



## REFLEXIONES SOBRE EL SER LÚDICO ACTUAL

**Dra. Daniela López De Luise**

Si bien puede ser cierto que la sociedad tiene ciclos de evolución y traducción en su progreso, tal como postuló hace no tantos años el francés Bruno Latour [1] respecto a la ciencia, parece ser que falta alguna pieza no menor en esta explicación. Ese tipo de perspectivas tan “evolutivas” no logran decirnos por qué tenemos hoy en día una ciencia que parece interpelarnos acerca de nuestra ética, acorralarnos y exigirnos un molde conductual. Tal vez la parte faltante la aporta otro filósofo francés: Gilbert Simondon [2] con su explicación de cómo el individuo toma posesión de lo real. El aspecto más aparente de todo este complejo lo constituye la mutación que ha sufrido la interacción de las personas con la tecnología en las últimas décadas.

No es trivial el uso de frases como “compramos un juego” en lugar de “compramos un juguete”. En el primer caso se trata de una dinámica restringida en la interacción mientras que el segundo deja libre al sujeto para hacer diferentes reglas de uso del juguete. La imaginación y la libertad de evolución se restringen. El liderazgo de la interacción pasa del humano al objeto de juego. Esto es como decir que las escaleras de un edificio pueden ser usadas de una única manera. En compensación a esta pérdida creativa se proponen una cantidad de alternativas de evolución global o parcialmente pre-diseñadas. La estética también es impuesta y culmina con el dominio temporal: hay un inicio y un fin regulado por el juego.

Este análisis, sin embargo, parece a contramarcha de una sociedad cada vez más preocupada por la libertad y la autodeterminación. ¿Qué lleva entonces a que los individuos busquen introducir progresivamente aspectos ludificados en muchos ámbitos de la vida? La respuesta más sencilla sería que es una cuestión de moda, dada por la constitución del sector de los videojuegos en el mundo y su auge como industria creativa en las últimas dos décadas [3]. Un enfoque así nos invita a pensar en la tecnología como un compendio que permite el desarrollo de sistemas computacionales complejos dedicados al entretenimiento y que terminan transformando nuestra sociedad por extensión.

Para muchos de los nativos digitales la respuesta es otra: la ludificación atrae porque presenta un maravilloso mundo donde todo es posible. De hecho, la pasión por los videojuegos suele comenzar a edades tempranas y cada vez más son los que consideran a éstos y las tecnologías en general como el mecanismo natural de socializar y de constitución



de su identidad [4]. Félix Angulo Rasco, doctor en filosofía y letras de la Universidad de Valparaíso, es uno de los tantos científicos que profundizó en estas cuestiones [5].

Pero ¿por qué no hurgar un poco más profundo e introducirnos directamente en el pensamiento humano? Los inicios de esta expedición que propongo comienzan en los efectos de la pandemia de COVID-19. Si observamos detenidamente lo que sucedió a partir de la forzada cuarentena inicial encontramos una diversidad de reacciones que van desde la negación de una amenaza letal hasta las movilizaciones masivas en carácter negacionista del virus. Estudiar las maneras en que los individuos reaccionaron a la permanente necesidad de optar por la cuarentena o el peligro de muerte explica bastante acerca del problema de fondo: el aislamiento implica de alguna manera un freno a la intoxicación de estímulos externos y por tanto un reencuentro con la propia interioridad. Pero ¿qué sucede si al tornar la mirada hacia uno mismo no encuentra... nada interesante?, o lo que es peor, ¿si encuentra algo diferente a lo que esperaba? El silencio exterior genera un espacio que agranda el tiempo, que ya no corre tan rápidamente como el tiempo líquido de Bauman. La mirada externa que da fe de la identidad individual al estilo de Han ya no está. Como consecuencia, ese sujeto que resultaba conocido ante el espejo parece desaparecer ante los propios ojos, y en cambio se presenta otro. Y eso asusta. Como todo animal de la naturaleza la reacción instintiva es huir, reintroducirse en la selva de estímulos para ocultarse nuevamente.

Para ser justos, la pandemia es culpable de muchas cosas, pero no del surgimiento de este fenómeno emergente con los niños digitales criados con estímulos tecnológicos, y con mentes que prolongan sistemas virtuales de manera permanente durante su vigilia. Se conectan por WhatsApp, miran sus videos para descansar, publican sus fotos y comentan sus opiniones muchas veces sin filtros en espera de reacciones virtuales. Llegan a sentir a esa tecnología como parte de sí mismos. Eso tiene un precio: la pérdida de ciertas memorias como la operativa, la necesidad de respuestas rápidas (el tiempo de respuesta promedio de permanencia en una página WEB disminuyó dramáticamente en los últimos años), la pérdida de la lenta lectura textual a cambio de imágenes con alto poder de síntesis, y una larga lista de muchos otros cambios cognitivos algunos buenos y otros no tanto. El tranquilo mundo interior también se afecta en este frenesí. De pronto es necesaria una estimulación más esencial para motivar a un individuo bañado de tantos gritos y llamados externos. Para ganar la competencia por la atención hacen falta velocidad y eficacia, llegar a la fibra empática por excelencia, aquella que rige desde la infancia al aprendizaje y a todos los inicios de contacto con el mundo exterior: la ludificación.



Con esta interpretación nos asimos de la concepción de Simondón sobre ese humano que no debe apropiarse de una tecnología que evoluciona per se, pues debemos comprender que la ciencia y el hombre evolucionan y se influyen mutuamente. El boom de los videojuegos y la ludificación son imágenes de necesidades profundas del ser posmoderno, y a su vez son moldeadas por la manera en que éste necesita expresarse. Las visiones actuales se alinean con esa concepción genial del filósofo y físico francés. Entre ellas la del filósofo coreano Byung Chul Han [6] de una sociedad sometida a un panóptico digital, con auto-explotación, donde el individuo busca así encajar a costa de sí mismo y con actitudes que le alejan de su propia vida interior. Otra visión filosófica en tono compatible con la problemática es la de Zygnubt Bauman [7]. Sus ideas se basan en el concepto de una modernidad que se escurre y se transforma como el agua, sin limitaciones y con un manejo de tiempo distinto. Esto pone al individuo sometido a poderes externos que lo moldean y le establecen una impronta virtualmente nómada a la que no puede negarse. Nuevamente en esta visión lo externo domina lo interno que se vuelve débil y tenue. Han justamente llama a la reflexión y al retorno de interioridad como parte de la solución.

Cabe preguntarse si ese retorno es posible y cómo es necesario encararlo.

#### Referencias

- [1] Bruno Latour. Cogitamus. Paidós. 2012.
- [2] Gilber Simondón. El modo de existencia de los objetos técnicos. Prometeo. 2008.
- [3] «Ministerio de Cultura Argentina,» [6n línea]. Available:  
<https://www.cultura.gob.ar/noticias/cinco-datos-sobre-la-industria-de-los-videojuegos-en-argentina/>. Último acceso: 30 Agosto 2020.
- [4] Crear videojuegos: una experiencia interior. Periodista Por un Día. LINK de entrevista:  
<https://youtu.be/gMkWvkZgYqQ>
- [5] Félix Angulo Rasco y col. Voces de la inclusión. Praxis Editorial. 2016.
- [6] Byung Chul Han. La sociedad del cansancio. 2010.
- [7] Zygnubt Bauman. Modernidad líquida. 1999.