



UNIVERSIDAD ANDINA
SIMÓN BOLÍVAR
Ecuador

Paper Universitario

TÍTULO

**EL HOMO LUDENS EN LA ERA ELECTRÓNICA:
LOS JUEGOS ADICTIVOS DE LA CULTURA VIRTUAL**

AUTOR

**Hernán Reyes Aguinaga,
Docente del Área de Comunicación de la
Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador**

Quito, 2013

DERECHOS DE AUTOR:

El presente documento es difundido por la **Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador**, a través de su **Boletín Informativo Spondylus**, y constituye un material de discusión académica.

La reproducción del documento, sea total o parcial, es permitida siempre y cuando se cite a la fuente y el nombre del autor o autores del documento, so pena de constituir violación a las normas de derechos de autor.

El propósito de su uso será para fines docentes o de investigación y puede ser justificado en el contexto de la obra.

Se prohíbe su utilización con fines comerciales.

EL *HOMO LUDENS* EN LA ERA ELECTRÓNICA¹: LOS JUEGOS ADICTIVOS DE LA CULTURA VIRTUAL

Hernán Reyes Aguinaga

¿Desde donde leer la inmersión adictiva de millones de seres ante las potencias luminosas y sonoras surgidas de una pantalla? Lo que bien podría parecer a simple vista un ritual parecido al de los primitivos ante el fuego sagrado, no es ahora sino la realidad cotidiana que ocupa horas y horas a muchos en todo el mundo, y que mantiene al borde de la histeria a las cabezas adultas del hogar o de las instituciones educativas, que rompe los esquemas de psicólogos y psicoterapeutas y que incluso tiene ahora cuantificaciones económicas al considerar el “tiempo productivo” que la gentes de todas las edades y condiciones sociales desperdician para dedicarse a jugar ante/frente/con un computador.

Una aproximación crítica a los juegos virtuales entendiéndolos como una forma de expresión cultural cada vez más difundida y un medio de comunicación capaz de crear historias en ambientes virtuales donde participan en la construcción de narrativas”² implica plantear una crítica fundamentada a cómo pueden éstos “sujetar” a los sujetos pero sin caer en el “estereotipo del “jugador joven, aislado, pálido encorvado en un sofá situado en un espacio oscuro de la casa que aprieta nerviosamente los botones de un comando”³ . Más allá de estas imágenes simplistas que rondan los cuentos de horror de ciertos sectores tecnofóbicos, no es menos cierto que los videojuegos ocupan un lugar central en la vida de cada vez mayor número de niños y jóvenes y provoca temores entre voces ciudadanas, del campo médico y del campo educativo

¹ Revista Anaconda, próximo número, 2013.

² Casimiro Alberto Moreira Pinto, “Antropolgía e novos media-notas para uma antropologia dos videojogos”, en Pedro Hellín O. et. Al (Coord.), *Imágenes de la culturas// Cultura de las imágenes*, Editum, Universidad de Murcia, 2007:293

³ Ibidem, 294

Sin duda, los videojuegos traspasan las discusiones de tipo médico o económico. Entran en el terreno de la cultura y de los derechos individuales y de la colectividad. En el verano del 2004, el conocido teórico de las nuevas tecnologías de información y comunicación, NTICs y Consejero de la Red por la Libertad de Expresión, Henry Jenkins escribió un artículo sobre los videojuegos en la revista *Independent Schools* en el que afirmaba su certidumbre de que por un lado, los videojuegos tiene un “valor pedagógico” en sí mismos y que por otro lado, aquellos videojuegos violentos -que habían sido puestos en la picota por quienes los acusaban de azuzar la violencia juvenil en los Estados Unidos-, “no enseñaban a los niños a matar”⁴. Este alegato había surgido en contra de la sentencia de un juez que a criterio de Jenkins había distorsionado el valor de los videojuegos como base para una sentencia judicial condenatoria puesto que al parecer del magistrado éstos “no expresan ideas y representan una influencia peligrosa para la juventud estadounidense”⁵.

Seguramente este tema fácilmente pudiera actualizarse tras la serie de incidentes armados, tiroteos y matanzas en establecimientos educativos de ese país que los últimos años han causado estupor a la opinión pública. Pero más allá del impacto de las NTICs en las conductas sociales, quizá cabe una conjunto de interrogante anterior: ¿Qué es lo que *fascina* de los videojuegos?

