



Estudios sobre la simulación de la realidad desde un componente estratégico y ficcional.

Studies on the simulation of reality from a strategic and fictional component.

Autor:

Víctor Grande-López

Doctor en comunicación

<https://orcid.org/0000-0002-0721-7806>

victorgaez@gmail.com

Resumen

Una simulación de la realidad puede ilustrar e ilusionar pero no debe de despistar, ya que por muy espectaculares, accesibles o realistas que se presenten esos mundos de posibilidades, no hay que olvidarse de su construcción ficcional. El objetivo principal de este estudio, es analizar estrategias que a veces pasan desapercibidas en la simulación de la realidad: desde la intencionalidad del creador, la dependencia de un mal uso o la influencia que puede tener el diseño del avatar para la propia persona. Se hace referencia al procedimiento metodológico utilizado para un filme desde las teorías sobre la narrativa fílmica, la semiótica del relato (Sulbarán Piñeiro, 2016) y la teoría de la hiperrealidad (Baudrillard, 1984) debido a que cuanto más está avanzando la tecnología más distancia se está creado con respecto a la realidad. Este estudio está dirigido a estudiantes adolescentes de edades comprendidas entre los 12 y 18 años, y de los que se adquiere a través de la alfabetización digital, aprendizajes elementales en relaciones con conceptos, aprendizajes superiores convergentes referentes en generar ideas, análisis y síntesis. .

Palabras clave: Cine, videojuego, simulación, hiperrealidad, educomunicación, alfabetización digital.

Abstract

A simulation of reality can illustrate and illusionate, but it should not mislead, because no matter how spectacular, accessible or realistic these worlds of possibilities are presented, we must not forget their fictional construction. The main objective of this study is to analyze strategies that sometimes go unnoticed in the simulation of reality: from the creator's inten-

tionality, the dependence that a bad use can lead to or the influence that the avatar design can have on the person himself. Reference is made to the methodological procedure used for a film from the theories on filmic narrative, the semiotics of storytelling (Sulbarán Piñeiro, 2016) and the theory of hyperreality (Baudrillard, 1984) due to the fact that the more technology is advancing the more distance is being created with respect to reality. This study is aimed at adolescent students between the ages of 12 and 18 years old. And to acquire, through digital literacy, intellectual learning in relation to concepts, higher convergent learning referring to the generation of ideas, analysis and synthesis.

Keywords:

Cinema, video game, simulation, hyperreality, educommunication, digital literacy.

1. Introducción

La simulación es un proceso donde se trata de imitar a través de un modelo ciertos aspectos de la realidad (Shannon y Johannes, 1976) y desde las transformaciones digitales se han ido recreando entornos por medio de la realidad virtual, inteligencia artificial y realidad aumentada. Hipnóticos espacios cada vez más reales que logran sorprender, embaucar e ilusionar. Toda una experiencia inmersiva que magnetiza estimulando los sentidos y logrando evadir temporalmente de la realidad.

Tal como destacan Torres Fernández, Blanca Moya y Pérez Sánchez (2021), la inmersión involucra la construcción de un modelo mental del ambiente mediado, predicho por la atención y los rasgos individuales de la imaginación visual-espacial. Que una vez creado ese modelo mental surge dicha inmersión mediada por el involucramiento cognitivo de la simulación. Armenteros y Fernández (2010) señalan que a dicho estado, se le entiende como absorción mental debido a la influencia que ejerce el medio trascendiendo en los límites del tiempo y el espacio. Y es que a una mayor inmersión, se favorece el grado de aceptación, satisfacción, disfrute e involucramiento.

En esa búsqueda de la eficiencia virtual donde se pierde la noción de la realidad, Blasco Fontecilla (2021) hace referencia a la identidad que se muestra por medio de un avatar digital debido a que puede ser distinta a quién se encuentra detrás de la pantalla. Beranuy y Carbonell (2010) indican que detrás de ese personaje virtual puede existir una persona con otra edad, género o sexo. Y Paniagua (2021) añade que pueden estar camuflados avatares falsos o pirateados y no saber cuáles son las intenciones.

