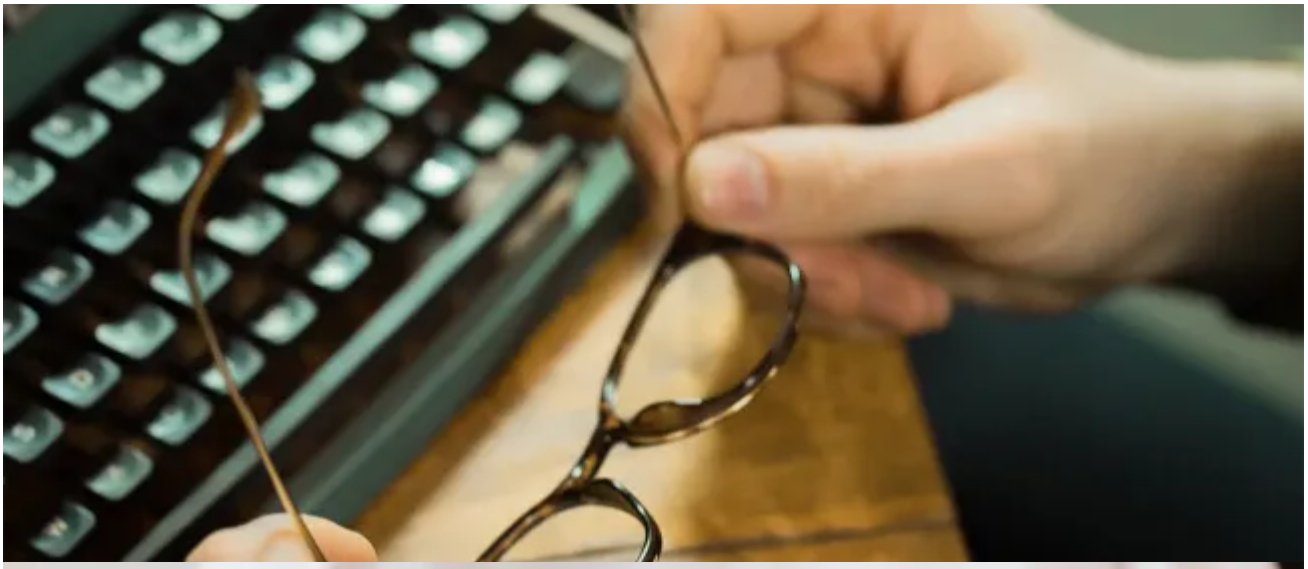
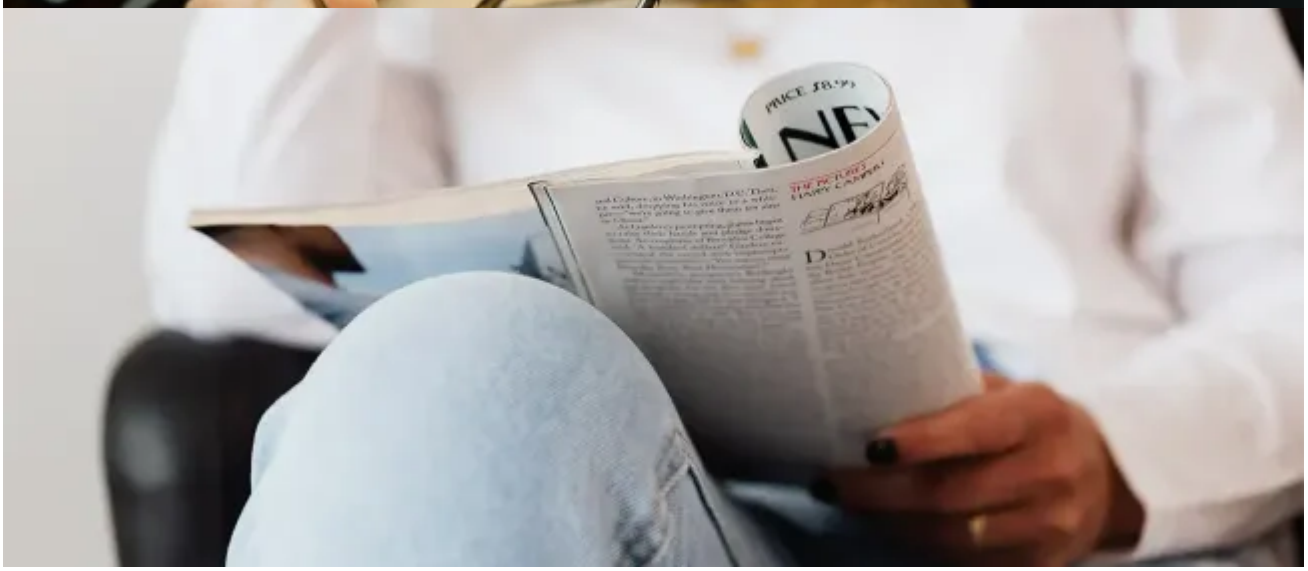
Play Matters