Al igual que respecto del problema del consumo masivo de sustancias estupefacientes y psicotrópicas en la actualidad, sobre el cual se discuten sus usos adictivos y la complejidad de sus efectos sociales, hay la necesidad de remontarse a la construcción histórica de las sociedades, a sus prácticas culturales de búsqueda de trascendencia y a la dimensión ontológica de la humanidad y ahí descubrir que los “estados alterados de conciencia” tienen que ver con la ritualidad y con experiencias-límite en el sentido batailliano del término, así como la división moderna del tiempo en “tiempo productivo” y “tiempo de ocio”. Así, en las polémicas que han surgido sobre los efectos de las drogas y de los juegos virtuales, al igual que sobre los peligros de que ambas prácticas generen adictividad, es decir un usos/consumos descontrolados y nocivos

⁴ Henry Jenkins, *Fans, bloggers y videojuegos*, Paidós, Barcelona, 2009:252

⁵ Ibidem.

para quien la padece y para la sociedad. En ambos casos, las opiniones se dividen tajantemente: mientras unos advierten sobre la negatividad de los efectos, sus defensores enfatizan tesis más socio-culturalistas. En el caso de los videojuegos se aduce que éstos generan “significados”, al igual que sus actividades relacionadas, por lo que la práctica de los videojuegos dejan en cada jugador una experiencia y una interpretación distinta, es decir genera una significación diferente, por lo que no cabría hacer generalizaciones sobre sus efectos “perversos”.

Juegos peligrosos: la simulación de eternidad

Quizá la preocupación de fondo se refiere al riesgo de que tanto las drogas como los videojuegos sean actividades donde el sujeto pierde la capacidad para distinguir el juego o la experiencia extática del “mundo real”. Entonces viene a lugar la reflexión crítica de Slavoj Zizek sobre la dimensión fantásica del ciberespacio. Zizek advierte que la época posmodernista ha levantado dos “mitos” contra los cuales resulta indispensable cuestionar, lo que se “tornará imposible en el momento que aceptemos totalmente y nos sintamos como en casa con las nuevas tecnologías”⁶

El primer mito es aceptar la idea de que en el ciberespacio se ha retomado el “pensamiento concreto”, es decir el que puede volverse a juntar la percepción primaria “concreta” con los significados “abstractos” profundos que habría disociado el *logos* en Occidente. El segundo mito es que dejamos atrás la cultura modernista del cálculo por la cultura posmodernista de la simulación, y que en ésta última la tecnología es “transparente”, es decir, lo que vemos o lo que oímos, es lo que *realmente* es.

Todo lo contrario, dice Zizek: la experiencia frente al computador en el ciberespacio expresa la “impenetrabilidad”, la opacidad total del espacio en el que se mueve el sujeto. Se llegaría pues, al peligro total de la disolución de las fronteras en la simulación y la realidad; “Qué pasaría si la vida real no fuera sino otro juego virtual, y a su vez éste un juego de otro juego y así sucesivamente en una frenesí caleidoscópico

⁶ Slavoj Zizek, *El acoso de las fantasías*, Siglo XXI Ed., México, 2009:148.

ad infinitum? Relatos como el de las conocidas películas *Existenz* o *Matrix* plantean esta posibilidad en forma ficcional y dramática..

Posiblemente la visibilización crítica de los dos mitos, es decir las creencias en que lo real está “afuera” del ciberespacio (o sea que éste no es “real”) o que lo que está en la pantalla es la pura realidad, es lo que *encanta* de los juegos virtuales: que jugar “liberara” de la realidad o que la realidad es un puro juego donde cualquier personaje no representa sino uno de los tantos “yoes” que afloran a voluntad del jugador.

La inmersión en los juegos virtuales afectaría con fuerza a tres “fronteras” fundamentales del ser: la que separa la vida real y la simulación informática, la que diferencia la realidad “objetiva” de la (falsa e ilusoria) percepción de ésta y la distingue “las afectaciones, afectos y actitudes pasajeras con la esencia sólida del ser que permanece”⁷. A la larga, incluso la base material-ontológica que permite la experiencia cotidiana del ser humano, es decir el cuerpo, se va convirtiendo en un elemento extraño, del que vamos perdiendo la percepción más elemental y se produce la colonización tecnológica del cuerpo mismo y de sus acciones.

