

Personalidad múltiple

Fecha: 18/06/2006

Fuente: www.lordepsylon.net

El objetivo principal de proyecto es advertir y crear acciones paralelas que modifiquen un entorno virtual simulado de las características de Second Life.

Hikikomori es un término japonés que define una tendencia psicológica, comprendida entre la edad adolescente y la madurez póstuma, entendiéndose tal, como el desarrollo entorno-metabólico completo, y en el cual, determinados individuos tienden al aislamiento, al verse incapaces de cumplir un rol social establecido, potenciando su autismo, como método de defensa ante la Sociedad. Este tipo de aislamiento suele manifestarse con el abandono tardío del hogar, y un enclaustramiento sistemático en una determinada zona, generalmente, el cuarto donde satisfacen la gran mayoría de sus necesidades básicas, es decir, el dormitorio.

Puede considerarse un síndrome de frustración crónica provocado por la excesiva presión ejercida por parte de la Sociedad.

Esta presión proviene de muchas vías diferentes, por poner varios ejemplos, incluye el rendimiento académico, la integración social, la adquisición progresiva o casual de prestigio social y dinero, el hecho encontrar una relación afectiva confortable propia, o que conforme a otros, en definitiva, cumplir un canon social.

El término incluye en su definición una parte importante, y pieza fundamental que trae de cabeza a los que lo estudian y es la siguiente, la gran mayoría de las personas que lo sufren, son superdotadas (individuos con niveles superiores a 130 de coeficiente intelectual). Generalmente presentan patologías traumáticas propias de su evolución como seres con capacidad superior al resto.

El completo aislamiento define el medio de hikikomori, ya que puede permanecer años encerrado en un cuarto, durmiendo, viendo la televisión o utilizando un ordenador. En japon se les conoce como "solteros parásito".

La falta de contacto social de estas personas y el aislamiento prolongado tienen un gran efecto en la mentalidad de los hikikomori, y pierden sus habilidades sociales y los referentes sociales y morales necesarios. A menudo, tienen dificultad para distinguir el bien del mal, y el mundo de la televisión o los videojuegos se convierten en su marco de referencia.

Su miedo a la presión social puede convertirse en ira, y la pérdida del marco de referencia social puede conducir también a un comportamiento violento o delictivo. En casos extremos llegan a atacar a los padres y a delinquir, y sirven como ejemplos: En el año 2000, un hikikomori de 17 años secuestró un autobús y mató a un pasajero. Otro caso fue el de un hikikomori que secuestró a una chica joven y la tuvo en cautiverio durante nueve años. Otro mató a cuatro chicas para recrear escenas de un manga hentai guro (cómic pornográfico gore). Estos casos se generalizan haciendo pensar a la opinión pública que todos los hikikomori son así, o haciéndoles relacionar ciertas temáticas con los malos hábitos de estos jóvenes.

Ahora que conocemos la expresión, hablemos de lo que se presenta como una vía de escape alternativa para muchas personas, como es la creación un mundo virtual paralelo al real.

Second life, cuya traducción es "Segunda Vida" consiste básicamente, en un mundo virtual en 3D de interacción social, creado por Linden Lab y fundado por Philip Rosedale. Es un mundo que está distribuido en una amplia red de servidores y al que se puede acceder a través de Internet. Este programa proporciona a sus usuarios o "residentes" herramientas para modificar el mundo y participar en su economía virtual, que opera como un mercado real. Concede la oportunidad de reinventarse a uno mismo siendo para ello necesario, crear una figura virtual tridimensional o avatar.

Es decir, permite crear una vida paralela que sustituye a la real, y que en un transcurso muy complejo sobre la utilidad, puede esgrimirse como un tipo de vida que permite paliar las frustraciones propias de las personas. Esto se consigue creando un mundo "falso" que sirva para desinhibir. Es decir, una persona que en la vida real apenas tiene aspiraciones, se encuentra aislada, con problemas emocionales, económicos y/o de muy diversa índole, puede crear su propia vida con el fin de modificar todo aquello que en "la real" no ha podido obtener, por las circunstancias que fueren. Second life es una semilla perspectivista de esta idea. No quiero decir que sea postuma, pero si que con las últimas reestructuraciones en los ámbitos de comercialismo y política se este llegando a dicho punto, a parte, que puede convertirse en una herramienta perfecta de control social.

