

Game Transfer Phenomena [Video Interview]

 gecon.es/game-transfer-phenomena/

Flavio
Escribano

21/10/2020

Fenómenos de transferencia entre el videojuego y el mundo analógico.

VIDEO RESUMEN



Watch Video At: <https://youtu.be/qfbhaAlqZ98>

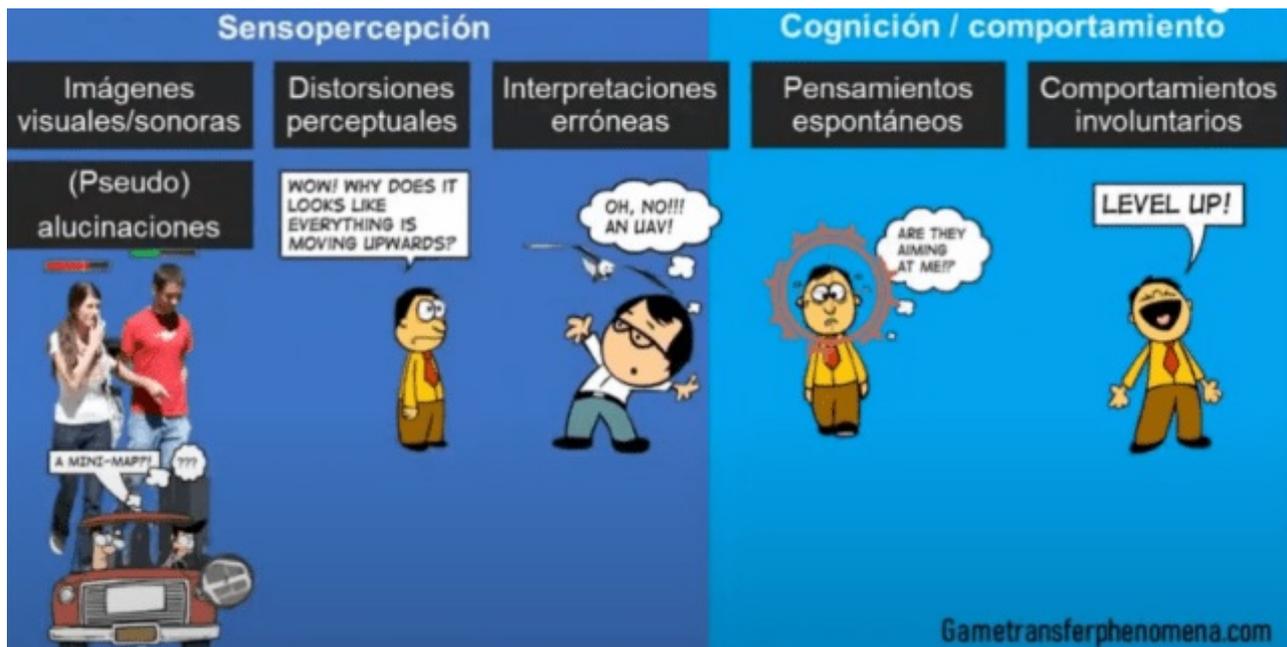
Video Resumen Entrevista con la Dra. Angélica Ortiz de Gortari
sobre el GTP

El pasado 28 de Mayo tuvimos el placer de celebrar un webinar con la profesora de la Facultad de Psicología de la Universidad de Bergen la **Dra. Angélica Ortiz de Gortari**. Ella nos habló de un curioso fenómeno a la par que muy común y que, de seguro, la mayoría de los jugadores hemos experimentado: El fenómeno de transferencia de los videojuegos.

Quizá hayamos notado en nosotros mismos que heredamos de forma tanto voluntaria como involuntaria determinados “tics” o referencias audiovisuales de los videojuegos, repitiendo según qué frases de un juego o, analizando nuestro entorno automática y estratégicamente tal y como

haríamos, por ejemplo, en un juego de combate. Este fenómeno ha sido estudiado profundamente por el equipo de investigación de la Dra. Ortiz desde una perspectiva psicológica o, deberíamos decir, ciberpsicología.

La definición de GTP (Games Transfer Phenomena) comprende una gran variedad de experiencias sensorperceptivas, procesos mentales y comportamientos automáticos procedentes de nuestra interacción con imágenes digitales y simulaciones en el mundo virtual de los videojuegos. Éstos, a su vez, se dividen en dos: fenómenos voluntarios e involuntarios.



Como su propio nombre indica los fenómenos involuntarios son incontrolables y componen la parte más fascinante del GTP dado que suceden de forma espontánea, desencadenando pensamientos y acciones en el jugador que pueden interferir en aspectos de su vida fuera del juego, lo cual también podría hablarnos de aspectos desconocidos sobre cómo aprendemos o transferimos el aprendizaje.

Algunos de los ejemplos del GTP en jugadores es cuando éstos se dan cuenta de que inconscientemente hacen poses de sus personajes o tararean las canciones del juego sin darse cuenta. Según la investigación esto sucede en todos los géneros y tipos de videojuegos por igual, aunque con mayor incidencia en estrategia, simulación, deportes y MMORPG, con especial tendencia en edades comprendidas entre los 15-16 años.

La transferencia de los contenidos de los videojuegos a la vida real, facilita los procesos de imaginación aunque esas transferencias están muy estereotipadas y, por tanto, las referencias a los videojuegos suelen ser a elementos que generan retroalimentación dentro de ese contexto de juego: mapas o barras de energía, así como elementos de juego que sirven de ayuda en el mismo. Se reportan casos en los que los jugadores visualizan menús de opciones en mitad de una conversación, incluso con los ojos abiertos o en la periferia de su visión.