Sobre el impacto que puede ocasionar esa distorsión en quienes lo transitan, Canga, San Pablo Moreno y Pacheco (2019) establecen, que garantizan ciertas satisfacciones a cambio de que los usuarios estén dispuestos a ser controlados. Siendo necesario reflexionar sobre esos mundos tecnológicos que eran fantasía en los relatos distópicos.

2. Objetivos y metodología

El objetivo principal de este estudio, es analizar estrategias que a veces pasan desapercibidas en la simulación de la realidad: desde la intencionalidad del creador, la dependencia de un mal uso o la influencia que puede tener el diseño del avatar en la propia persona.

El estudio que se presenta se basa en una metodología cualitativa, se hace referencia al procedimiento metodológico utilizado para un filme desde las teorías sobre la narrativa fílmica, la semiótica del relato (Sulbarán Piñeiro, 2016), la teoría de la hiperrealidad (Baudrillard, 1984) y una evaluación científica desde su experiencia estética. El ver mundos diferentes estimula la imaginación, tiene una función catártica permitiendo extraer emociones ocultas, el cerebro trabaja descifrando y se educa la mirada hacia diferentes perspectivas (Grande-López, 2018).

En primer lugar, se obtienen datos desde una revisión bibliográfica en investigaciones en simulación, experiencias inmersivas y el avatar como disfraz virtual. Seguidamente, se realiza un análisis de contenido de la película *El Show de Truman* (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998) para obtener datos relacionados con la intencionalidad del creador a través de una simulada realidad, la película *Matrix* (*The Matrix*, Larry y Andy Wachowsky, 1999) sobre la realidad simulada por ordenador y un análisis de contenido del videojuego Sims 4 (Maxis, 2014) de simulación de vida, en relación con el vínculo que se establece entre el usuario y su avatar, desde el diseño, control e identificación.

Dicha propuesta está dirigida a estudiantes de edades comprendidas entre 12 y 18 años, estableciéndose una prueba en un aula de un centro de enseñanza secundaria de la provincia de Cádiz con un grupo de 20 participantes. Se establece en tres sesiones: en la primera se proyecta la película *El Show de Truman* (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998), en la segunda sesión se visiona la película *Matrix* (*The Matrix*, Lana y Lilly Wachowsky, 1999) y en la tercera sesión, se debate en el aula las dos películas previamente visionadas y sobre el videojuego Sims 4 (Maxis, 2014).

La Educomunicación es proceso, movimiento, flujo de significados, acción creativa y recreativa, construcción-deconstrucción-reconstrucción permanente de la realidad. Es, en suma, una forma de pedagogía crítica que concibe los procesos educativos, la comunicación, los medios y las tecnologías como herramientas de análisis y de acción para la comprensión y la transformación del mundo (Barbas Coslado, 2012, p. 167).

Y es que tal como indica González-González, Martínez-Gómez y Pereira Domínguez (2018) cuando se realizan con el alumnado actividades de reflexión contribuyen a que se enriquezca la inteligencia, se mejore el juicio crítico y se reciba el mensaje de una manera satisfactoria y profunda.

3. Análisis de contenido sobre estrategias y estructuras que engañan a los sentidos mediante una simulación de la realidad.

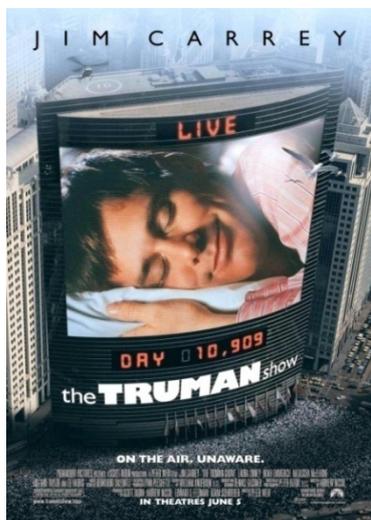
3.1. El Show de Truman

El Show de Truman (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998) es una película estadounidense de 1h: 43 m. de duración. De género: Comedia/drama/ciencia ficción y que se puede visionar a través de Amazon Prime Video, Filmin o HBO Max.

