

Dos mundos: la realidad vs la realidad aumentada

PATRICIA BRIONES ZERMEÑO

Confundir un videojuego con la vida real puede sonar fantástico y algo que sólo hemos visto en películas de ciencia ficción. Desde hace varias décadas, el cine ha coqueteado con la idea de mezclar los mundos virtual y real, principalmente Hollywood, dando como resultado películas como *Tron* (que incluso hace casi una década tuvo una secuela) y *Final Fantasy* (que aunque es animada podríamos considerarla en esta categoría), hasta las filmadas recientemente, como *Avatar* y *Ready Player One*, sólo por mencionar algunos de los muchos títulos, y dejando de lado producciones no estadounidenses.

Es sabido por muchos que países asiáticos —principalmente Japón, China y Corea del Sur— lideran el desarrollo tecnológico computacional con compañías como Sony, Lenovo y Samsung, respectivamente. La realidad aumentada es uno de estos desarrollos, y puede definirse como:

una tecnología que integra señales captadas del mundo real (típicamente video y audio) con señales generadas por computadores (objetos gráficos tridimensionales); las hace corresponder para construir nuevos mundos coherentes, complementados y enriquecidos —hace coexistir objetos del mundo real y objetos del mundo virtual en el ciberespacio— (Revista Digital Universitaria, 2007, p. 4).

La realidad aumentada ha servido para revolucionar muchos aspectos de nuestra vida, principalmente lo que se refiere a los videojuegos, que se han convertido en una de las industrias más rentables y comercial-

mente atractivas de esta década, según el informe anual de SuperData:

Tan sólo en el 2017, el mercado global de videojuegos sobrepasó los 100,000 millones de dólares, cifra que marcó un hito en la historia de este segmento, registrando un crecimiento de más de 50% en cinco años. El mercado es liderado por los videojuegos para dispositivos móviles (42%), seguido por los videojuegos para consolas (31%) y para computadoras (27%), donde se incluyen los videojuegos físicos, descargables y de navegador (El Economista, 03 de julio de 2018).

Precisamente el tema de los videojuegos, la realidad aumentada y la vida cotidiana es lo que nos atañe en este Ocio con estilo, en el que les contaré sobre un drama surcoreano con estas temáticas; se trata de *Memorias de la Alhambra*, producción de 16 capítulos que concluyó su emisión a fines de enero pasado por Netflix, plataforma que últimamente le ha apostado a la transmisión de producciones asiáticas conocidas como doramas, k-dramas, c-dramas o lakorns, dependiendo del país que la produzca.

Los actores principales son dos de las figuras más reconocidas y queridas por los dramaniáticos, tanto de Corea del Sur como de otros países: Park Shin Hye y Hyun Bin, en los roles Jung Hee Joo y Yoo Jin Woo, respectivamente. Se preguntarán qué tiene que ver la Alhambra con la realidad virtual y los videojuegos, pues bien resulta que *Memorias de la Alhambra* es el videojuego diseñado por el hermano menor de Hee Joo,

Jung Se Joo, interpretado por el integrante del famoso grupo de kpop Exo, Park Chan Yeol, quien tomó elementos de la ciudad española de Granada para desarrollarlo.

Recordarán que hace algunos años Pokemon Go causó gran furor en todo el mundo por la interacción entre lo virtual y lo real, ya que los jugadores salían a las calles a buscar pokebolas sin importar el lugar o la hora; pues bien, *Memorias de la Alhambra* supone un mejoramiento innovador de los gráficos de los videojuegos interactivos, por lo que ficticiamente puedes sentirlo como si fuera real, lo que significa sentir las heridas del personaje que está jugando, incluso llevando a la muerte por el pánico y estrés que genera, planteando así la necesidad sobre una regulación y legislación a favor de los consumidores.

Como prefiero que lo vean y no quiero hacerles ningún spoiler, sólo les diré que, entre otras cosas, en *Memorias de la Alhambra* hay traición entre amigos, competencia entre compañías interesadas en el videojuego, romance y suspenso, mucho suspenso, todo ello desencadenado por la extraña desaparición de Se Joo y la muerte de algunos jugadores, así que espero que vean este k-drama, pero sobre todo, les guste. 📺

Ficha técnica:

Ahn, G. H. (director), (2018). *Memorias de la Alhambra* [serie de televisión]. Corea del Sur: TVN-Netflix.