



Galería de papel. *Los cerrojos de Eros y Thanatos, puertas de esta prisión*. Luis Moros (2015)

# Narrativas virtuales y capacidades

*La realidad virtual implica un cambio tanto en la narrativa audiovisual como en la manera en que experimentamos el mundo, por lo que su valor comunicacional se puede enmarcar desde las opciones, los diseños, y las subjetividades que se supone deben extender nuestra humanidad, en vez de sustituirla. Este ensayo trata de clarificar el tema y las opciones que nos ofrecen las TIC frente a la virtualidad.*

**RICHARD TAHAN**

## INTRODUCCIÓN

Las narrativas audiovisuales están experimentando cambios estructurales profundos aunados en la vida virtual, cuyos beneficios y desafíos para el desarrollo social se pueden estudiar desde tres factores principales: opciones, diseños, y subjetividades. El siguiente análisis se realiza en base al enfoque de las capacidades, incluyendo el capital social.

Las capacidades se evalúan desde los procesos que permiten o impiden la libertad de decidir y actuar así como las oportunidades que tienen las personas para alcanzar las metas que quieren. Según Amartya Sen (1999), la libertad es no solo un fin (rol constitutivo), sino también un medio (rol instrumental) para el desarrollo, y podemos identificar la restricción o expansión de las capacidades del individuo en base a cinco factores: político, económico, social, transparencia, y seguridad. Nussbaum (2003), por otro lado, propone diez capacidades básicas: vida; salud física, integridad física; sentidos, imaginación, y pensamiento; emociones; razón práctica;

afiliación; cuidado de otras especies; diversión; y control sobre nuestro contexto político y material.

El capital social se forma cuando nos asociamos con otros individuos, fortaleciéndose cuando “tiende puentes” entre grupos y los individuos se unen para la participación ciudadana así como la socialización informal, generando, a su vez, reciprocidad, honestidad, y confianza (Putnam, 2000).

La realidad virtual consiste de la sumersión en un espacio a través de elementos audiovisuales, es decir, adentrarse a un mundo que “simula” la vida cotidiana.

La realidad aumentada, al contrario, se construye “sobre” la vida cotidiana, con capas de elementos audiovisuales.

## OPCIONES

Se entiende como la abundancia o escasez de alternativas que tienen los individuos para tomar decisiones y alcanzar sus metas, afectando directamente las capacidades de cada ciudadano y, por lo tanto, su calidad de vida.

¿Cuáles son las elecciones que nos dejan los avances en la galaxia simulada?

Hay que avanzar cautelosamente porque las voces de los utópicos pueden opacar los desafíos.

“Es solo el comienzo”, escribió Mark Zuckerberg, CEO de Facebook, en 2014 tras anunciar la adquisición de los derechos del Oculus VR, empresa líder en tecnología de realidad virtual, por 2 millardos de dólares. “Luego de los videojuegos, vamos a impulsar la plataforma Oculus para muchas otras experiencias. Imagina disfrutar de asientos en cancha en un juego, estudiar en un salón de clase lleno de estudiantes y profesores de todo el mundo, o consultar a un doctor cara a cara, solo con ponerte unos lentes en casa” (Zuckerberg,

2014; traducción propia<sup>1</sup>).

Importante también es que haya alternativas de realidad virtual para el Oculus Rift entre las que destacan: HTC Vive, Sony PlayStation VR, Samsung Gear VR, e incluso la opción más accesible, la caja de cartón de Google para teléfonos celulares, Google Cardboard.

Es cierto que se distinguen numerosos casos que sugieren la posibilidad de que existan alternativas abundantes en la producción y usos de la realidad virtual, entre los cuales destacan:

- La próxima generación de redes sociales: “En estos momentos tenemos redes sociales muy abstractas, así que será muy interesante ver qué sucede cuando la realidad virtual progrese al punto de ser una manera muy realista de interactuar”, le dijo Palmer Luckey, fundador de Oculus VR, a Fast Company magazine en 2013. “La única diferencia es que puedes ser quien quieras ser, en vez de lo que hayas tenido que ser en la vida real. Son cosas de ciencia ficción, pero no estamos muy lejos. La gente ya gasta horas diarias en Facebook. ¿Qué pasaría si la experiencia fuera verdaderamente atractiva y envolvente, en vez de una versión filtrada de tu personalidad real?” (Dredge, 2014; traducción propia<sup>2</sup>).

- La aparición de nuevos modos de producción artística, componiendo obras específicamente para la experiencia virtual. Las películas, por ejemplo, utilizarían cámaras de 360 grados para contar una narrativa que ya no es cuadrada, sino que nos rodea. En vez del clásico tren de los hermanos Lumière que según la leyenda asustó a sus audiencias desde una proyección, ahora nos impresiona un paisaje que nos rodea cuando vemos aquel tren aproximarse, rodando sobre un lago para antes de chocar contra nosotros descomponerse en miles de murciélagos (Milk, 2016).