Interesa su estudio desde la intencionalidad del creador, la cabeza pensante de esa construcción ficcional, de esa simulada realidad, de la creación de un mundo paralelo que logra hacer creer que todo está en orden y del que se beneficia económicamente de ello.

El protagonista de la metapelícula se llama Truman Burbank, (*True man*, hombre de verdad) y Burbank (ciudad de California considerada “la capital mundial de los medios audiovisuales”). Truman es la estrella mediática de su propia vida y desconoce que desde que nació es retransmitida en directo las 24 horas del día. Él lleva 30 años sin ser consciente de eso, pero es feliz y no se cuestiona nada de lo que ocurre a su alrededor. ¿Por qué iba a dudar de su mundo? Ya que era lo único que había visto y parecía tan real como el nuestro (Niccol 1998, p. 20). Truman vive en Seahaven, tiene una bonita casa, vecinos muy amables, despacho propio en su trabajo, compañeros muy atentos, amigos que le dan consejos, etc... Pero desconoce que todo lo que le rodea es una falsa realidad creada por Christof (*Christ of*, Cristo de) que es el productor, fundador y todo un Dios en la América empresarial. Truman es prisionero de su vida, desconoce los records de audiencia que está haciendo y de los que le aportan grandes beneficios económicos a Christof.

Tal como indican Torregrosa y Cuevas Álvarez (2010), la estructura y retórica metaficcional de la película, lleva al estudio de las técnicas del *show business* y a la teoría de la hiperrealidad (Baudrillard, 1984), donde la vida se interpreta a través de imágenes y se le otorga mayor valor a la representación que a la propia realidad. En *El Show de Truman* (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998) la secuencia donde el protagonista choca contra el decorado es muy significativa, ya que actúa como metáfora de que la realidad es siempre más rica que cualquier representación que pueda hacerse sobre ella.



Diálogo entre Truman y el creador del programa (1h. 28m. 00), en *The Truman Show* (Peter Weir, 1998).

- Truman: ¿Nada era real?
- Christof (Creador): Tú, eras real. Ahí fuera, no hay más verdad que la que hay en el mundo que he creado para ti. Las mismas mentiras, los mismos engaños, pero en mi mundo. Tú no tienes nada que temer, te conozco mejor que tú mismo...

Figura 1. *The Truman Show*

Fuente: IMDb (Internet Movie Database)

Algunas preguntas para debatir en el aula: ¿Por qué gusta tanto *El show de Truman*? Si se desarrolla todo en un mismo lugar, su vida es rutinaria y aparentemente no tiene nada de interesante e incluso es aburrida. ¿Por qué las audiencias se disparan? ¿Por qué las personas tienen conectados el programa incluso durante toda la noche? ¿Qué relación encuentra en la película con la sociedad actual?

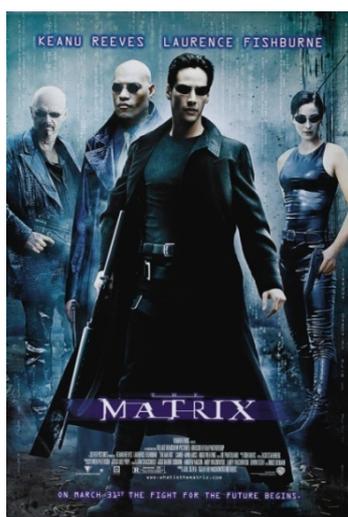
3.2. Matrix

Matrix (*The Matrix*, Lana y Lilly Wachowsky, 1999) es una película estadounidense de ciencia ficción de 2h: 16 m. de duración y que se puede visionar a través de HBO Max y Apple TV.

La película da un toque de atención sobre una sociedad distópica debido a esas ansias tecnológicas en busca de oasis artificiales que pueden terminar en desastres reales. Una simulación virtual que hace creer estar en un lugar sin llegar a estar, un mundo dentro de otro mundo, un caos dentro de otro.

La Ingeniería Robótica diseña y crea máquinas inteligentes para facilitar la vida del ser humano, existe una obsesión para que los robots se conviertan en esclavos, pero en la película son los humanos quienes terminan finalmente al servicio de ellos. El hacker Morfeo advierte sobre Matrix: “que es el mundo que ha sido puesto ante tus ojos para ocultarte la verdad”.