Sigamos hablando de patologías. Second Life puede generar las siguientes:

- adicción, una persona asidua puede llegar a denegar la vida real.
- problemas de salud (sedentarismo, mala alimentación debida a la comida rápida).
- sociedad de conocimiento condicionada por los patrones impuestos en el juego, distrayendo al individuo de lo que pasa en el mundo real.
- amigos lógicos, que proveen al individuo de necesidades básicas como el "sexo" y las relaciones sociales. condicionando las relaciones sociales verdaderas.
- evitar las presiones cotidianas de la vida real, esencialmente la definición de hikikomori.
- anonimato, utilizado en la red para generar un ámbito de facilidad de palabra que en la vida real no sería capaz de afrontar.
- confundir vida real con vida virtual (viceversa).
- síndrome de doble identidad acentuado.
- obsesiones, cubriendo todo tipo de variedades.
- posible delirios, debidos a la interacción neuronal de distintas situaciones almacenada en un mismo tiempo (dos conceptos de tiempo diferenciados).
- conversaciones monotemáticas (hablan constantemente de su personaje virtual, olvidando por completo la realidad).
- compras compulsivas en mundo lógico, debido a no poder cuantificar el gasto de manera material por el hecho de realizar las transacciones numéricas directamente desde una tarjeta de crédito.

-capitalismo virtualizado, y el poder estatal acentuado.

-adicción al juego, gasto inconsiderado de dinero real en mundo virtual.

-pérdida de interés por muchas profesiones, en Second Virtual (¿hacen falta zapatos?, ¿se necesita la crema de arrugas?). El mercado capital excluye en el mundo Virtual a otras empresas. Multinacionales tienen mercado expansivo. No existe una competencia leal.

-educación de menores muy deteriorada, malos ejemplos de convivencia, exposición a aberraciones (personas emulan cuadros esquizofrénicos en el mundo virtual, que no realizan en la vida real, o también).

Esto son unos ejemplos teóricos. En la práctica se escuchan casos como estos:

"Mi compañero de trabajo está hablando todo el rato de su vida virtual, es una pasada, me cuenta todo lo relacionado, está pendiente continuamente de mirar al reloj, y de que las situaciones no condicionen su acceso a una computadora para poder conectarse, como jefe opino que se encuentra -como distraído-".

"Llego a mi tienda una cliente, una mujer ligeramente obesa que quería comprar una cámara web y que le repararan su ordenador, me sorprendió que de todo el contenido de su Pc, lo fundamental es que le funcionara el juego. Llego a decir incluso que todas sus amistades dependían de mi pericia"

Según la revista QUO publicada en Mayo, se ha dado el caso de un joven japonés que se enamoró de una caricatura llegando a perder el control de sus actos en pro de la representación gráfica.

Estos son algunos ejemplos, cambiamos el tercio.

Second life utiliza actualmente diversas herramientas comunicativas para atraer a los usuarios. Algunas son las siguientes:

-tiendas reales que comienzan a crear sedes en el mundo virtual.

-políticos que renuevan su perfil público en campaña, con el objetivo de acercarse más al ciudadano, y traspasar un mensaje de su interés por las herramientas tecnológicas, entre otros muchos, ofreciendo discursos dentro del juego.

-publicar de manera continua en los medios, que existe un abanico importante de personas consideradas socialmente famosas que lo utilizan diariamente.

-personalidad elegida, es decir, puedes ser quien tú quieras (elegir una categoría social, cambiarte de sexo, cambiar de profesión, etc.)

Existen muchos factores influyentes por parte del juego, pero un dato estadístico que los evidencia es que actualmente, cerca de 200.000 personas juegan diariamente a Second Life en España.

Conociendo el entorno se pueden proponer una serie de acciones que traten de modificar el curso de los intereses del juego, y de los posibles intereses de las empresas y el Estado, realizando una serie de acciones. Dichas acciones pueden representarse en según que planos diferentes. Ejemplos son:

Plano Virtual:

- creación social de clase baja en el juego.
- creación de mala imagen frente a sitios populares, disturbios, desobediencia civil.
- charlas virtuales que generen conocimientos alternativos a lo impuesto.
- modificación de la repercusión mediática del juego desde el propio servidor.

Plano Físico:

- creación de código fuente (scripts automatizados, redes de bots, exploits, multipersonajes, ¿IA?...)
- traducción de material y documentación.
- creación de debates constantes.

Al mismo tiempo, es necesario realizar una serie de estudios del juego y su evolución, como son:

- estudiar el sistema de opresión utilizado por los administradores del juego (tipo de bans, trato de autoridades, traza de individuos...)
- estudiar código fuente (analizar protocolo, servidor, tipo de transmisión, paquetes...)
- estudiar transmisiones de trazas y contenido de datos.
- conocer arquitectura.
- conocer sistema jerárquico.
- conocer las tendencias sociales internas del juego.
- tratar de mejorarlo según fundamentos éticos externos.
- creación de leyes virtuales.
- estudio avanzado de las conexiones diarias de la población, con objetivo de observar la tasa de concurrencia, en función de las acciones realizadas.

Es importante que se comiencen a realizar acciones antes de que se llegue a un punto de clonización de las personas de difícil solución. Este proyecto, es un primer paso

"Las pequeñas cosas de la vida real, hacen grande la imaginación del hombre"

<Lord Epsilon>