- Noticiero virtual, en el que el usuario pueda sumergirse en y vivir de cerca el hecho. Por ejemplo: experimentar la guerra en Siria percibiendo todo su contexto, en vez de distanciado por el televisor (De la Peña, 2015).

- La realidad aumentada permitiría cambiar la manera en que los profesionales del deporte participan, utilizando lentes virtuales y mejorando su percepción del juego con destellos digitales que le asisten de jugada en jugada (Kluwe, 2014).

- El potencial para una educación interactiva que permita involucrar e interesar a los estudiantes en sus clases, incluso profundizando y acercando el conocimiento donde sea posible. La manera sería creando laboratorios virtuales donde se puedan ensayar experimentos que previamente serían costosos o complicados, como por ejemplo, estudiar la salmonela. Todo, además, sería diseñado de forma interactiva para capturar la atención de los alumnos, creando historias como resolver casos criminales utilizando el aprendizaje científico (Bodekaer, 2015).

- Tratamiento de fobias u otros trastornos. “Los psicólogos pueden tratar miedos disruptivos con terapias de exposición, en las que el terapeuta gradualmente presenta los estímulos temidos al paciente en escenarios cada vez más íntimos. Recientemente, algunos psicólogos han combinado exitosamente la terapia de exposición y la realidad virtual para tratar el miedo a volar, a las alturas, y a las arañas,

pidiendo a los pacientes que interactúen con ambientes simulados que garantizan su seguridad” (Jabr, 2010; traducción propia<sup>3</sup>).

Las opciones podrían ser muchas más a medida que avanza la tecnología, pero los desafíos ya se pueden denotar: “Second Life” podría transformarse en el “First Life” de muchos, si pueden perderse en un simulacro de la vida que absorba sus sentidos, creando adicciones peligrosas que en vez de asociar individuos a través de tecnologías de la comunicación, los aisle.

### DISEÑO

En *Redes de indignación y esperanza*, Manuel Castells (2012) expone la manera en que la web y sus redes sociales sirvieron como canales de contrapoder comunicacional para movimientos cívicos. Aunque no necesariamente la causa del descontento ni de la organización popular, sí se reconoce su rol en impulsar y “viralizar” el sentimiento de ira generalizada.

Uno de esos estallidos ocurrió en Egipto. Wael Ghonim fue uno de los ciudadanos que colaboró en propagar la Primavera Árabe, con el simple acto de crear una página en Facebook. Sin embargo, recientemente, Ghonim (2015) se preguntaba si las redes al final no contribuyeron tanto a cohesionar como a, eventualmente, polarizar los debates por su incapacidad de permitir argumentos razonados que contribuyeran a forjar la opinión pública. Es necesario, por ende, diseñar redes sociales que incentiven el cambio verdadero.

Meron Gribetz en su presentación del Meta 2, un equipo para experimentar la realidad aumentada, diría algo similar:

En los próximos años, la humanidad atravesará un cambio, creo. Empezaremos a colocar una capa de información digital sobre el mundo real. Solo imaginen por un momento lo que esto podría significar para los escritores, pintores, neurocirujanos, decoradores de interiores y quizá todos los aquí presentes. Y lo que pienso necesitamos hacer como comunidad es realmente intentar y hacer un esfuerzo para imaginar cómo podemos crear esta nueva realidad de manera que extienda la experiencia humana, en vez de convertirla en un juego

o saturarla de información digital. (Gribetz, 2016; traducción propia<sup>4</sup>)

Desde ese punto de vista, es interesante analizar el fenómeno Pokémon Go, por ser una actividad, a simple vista, banal. Algunos, sin embargo, sugieren que la manera en que está diseñado, lo hace una actividad recreativa sana.

Haciendo uso de sus teléfonos inteligentes, los jugadores salen a las calles a atrapar y coleccionar monstruos virtuales, encontrándolos de vecindario en vecindario a través de sus GPS. Pokémon Go está diseñado específicamente para ser una actividad que te incentiva a salir de tu cuarto, tomar aire libre, caminar, y socializar con otros. Esto es una diferencia importante a los videojuegos de consolas y las críticas que se le puedan hacer por aislar a sus usuarios. Por supuesto que el juego tiene sus desventajas, como hacerte pasar más tiempo conectado a tu celular y ponerte en situaciones de riesgo en la calle. Pero como actividad recreativa, su diseño le permite ser un medio para nutrir el capital social informal y las capacidades emocionales de los individuos (Rutledge, 2016).