La hiperrealidad de Baudrillard (1984) establece que la simulación es una manera de simplificar y lograr tener un control. Una alternativa más superficial donde poder evadirse de la dura realidad que constituye el mundo real.



Matrix presenta a una humanidad que transita adormecida, despistada, a través de un mundo creado de falsos modelos y donde la percepción tiene una gran influencia sobre cómo se percibe la realidad. Tal como indica San Pablo Moreno (2012), quizás nos hemos quedado mirando en la dirección equivocada, haciendo alusión a la alegoría de la caverna de Platón, basada en unos esclavos que se encontraban encerrados en una caverna y que lo único que tenían del mundo exterior como referencia eran las sombras que se proyectaban en las paredes. O quizás, la sociedad está desencantada con el mundo y necesita escapar a otro.

Figura 2. The Matrix

Fuente: IMDb (Internet Movie Database)

¿Saldría de la cueva para ver la realidad? ¿O prefiere acomodarse a que le ofrezcan sed para que tenga que salir a buscar el agua? En Matrix, ya no ven la verdad sino un reflejo de ella, creen que son libres pero no lo son, ya que tienen el control de sus vidas bajo métodos de captación y dominio, y es que haciendo una lectura más allá del relato fílmico, San Pablo Moreno (2012, p. 14) señala que: “Matrix es un mundo de apariencias, es una cárcel para la mente”.

3.3. Los Sims 4 (Maxis, 2014).

Los Sims 4 (Maxis, 2014) es un videojuego de simulación social entendido como la imitación de un modelo que forma parte de un sistema real o imaginario, desarrollado por Maxis y publicado por Electronic Arts.

En este análisis interesa el vínculo que se crea entre el usuario y el personaje virtual, desde el diseño, control e identificación. El videojuego permite a través de un editor de personajes diseñar el avatar, tanto elegir rasgos faciales desde 100 tonos de piel, 24 tonos de cabello, elección de complexión corporal, tatuajes, amplio vestuario, etc... También cuenta con 30 estados emocionales que dependiendo de la ambientación, la música o el tipo de acción que realice el avatar influirá en el logro de sus recompensas. El usuario controla su destino y gestiona su día a día desde el ámbito personal, laboral y social. Para ello, hay que tomar las mejores decisiones y anticiparse a problemas que puedan surgir, ya que de ello dependerá su bienestar personal y social.

Sobre el diseño de los avatares, Guegan, Buisine y Collange (2017) señalan que el usuario suele diseñar su propio avatar no desde el (yo real) sino desde su (yo ideal). Y ese interés de querer mostrar esa parte más favorable lleva a proyectar una identidad que no se corresponde con la real, creándose avatares más cercanos a los ideales de la persona y alejados de la propia realidad (Bissiere, Seay, Kiesler, 2007). Preadolescentes y adolescentes intentan proyectar su mejor imagen a través de Internet (Grande-López, 2021), siendo inevitable que el cómo les gustaría ser (yo ideal) pueda influir en el diseño, pudiendo llevar a esconder inseguridades y resaltar deseos.



Figura 3 y 4. Los Sims 4 – Comienza una nueva vida

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=Pq3-GW3ovWE>

Sobre la relación que se establece entre el individuo y el personaje virtual, Yee y Bailenson (2007) hacen referencia al efecto Proteus, relacionado con el comportamiento que una persona puede adoptar según las características de su avatar, debido a las gratificaciones que genera el que le vean bien, tanto a nivel personal como social. Si con ese diseño la autoimagen es positiva, la persona ganará autoestima, logrando una mayor confianza en la interacción virtual (Grande-López, 2021).



Figura 5 . Los Sims 4 – ¡Sí, quiero!

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=YhWUQtQjDaM>

En la sociedad occidental, la estética de la imagen corporal se idealiza con una prominente musculatura para los hombres y una complexión delgada en las mujeres, siendo reforzadas estas ideas a través de los distintos medios de comunicación (Sánchez, Suárez y Smith, 2018). Creencias y modelos a imitar que influyen sobre lo que pensamos que debemos de ser (yo deber) (Grande-López, 2021).