En pocas palabras: hay juegos demasiado peligrosos para el ser. Peligroso en el sentido no sólo que lo “des-corporalizan” o limitan su realidad a una realidad inmediata “óculo-auricular”, anulando la posibilidad de interacción presencial con otros sujetos y objetos externos. Pero paradójicamente, esta “pasividad ilusoria e inmovilizante” del sujeto se ve acompañada de una extraña hiper-actividad, puesto que se tiene la impresión de dominar omnipotentemente el mundo desde su solo espacio a nivel del globo ocular y de las señales nerviosas que transmite al cerebro que la mano o el dedo ordenen mover los controles, el *mouse* o simplemente hacer *click* en el teclado.

Agreguemos, por último, el reconocimiento de la nueva sensología que resulta de la experiencia virtual -y sostenida- del juego: la de que el tiempo se reduce al tiempo del juego, la de que ganar el juego es ganar *a secas* (¿a quién?), la de que es más comfortable jugar que contemplar el mundo real o actuar sobre él. ¿Se trata de un

⁷ Ibidem, 151.

retorno a la *vida contemplativa* de la antigüedad pero sin la incómoda tarea de buscar la “verdad”? ¿O más bien se podría decir que es el frenesí de la actuación y de la actividad sin una finalidad transformativa concreta?

En ambos casos no se trataría de una actitud moderna sino de *otra cosa*. Žižek se refiere a la “intolerable cerrazón del ser” donde los personajes virtuales pre-dominan a la persona real⁸. En la orilla opuesta, prima una mirada sobre los videojuegos que los identifica con un actividad libre y voluntaria y condición irrevocable para que cumpla una función de diversión y propiciadora de placer; pero también es una actividad superflua en el sentido de que todo lo que produce es ficticio e inútil por carece de finalidad práctica, creativa y creadora de orden, puesto que genera un *orden mayor* (o al menos más visible) que el que rige el mundo cotidiano”⁹. Obligadamente habría que poner en entredicho varios elementos de esa definición puesto que frecuentemente los videojuegos no implican una decisión voluntaria (al fin de cuentas, las adicciones implican la “pérdida de la voluntad” del sujeto sobre su acción) ni resulta en una actividad “creativa” sino un actividad rutinaria, algo repetitivo y redundante, aunque emotivo.

Aplaudir la racionalidad *tecnológica* puede ser un gran error, pues la técnica y la tecnología han traído consigo las esperanzas de un mundo mejor pero a la vez lo están destruyendo inexorablemente puesto que –retomando a Heidegger- la barbarie de la técnica induce a mirar todo bajo los criterios de funcionalidad y calculabilidad¹⁰. Estos dos principios de la “era de la técnica” también están presentes en la opacidad del trabajo del programador de juegos, el que calcula cómo estimular al video-jugador para que pase más y más tiempo jugando, y sabe como calcular los impactos sensoriales originados en la pantalla del computador.

“Recuerda que has de morir” es la famosa frase que se le atribuye a Sócrates, frase ciertamente ligada a la contemplación de la vida condicionada como una preparación

⁸ Žižek (2009:156). Op. Cit.

⁹ Moreira (2007:296), Op. Cit

¹⁰ Cristóbal Holzapfel, *Crítica de la razón lúdica*, Trotta, Madrid, 2003:32

para su final, para la muerte. Paradoja, puesto que no se debe olvidar la muerte como condición para la vida, o mejor, para una vida “cargada de sentido” en el plano existencial, lo que la obliga a trascender la finitud y el encierro aunque sea por un periodo finito de tiempo.

¿Cuánto de esta indispensable memoria existencial y de recordación ontológica está presente en el mundo contemporáneo de los videojuegos? ¿O será por el contrario que las narrativas “vivas” de los videojuegos pueden hacer las veces de un gran dispositivo para adormecer al ser hasta que tenga la sensación de eternizar un poder sobre la vida y la muerte, cuando en realidad lo que le pasa es que su desmemoria lúdica es incapaz de anticiparle tan degradante final?