### SUBJETIVIDAD

En el siglo XXI, la explosión de capacidades comunicacionales exige una mayor responsabilidad individual para tomar decisiones y aprovechar nuestras oportunidades, pero incluso la responsabilidad individual requiere de una sociedad que la enseñe. De ahí que no se pueda pensar al individuo sin una comunidad que lo prepare para los desafíos de su generación, ni una sociedad sin individuos con iniciativa propia. Podemos enseñar a leer, pero si se lee o qué se lee, depende de cada persona. Nutrir nuestras redes intersubjetivas va a ser necesario para aprovechar el empoderamiento que nos brindan las herramientas tecnológicas, impidiendo que se conviertan en un obstáculo para el desarrollo social.

**(...) los desafíos ya se pueden denotar: “Second Life” podría transformarse en el “First Life” de muchos, si pueden perderse en un simulacro de la vida que absorba sus sentidos, creando adicciones peligrosas que en vez de asociar individuos a través de tecnologías de la comunicación, los aisle.**

Esta hipótesis se enmarca dentro del enfoque de las capacidades y del paradigma constructivista.

En la teoría de Sen (1999), la libertad es el medio para mejorar nuestras condiciones. En ese sentido, la “acción” individual es central para combatir estas “privaciones”, pero esta no se encuentra aislada de las oportunidades sociales, políticas y económicas disponibles. Por ende, hay que reconocer tanto el alcance del individuo como el de la sociedad. La idea es que las libertades promuevan otras libertades, puesto que todas ellas (políticas, económicas, sociales, etcétera) están encadenadas empírica y causalmente. Se vuelve crucial, como consecuencia, estudiar los procesos que permiten o impiden la libertad de decidir y actuar, así como las oportunidades que tienen las personas para alcanzar

las metas que quieren, comprendiendo a los individuos como agentes activos del cambio, en vez de como recipientes pasivos de beneficios. Es por eso que la libertad es, no solo un fin (rol constitutivo), sino también un medio (rol instrumental) para el desarrollo. Veamos como ejemplo el rol de los valores: la moral de cada individuo afecta su relación con los demás, influenciando la igualdad de género, la crianza de los niños, el tamaño de la familia, las concepciones de la fertilidad, el trato al medio ambiente, la corrupción, y la confianza; la libertad depende de los valores, por lo tanto, la ética y la cultura también son capacidades, que a su vez dependen de otras capacidades políticas y sociales como la educación, el capital social, y la libertad de expresión bien entendida, es decir, la discusión y el escrutinio que constituye la opinión pública y que nos permite tomar las mejores decisiones posibles. El desarrollo, según Sen, consiste en expandir las “capacidades” que les permiten a las personas vivir las vidas que valoran.

Si bien el “agente” que se imagina Sen es un actor por el cambio, un individuo cuyo rol consiste en la participación activa en los asuntos públicos, económicos, sociales, y políticos, la libertad indi-

**Si bien el “agente” que se imagina Sen es un actor por el cambio, un individuo cuyo rol consiste en la participación activa en los asuntos públicos, económicos, sociales, y políticos, la libertad individual es un producto social. La libertad individual depende de lo que entiende la sociedad por “justicia” (...)**

vidual es un producto social. La libertad individual depende de lo que entiende la sociedad por “justicia”, por eso es que no se puede perder de vista la capacidad de asociación del individuo con otros en sistemas de cooperación que beneficien a todos, formando percepciones públicas ventajosas para la libertad a través de la interacción, discusión, escrutinio, y colaboración para la comprensión de los problemas y la resolución de los mismos.

Desde el paradigma constructivista, se puede decir que existe una dialéctica, conversación o negociación constante entre el individuo y la sociedad, en donde el primero produce al segundo y viceversa.

El concepto de responsabilidad subjetiva significa dignidad entre responsabilidad colectiva e individual para vivir la vida que valoramos, afectando las normas sociales objetivadas, nutriendo nuestras motivaciones intrínsecas, deliberando para conformar la opinión pública y llegando a acuerdos que promuevan la justicia.

En el siglo XXI, la expansión del acceso a las nuevas tecnologías, implica tener a nuestra disposición capacidades socio-técnicas, pero nuestras (in)capacidades subjetivas pueden afectar negativamente esas oportunidades, por eso es que no podemos perder de vista que si bien las redes digitales pueden encender movimientos sociales, el verdadero capital social se desarrolla fuera de ellas: desde el individuo y en comunidad.

## CONCLUSIÓN

Al enfocar el análisis en las oportunidades que brinda una nueva tecnología de la información y comunicación, podemos diagramar las opciones que tiene un individuo para que su subjetividad le permita tomar decisiones razonables a la hora de alcanzar sus metas y mejorar su calidad de vida.