Sobre la imagen corporal en el avatar, Yee y Bailenson (2007) aportaron estudios que realizaron con estudiantes de la Universidad de Stanford en California a través de diferentes avatares y obtuvieron como resultados, que los avatares con características más atractivas generaban una mayor interacción y transmitían positividad, seguridad y confianza. A través de un avatar, se asumen diferentes roles, tanto reales como inventados, pudiendo generar pérdidas de realidad. Por otro lado, a diferencia de la vida real, durante la simulación el usuario tiene la opción de que si no le gusta ese diseño puede eliminarlo y crear otro, lo que hace recordar que ese mundo, ni es real ni es el suyo.

Preguntas para debatir en el aula: ¿Piensa que puede influir la representación del avatar en el físico y estado de ánimo de la persona? ¿Cree que puede que con la representación de los avatares disminuya el sentimiento real de auto importancia y el deseo de exhibirse físicamente ante los demás?

4. Resultados

Desde la intencionalidad del creador se obtiene del análisis como resultados: un *control intrusivo* por parte de Christof, que controla y dirige de manera obsesiva la vida de Truman. Él defiende la libertad de ese lugar que ha creado y asegura que Truman prefiera vivir ahí que en el enfermizo mundo real. Graba su vida sin su consentimiento, en vía pública y propiedad privada; vulnera el derecho al honor, intimidad personal y la propia imagen. Él no sale de su estudio, controla desde ahí lo que quiere que el público vea y lo envuelve, con un sinfín de elementos emotivos a través del lenguaje audiovisual.

Desde un *modelo de negocio*, Christof necesita fuentes de ingresos, y para ello decide que todos los productos que aparezcan en la pantalla tengan detrás un patrocinador. Todo lo

que se ve está a la venta, desde las casas, el vestuario, lo que comen, etc... y todo figura en un catálogo donde las telefonistas atienden las 24 horas.

Las marcas encuentran en Truman mayor autenticidad, cercanía, veracidad, etc. Ya que tal como indica Christof al inicio de la película: «Estamos hartos de actores con emociones falsas. Hartos de ver pirotécnica y efectos especiales. Mientras que el mundo que le rodea es, en cierto sentido falso, no hay nada de falso en Truman» (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998).

En *Matrix* (*The Matrix*, Lana y Lilly Wachowsky, 1999), tal como destacan Canga, San Pablo y Pacheco (2019) la tecnología ejerce el control desde un relato distópico, por medio de un pensamiento único y una sociedad unitaria. Y desde el videojuego de simulación de vida, *las estrategias de reforzamiento intermitente* permiten hacer creer una sensación de dominio, pero que realmente la persona no lo tiene.

La hiperrealidad (Baudrillard, 1984) desde un sistema simbólico es una narrativa construida a base de signos que se instalan en la psique de las personas. Se logra mantener a la persona distraída en la *flow zone*, en los videojuegos se establecen mediante las recompensas que absorben la interiorización a través de la estimulación de los sentidos, así como los retos que empoderan y aumentan las ganas de seguir conectado. Blasco Fontecilla (2021) indica que no solo son creadas únicamente para captar la atención (tiempo), sino para que una vez conseguido ese primer objetivo, no se desvíe, es decir, son diseñadas para que sean lo más adictivas posibles.

El *sentimiento de culpabilidad* es otra forma de control en Truman: mensajes subliminales, creación de opinión o el fomento de miedos que provocan en la persona una falta de confianza e inseguridad. Tal como decía Christof sobre Truman: “Interesa no sacarle del mundo donde está para que solo conozca lo que se le muestra”.

Internet también cuenta con un control invisible mediante el rastreo web que logra conocer los intereses de los usuarios, tanto sus preferencias, deseos y comportamientos, con el fin de conseguir que se consuma más de lo que se necesita y que no se separen de la pantalla. Las marcas utilizan esos datos para crear contenidos, segmentar audiencias, elaborar mensajes, obtener beneficios y así evitar pérdidas.