Tiempo de lectura: 5 min.

Ignacio Avalos Gutiérrez

Jue, 09/09/2021 - 08:46

Una mínima honestidad me exige iniciar estas líneas señalando que quien las escribe es un “baby boomer”, conforme a una categoría que lo ubica como nacido en tiempos predigitales, esto es, alguien para quien los dispositivos tecnológicos actuales significan una realidad “sobrevenida”, en la que surfea lo mejor que puede.

Así, aunque me muevo con cierta dignidad en varios rincones del espacio digital, me encuentro lejos del mundo de los video juegos y con respecto a los E-sports guardo

una absoluta indiferencia, dado que no alcanzo a entender, por ejemplo, que alguien prefiera jugar futbol sentado frente a una pantalla, en vez correr en una cancha con veintidós tipos disputándose el balón para marcar un gol.

Sin embargo, me atrevo a escribir sobre el asunto porque advierto en los videojuegos el reforzamiento de señales que se están mostrando hace tiempo y de manera muy acelerada, en otros contextos que no me resultan tan ajenos.

Drogas electrónicas

Leo, pues, que en el mundo hay alrededor de 2.500 millones de personas de todas las edades, que diariamente se acercan a los videojuegos en sus múltiples formas, redibujando el tiempo dedicado al ocio y abriéndole el camino a un negocio cuyas cifras actuales son estratosféricas.

Con más de 665 millones de jugadores, China es el mayor mercado del mundo. Se estima que sus ventas en 2021 estarán en torno a los 41.700 millones de euros, y se espera que para 2025 el monto se eleve hasta alcanzar alrededor de 60.000 millones, siempre y cuando se mantenga la tendencia que viene registrando, cosa que está por verse.

Está por verse, digo, porque desde hace dos años, China ha mostrado su preocupación por el daño que pueden causar los videojuegos, principalmente en niños y adolescentes, un 60% de los cuales los practica de manera habitual. Se convirtió así, en el primer país en declarar la adicción de los jóvenes como un "desorden clínico", mientras que los medios de comunicación estatales, menos cuidadosos en el empleo de las palabras, los definieron como "opio espiritual" y "drogas electrónicas”.

En virtud de lo anterior, recientemente el Gobierno elaboró un conjunto de normas que limita drásticamente el tiempo de exposición a los jugadores menores de 18 años: de lunes a jueves a tres horas semanales y de viernes a domingo a una hora, de 8 a 9 de la noche. Las nuevas pautas se aplicarán universalmente a todas las plataformas de juegos en línea que operan en China, a partir de un sistema común que identifique la identidad y edad del usuario.

Por su parte, la Organización Mundial de la Salud (OMS) hace menos de un mes publicó su nueva Clasificación Internacional de las Enfermedades, en la que incluyó por primera vez la adicción a los videojuegos, poniéndola dentro de la sección

correspondiente a "trastornos mentales, del comportamiento o del desarrollo neurológico". La normativa adoptada entra en vigor a partir del año entrante, en los casi 200 países que integran la referida organización

Play Matters

Nadie puede oponerse a establecer determinadas reglas en función del diagnostico expuesto por la OMS. Pero se han prendido las alarmas por la influencia que pueden tener las plataformas y su capacidad para extraer datos de todo lo que ocurre mientras esta encendida la pantalla. “Los datos de quién eres son muy valiosos, los datos de qué quieres ser lo son todavía más. En los juegos se ve lo que aspiramos a ser”, dice Miguel Sicart, filósofo español, autor del libro Play Matters.

