernidad*. Buenos Aires: Lugar Editorial.
- Piscitelli, Alejandro (2.002) *Ciberculturas 2.0 En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós
- Piscitelli, Alejandro (2.005) *Internet, la imprenta del Siglo XXI*. Barcelona: Gedisa Editorial
- Piscitelli, Alejandro *Del Pull al Push. Internet y la venganza de la televisión*. Diálogos de la comunicación.
- Rojas, Maria Cristina y Sternbach, Susana. (1.997) *Entre dos siglos. Una lectura psicoanalítica de la posmodernidad*. Buenos Aires: Lugar Editorial.
- Virilio, Paul (1.989) "El último vehículo". En: *Videoculturas de fin de siglo*, 37-45. Madrid. Editorial Cátedra Signo e Imagen,

SITIOS WEB RELACIONADOS:

Información de Farmville en Wikipedia:

<http://es.wikipedia.org/wiki/FarmVille>

Página oficial de Farmville:

<http://www.farmville.com/>

Diario El Mañana de Laredo, algunos testimonios de Farm Ville:

<http://74.125.93.132/search?q=cache:Ux-VAdo8IeoJ:www.elmanana.com.mx/notas.asp%3Fid%3D167417+diario+el+ma%C3%B1ana+laredo+farmville&cd=2&hl=es&ct=clnk&gl=co>