Tanto Neo en Matrix como Truman, llega un momento que comienzan a cuestionarse cosas (lo real y lo simulado) e intentan diferenciar lo que es real o producto de la fantasía. Produciéndose *el despertar de la conciencia* que lleva al *desvelamiento de las estructuras ficcionales* y al *push factor* como factor de empuje en reacción al cambio. Y a la pregunta: ¿Por qué tarda tanto tiempo Truman en darse cuenta? Christof responde: “Aceptamos la realidad tal y como nos la presentan” y Marlon –íntimo amigo de Truman– añade: “Es auténtico, todo es real, aquí nada es falso... solo está controlado”.

En el debate del aula se recoge de las reflexiones del alumnado: que la vida de Truman es un éxito porque el ser humano es cotilla por naturaleza, le encanta observar sin ser observado, espiar a escondidas, ponerse el uniforme de *voyeur* con la finalidad de curiosear acerca de la vida privada de otras personas. Y siendo esa ocultación, uno de los éxitos de

las redes sociales. Se destaca de la película como estrategia: *alzamiento del sufrimiento humano, relatos desconcertantes y exploración de los comportamientos más íntimos y morbosos*.

Y la relación que encuentran con la sociedad actual: *es el modelo de negocio, el hiperconsumo, manipulación de la realidad, el control de la población o las fake news*.

Sobre la dependencia de un mal uso, las decisiones impulsivas en la etapa de la adolescencia pueden provocar un mayor riesgo en la interacción virtual, debido a la necesidad de explorar, socializar, a la falta de autocontrol o querer mostrar o aparentar para reafirmar su identificación al grupo. La facilidad de creación de perfiles falsos a través del anonimato favorecen las actuaciones fraudulentas y violentas. Desde *suplantación de identidad, stalking* (una persona persigue a otra de manera obsesiva a través de la red), *ciberacoso* (acoso entre iguales mediante dispositivos tecnológicos) o *grooming* (una persona adulta a través de un perfil falso se hace pasar por un menor de edad con la intención de chantajearle y abusar sexualmente de él). También se debate sobre ese deseo irresistible de querer conectarse y al no poder hacerlo provoca cierta *ansiedad* y por otro lado, las distracciones digitales de un exceso de conexión (día y noche) *afectan en el rendimiento* de otras tareas.

En cómo influye el diseño del avatar en el usuario, el alumnado de género femenino reconoce que en el diseño de su avatar intentan *ajustarlo lo más posible a su imagen física* (pelo rubio con moño, ojos claros, labios sexys, lunar...) y el alumnado de género masculino destaca que le dan importancia a varios aspectos: pelo, ojos (grandes, rasgados, guiño) y boca (sonrisa, sacar la lengua...) Sobre el estado de ánimo en unanimidad dicen que sí influye, ya que es divertido y suele causar risa, sorpresa, alegría...

Una de las alumnas dice que el avatar en las conversaciones facilita a que sea más divertida y favorece el no tener que estar pendiente de tus fotografías personales, y así olvidarte un poco de si la foto va a gustar más o no. Aunque en general, reconocen que fuera de su función lúdica no lo ven para una entrevista de trabajo, por lo que también influye en el estado de ánimo. Sobre todo porque reconocen que sería difícil sin ver una fotografía, imaginarse bien físicamente a una persona por muy bien diseñado que esté su avatar.

5. Discusión

En relación con la inmersión en entornos virtuales, López-Díez (2021) destaca que puede ayudar a mejorar la vida humana en muchos de sus aspectos, como la educación o la salud, así como a transformar el entretenimiento, la publicidad y muchas otras industrias. Y desde la educación puede ser una oportunidad de rediseño de entornos, personalizar los contenidos y activar una mayor atención y motivación.

Por otro lado, Blasco Fontecilla (2021) recomienda mantenerse despierto ante “Los nuevos comunicadores”, que no solo influyen en el hiperconsumo, sino también en los pensamientos, comportamientos, imagen personal e incluso valores. Paniagua (2021) señala que muchos problemas de la digitalización siguen surgiendo porque se traslada a lo digital las mismas estructuras y procesos que sabemos que no funcionan, en lugar de aprovechar para repensarlos: para desburocratizar, para mejorar los servicios públicos y privados, para facilitar la participación democrática y el acceso.