En el caso chino la industria del videojuego guarda el control de los datos de millones de usuarios, convirtiéndose, así, en una pieza más del sistema de vigilancia que ha logrado armar su gobierno para supervisar la vida de los ciudadanos en casi todos sus aspectos, incluso en “el control actual de los úteros a través de la planificación familiar”, como expresaba un sociólogo chino, cuyo nombre obviamente no puedo recordar. La tarea, añadía, se realiza mediante dispositivos tecnológicos que. unidos a los sistemas de calificación social, dan lugar a esquemas para catalogar a los ciudadanos.

La «Gran Cibermuralla» bloquea a las grandes empresas extranjeras (Apple, Samsung, Microsoft, Facebook…), **a fin de que no se cuelen mensajes políticamente inconvenientes para el gobierno. La población no tiene otra versión de la realidad que la que le brindan sus autoridades, Vive, pues,** una realidad paralela, recreada por su gobierno conforme a un diseño que incluye censura, vigilancia, adoctrinamiento, desinformación … Así las cosas, dentro del paisaje por donde transcurre la vida de los ciudadanos, el control social es parte de la normalidad, algo completamente institucionalizado y en general no se percibe ninguna necesidad de buscar otras opciones.

El Sistema Patria

Desde luego, no sólo en China ocurren estas cosas. En casi todos los países la vigilancia social lleva instalada un buen rato. La pandemia le ha servido como anillo al dedo. En efecto, ¿quién se va a oponer a determinados controles si lo que se persigue es una loable e imprescindible medida de bioseguridad? En este sentido, cabe mencionar que las diversas organizaciones que observan los niveles de

democracia y libertad en todo el mundo demuestran que el autoritarismo ha aumentado sensiblemente en estos tiempos de coronavirus.

En Estados Unidos es una cuestión central de la agenda pública desde hace años, según lo relató, entre otros, Edward Snowden (empleado de la Agencia Central de Inteligencia y de la Agencia de Seguridad Nacional), quien se vio obligado a salir de su país por denunciar, con pruebas en la mano, que organismos públicos coartaban las libertades políticas y civiles de la población norteamericana. E igualmente podríamos mencionar otros muchos países que, en la medida de sus capacidades, tienen semejantes estrategias. Y ni hablar de las llamadas grandes "empresas tecnológicas", promotoras del "capitalismo de la vigilancia", un sistema económico que, en síntesis, funciona a partir de la recolecció y procesamiento de una enorme y variada cantidad de datos.

En lo que respecta a Venezuela, la aparición, con asesoría China, por cierto, del Sistema Patria ha dejado constancia durante sus cuatro años de funcionamiento que no es solo una pequeña plataforma digital empleada para la entrega de subsidios gubernamentales. La amplitud de su sistema y el volumen de su base de datos, se dirige ciertamente al objetivo de paliar en alguna medida la crisis nacional, pero como lo escribió recientemente el sociólogo Héctor Briceño, "…en paralelo busca trazar un mapa de lealtades políticas…", y es obvio, añado yo, que marcha hacia fines más ambiciosos en cuanto al control social.

¿Democracia Digital?

Menuda tarea, así pues, la que encaramos los terrícolas. Dicho en pocas palabras, hay que reconceptualizar la democracia, pensarla a la luz de las nuevas condiciones que plantean los diversos cambios tecnológicos, tal y como se viene argumentando desde hace tiempo, desde varios países, desde varios sectores. Menuda tarea, repito, porque además de todo lo señalado tiene como trasfondo una grave confrontación geopolítica en la que varias naciones, en particular China y Estados Unidos, compiten por la hegemonía en el desarrollo global de tecnologías como la inteligencia artificial (IA), el 5G o la vigilancia masiva.

La buena noticia es que el mundo no se encuentra de brazos cruzados. Lejos de ello proliferan iniciativas muy importantes que apuntan a garantizar la democracia y las libertades en las sociedades digitales.

El Nacional

Miércoles 8 de septiembre de 2021

ver PDF
Copied to clipboard