### RICHARD TAHAN

Licenciado en Comunicación Social.  
Magíster en Comunicación Social, mención Comunicación para el Desarrollo Social por la Universidad Católica Andrés Bello. Profesor de pregrado y postgrado en la UCAB.

## Referencias

- BODEKAER, M. (2015): *This virtual lab will revolutionize science class*. TED. Recuperado el 20/07/16 de: [www.ted.com](http://www.ted.com)
- CASTELLS, M. (2012): *Redes de indignación y esperanza*. Madrid: Alianza Editorial.
- De La PEÑA, N. (2015): *The future of news? Virtual reality*. TED. Recuperado el 20/07/16 de: [http://www.ted.com/talks/nonny\\_de\\_la\\_pena\\_the\\_future\\_of\\_news\\_virtual\\_reality](http://www.ted.com/talks/nonny_de_la_pena_the_future_of_news_virtual_reality)
- DREDGE, S. (2014): “Oculus Rift: ten reasons why all eyes are back on virtual reality”. En: *The Guardian*. Recuperado el 20/07/16 de: [www.theguardian.com](http://www.theguardian.com)
- GHONIM, W.: *Let's design social media that drives real change*. TED. Recuperado el 20/07/16 de: [http://www.ted.com/talks/wael\\_ghonim\\_let\\_s\\_design\\_social\\_media\\_that\\_drives\\_real\\_change](http://www.ted.com/talks/wael_ghonim_let_s_design_social_media_that_drives_real_change)
- GRIBETZ, M. (2016): *A glimpse of the future through an augmented reality headset*. Recuperado el 20/07/16 de: [www.ted.com](http://www.ted.com)
- JABR, F. (2010): *Virtual Revulsion Therapy: Pixelated Pests Help Treat Cockroach Phobia*. Recuperado el 20/07/16 de: [www.scientificamerican.com](http://www.scientificamerican.com)
- KLUWE, C. (2014): *How augmented reality will change sports... and build empathy*. TED. Recuperado el 20/07/16 de: [www.ted.com](http://www.ted.com)
- MILK, C. (2016): *The birth of virtual reality as an art form*. TED. Recuperado el 20/07/16 de: [http://www.ted.com/talks/chris\\_milk\\_the\\_birth\\_of\\_virtual\\_reality\\_as\\_an\\_art\\_form](http://www.ted.com/talks/chris_milk_the_birth_of_virtual_reality_as_an_art_form)
- NUSSBAUM, M. (2003): *Capabilities as fundamental entitlements: Sen and social justice*. Recuperado el 20/07/16 de: <http://philpapers.org/archive/NUSCAF.pdf>
- PUTNAM, R. (2000): *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York: Simon & Schuster.
- RUTLEDGE, P. (2016): *The Psychological Benefits of Pokémon GO*. *Psychology Today*. Recuperado el 20/07/16 de: [www.psychologytoday.com](http://www.psychologytoday.com)
- SEN, A. (1999): *Development as freedom*. New York: Alfred A. Knoff, Inc.
- ZUCKERBERG, M. (2014): *Facebook post*. Recuperado el 20/07/16 de: [https://www.facebook.com/zuck/posts/10101319050523971?stream\\_ref=10](https://www.facebook.com/zuck/posts/10101319050523971?stream_ref=10)

## Citas en inglés

- “... this is just the start. After games, we're going to make Oculus a platform for many other experiences. Imagine enjoying a court side seat at a game, studying in a classroom of students and teachers all over the world or consulting with a doctor face-to-face -- just by putting on goggles in your home” (Zuckerberg, 2014).
- “Right now you have very abstract social networks. So it will be really interesting to see what happens if virtual reality ever progresses to the point where you can have a very realistic way of interacting... The only difference is that you can be whoever you want to be, instead of whatever cards you got dealt in real life. It's the stuff of science fiction, but we are not too far away. People already spend hours a day on Facebook. What if it was truly engaging and immersive, rather than a filtered version of your real self?” (Dredge, 2014).
- “Psychologists can treat such disruptive fears with exposure therapy, in which a therapist gradually presents the feared stimulus to the patient in increasingly intimate scenarios. Recently, some psychologists have successfully combined exposure therapy and virtual reality to treat fears of flying, heights and spiders, asking patients to interact with simulated environments that guarantee their safety” (Jabr, 2010).
- “...in the next few years, humanity's going to go through a shift, I think. We're going to start putting an entire layer of digital information on the real world. Just imagine for a moment what this could mean for storytellers, for painters, for brain surgeons, for interior decorators and maybe for all of us here today. And what I think we need to do as a community, is really try and make an effort to imagine how we can create this new reality in a way that extends the human experience, instead of gamifying our reality or cluttering it with digital information” (Gribetz, 2016).