Sobre el riesgo en la interacción virtual, Pérez-Gómez, Echazarreta Soler, Audebert Sánchez y Sánchez Miret (2020) destacan la necesidad de más estudios sobre las causas y consecuencias del ciberbullying, que tal como exponen Herrera, Romera y Ortega Ruiz (2018) llevan a ocasionar en la víctima, desde absentismo escolar, depresión e incluso en casos más extremos intentos de suicidio.

Paniagua (2021) lleva a la reflexión de: ¿Qué ocurriría si las personas prefieren trasladar la totalidad de sus vidas a ese mundo virtual? ¿Cómo afectaría al desarrollo de niñas y niños? Yee y Bailenson (2007) expone, como futuras líneas de investigación, estudios sobre cómo puede influir positivamente el diseño de un avatar idealizado desde rasgos atractivos en el comportamiento del usuario en su vida real, si influye en su alimentación, cuidados, o en su personalidad, y si fuera así se podría emplear como estrategia para fines terapéuticos.

6. Conclusiones

La educación no puede quedarse atrás y debe transitar por las innovaciones tecnológicas para hacer ver al alumnado las estrategias que pueden estar camufladas en construcciones ficcionales, mediante apariencias atrayentes y experiencias placenteras. Un apego digital que ha cambiado nuestras formas de ver la vida y de relacionarnos, y del que hay que adquirir todo su potencial positivo y saber transitar en el negativo.

¿Por qué nos quieren convertir en dibujos animados? ¿Por qué utilizar un avatar de un perro, jirafa o zorro para escondernos en ellos en una videollamada profesional? Ese anonimato es precisamente el que favorece los perfiles falsos, ya que poderse esconder detrás de ese disfraz virtual, puede llevar a ocultar la edad, género o sexo. Pudiendo crearse avatares falsos o suplantados, que pretendan ridiculizar a los demás mediante mensajes de odio o realizar actuaciones fraudulentas y violentas, desde *suplantación de identidad*, *stalking*, *ciberacoso* o *grooming*.

También puede llevar a la obsesión de querer parecerse a ese avatar idealizado desde un (yo ideal) y modificarlo por el suyo real. Debido a que actualmente, ya existen personas que quieren pasar por cirugía para poder parecerse a la imagen que tienen ellos con un determinado filtro.

La ocultación y el anonimato que aporta estar detrás de la pantalla, por muchos avatares burbuja que pretendan marcar distancias o poder bloquear avatares, es necesario recordar que los riesgos no están dentro sino fuera de la pantalla. De *El Show de Truman* (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998) el alumnado aprende que desde fuera existe: un control intrusivo, vulneración de derechos, manipulación de la realidad, modelo de negocio mediante formas de comunicación que influyen en nuestras decisiones, hacer creer que necesitamos cambios en nuestra vida y que la solución nos la pueden ofrecer.

De *Matrix* (*The Matrix*, Lana y Lilly Wachowsky, 1999) el alumnado aprende: las consecuencias que puede ocurrir si los avances tecnológicos (armas nucleares o ingeniería genética) generen más desventajas que ventajas, entre ellas, el agotamiento de los recursos del planeta.

Sobre la ficción como estilo de vida y la dificultad de separar la realidad de la fantasía, en 2003, un joven de 19 años se puso una chaqueta negra como Neo, miró el póster de su habitación de la película y mató a tiros a sus padres para comprobar si realmente, este era un mundo real o una simulación de la realidad. Y es que fuera de la pantalla, está la vida real y no dentro de ella.

Para terminar, estos desafíos a través de nuevos escenarios virtuales, hacen que desde los entornos educativos el alumnado despierte y no transite adormecido, ya que es necesario tener los pies en la tierra y quizás bajar de vez en cuando de las nubes... virtuales.