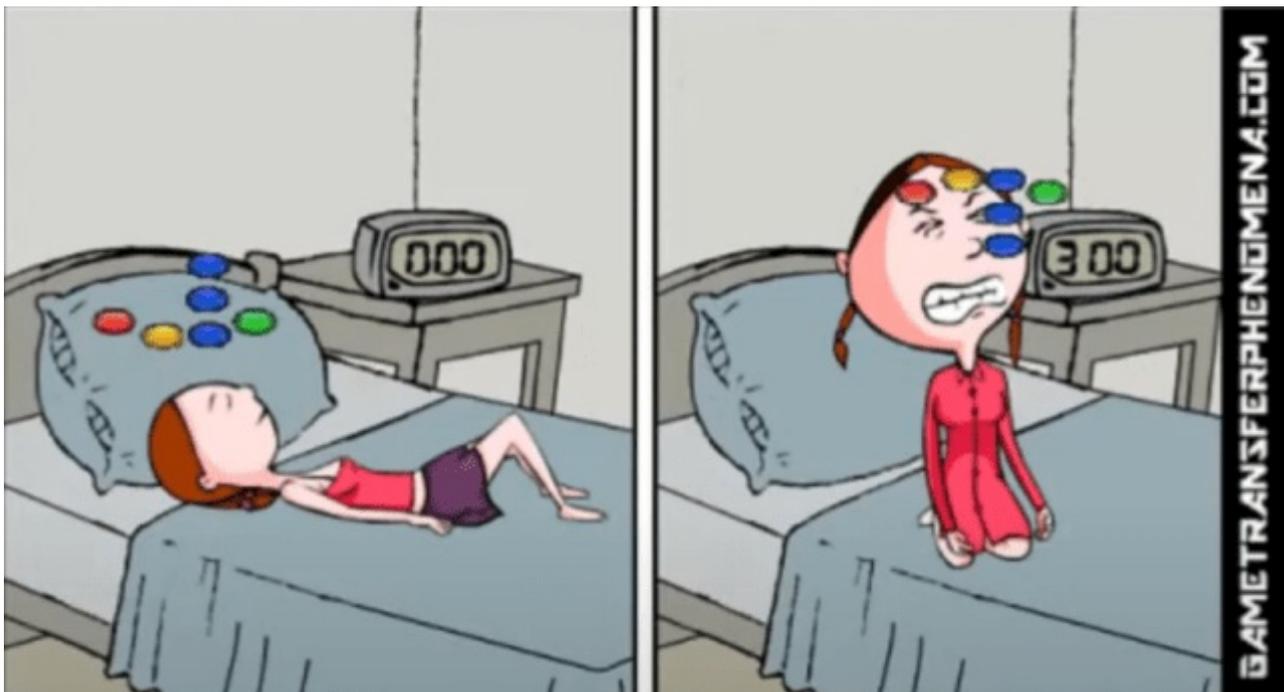
Otro de los casos más interesantes reportados es cuando un jugador de football americano habitual de World of Warcraft tradujo su interpretación del estado de su equipo en barras de energía encima de cada uno de sus compañeros y de cada uno de los miembros del equipo contrario.



En otras ocasiones los jugadores tienen la tendencia de pensar que pueden grabar o guardar un estado de la vida real para volver a él sin que hubiera pasado tiempo o acciones sobre éste.

En otros casos cuando el videojuego que jugamos nos entrena a llevar a cabo una tarea de forma muy rápida y repetitiva (por ejemplo revisar un escenario en busca de enemigos), ésta se repite de forma automática en el mundo real también de forma muy repetitiva. Se han reportado casos en los que, cuando esto ocurre, el jugador comienza a sentir fatiga o agotamiento mental. Un ejemplo de esto lo vemos cuando los jugadores de Assassin's Creed repasan constantemente los edificios de su alrededor para imaginar cómo su personaje los escalaría.

La iniciativa GTP pretende definir y clasificar todas esas manifestaciones como influencias senso-perceptivas y de comportamiento provocadas por el uso del videojuego. Cómo el videojuego puede desencadenar procesos, capacidades como la memoria de procedimiento, habilidades motoras y destrezas cognitivas y cómo, a su vez, esto nos permite interactuar con nuestro entorno de nuevas maneras. Por supuesto existen niveles de intensidad y la prevalencia media en los estudios de esta universidad es que aproximadamente el 75% de los sujetos investigados experimente algún tipo de GTP.



Lo más interesante de la investigación de la Dra. Ortiz es su preocupación por averiguar cómo aplicar el GTP desde la perspectiva del ejercicio de la Psicología. El GTP no es un fenómeno patológico en sí, pues se trata de un fenómeno derivado de la inmersión en el juego, un efecto producido por la hiperestimulación de los sentidos. Sin embargo, la tipología de su manifestación en determinados individuos sí podría ayudarnos a identificar un trastorno mental futuro, es decir, el GTP se podría usar como un indicador, como una herramienta predictiva para estos casos.

VIDEO COMPLETO



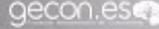
Game Transfer Phenomena
Targeting the real life impact of virtual interactions

Dra. Angelica B. Ortiz de Gortari
Líder del proyecto longitudinal acerca de Esports en escuelas nórdicas (esportsNS) en el Centro para la Ciencia del Aprendizaje y Tecnología (SLATE) en la Universidad de Bergen en Noruega.

Jueves 28 - 11:00 CEST



 **ESPORTSNS**

Watch Video At: <https://youtu.be/53D4WZjGZ9g>