7. Referencias bibliográficas

- Armenteros, M. y Fernández, M. (2010). Inmersión, presencia y flow. *Revista Contratexto*, 19, 165-177.
- Barbas Coslado, A. (2012). Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado. *Foro de Educación*, 14, 157-175
- Baudrillard, J. (1984). *Cultura y simulacro*, Barcelona: Kairós
- Beranuy, M. y Carbonell, X, (2010). Entre marcianitos y avatares: adicción y factores de riesgo para la juventud en un mundo digital. *Revista de estudios de juventud*, 88, 131-145.
- Bessiere, K., Seay, A. F. y Kiesler, S. (2007). The ideal elf: Identity exploration in world of warcraft. *CyberPsychology & Behavior*, 10, 530-535.
- Blasco Fontecilla, H. (2021). El impacto de las redes sociales en las personas y en la sociedad: redes sociales, redil social ¿o telaraña? *Tarbiya: Revista de investigación e innovación educativa*, 49, 97-110.
- Canga, M., San Pablo, P. y Pacheco, M. (2019). Para una revisión teórica del fotomontaje: formas, referencias y derivas digitales. *Revista digital en Iberoamérica especializada en Comunicología: Razón y Palabra*, 106, 196-223.
- González-González, C.; Martínez-Gómez, E. y Pereira Domínguez, C. (2018). Cine de animación y educación. Modelos de películas de animación y sus virtualidades educativas *RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 7, 99-126.
- Grande-López, V. (2018). Ver mundos diferentes estimula la imaginación. *Revista Científica de Educación y Comunicación, Hachetepé*, 17, 71-81.
- Grande-López, V. (2021). El proceso de internalización de un cuerpo ideal y sus desafíos debido a la presión sociodigital. *Communication papers: media literacy and gender studies*, 10, 21, 23-36.
- Guegan, J., Buisine, S. y Collange, J. (2017). Effet Proteus et amorçage : ces avatars qui nous influencent. *Bulletin de psychologie*, 547, 3-16.
- López-Díez, J. (2021). Metaverse: Year One. Mark Zuckerberg's video keynote on Meta (October 2021) in the context of previous and prospective studies on metaverses *Pensar la Publicidad*, 15, 299-303
- Niccol A. (1998). *El Show De Truman (Una vida en directo)*. Barcelona: Plaza & Janes.
- Paniagua, E. (2021). La metatrapa del metaverso, *Escritura Pública*, 132, 1.
- Pérez-Gómez, M. A.; Echazarreta Soler, C.; Audebert Sánchez, M.; Sánchez Miret, C. (2020). El ciberacoso como elemento articulador de las nuevas violencias digitales: métodos y contextos. *Communication papers: media literacy and gender studies*, 18, 43-58.

- San Pablo Moreno, M. P. (2012). La construcción del discurso narrativo en Matrix. Un viaje hacia la transformación de la percepción de lo real. *Prisma Social: revista de investigación social*, 8, 1-27.
- Sánchez, G. F., Suárez, A. D., y Smith, L. (2018). Análisis de imagen corporal y obesidad mediante las siluetas de Stunkard en niños y adolescentes españoles de 3 a 18 años. *Anales de Psicología*, 34, 167-172.
- Shannon, R. y Johannes, J. D. (1976). Systems simulation: the art and science. IEEE Transactions on Systems. *Man and Cybernetics*, 6, 723-724.
- Sulbarán Piñeiro, E. (2016). El análisis del filme: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica. *Opción*, 31, 44-71
- Torregrosa, M. y Cuevas Álvarez, E. (2010). El show de Truman. Estrategias metaficcionales y quiebras del simulacro. *Área Abierta*, 25, 1-15
- Torres Fernández, D., Blanca Moya, E. y Pérez Sánchez, R. (2021). Inmersión y activación de estados emocionales con videojuegos de realidad virtual. *Revista de Psicología (PUCP)*, 39, 531-551.
- Yee, N. y Bailenson, J. (2007). The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior. *Human Communication Research*, 33, 271-290.

VÍCTOR GRANDE-LÓPEZ

Doctor en Comunicación por la Universidad de Cádiz. Autor de artículos en revistas de ámbito científico y de libros en diversos géneros literarios (poesía y novela): (Uni)versos que dan vida (2022), El auxilio del silencio (2021) y Las apariencias atrapan (2020). Sus líneas de investigación están relacionadas con la Educomunicación, Alfabetización Mediática y Estudios de Género.