

II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2010.

(Video)juegos y biopolitica: un futuro posible.

Appiani, Federico.

Cita:

Appiani, Federico (2010). *(Video)juegos y biopolitica: un futuro posible. II Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVII Jornadas de Investigación Sexto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-031/562>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eWpa/ydN>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

(VIDEO)JUEGOS Y BIOPOLÍTICA: UN FUTURO POSIBLE

Appiani, Federico
Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires

RESUMEN

El mundo postmoderno se constituye como un espacio de constantes y veloces cambios. El desarrollo tecnológico es cada vez mayor. Este atraviesa la vida del sujeto y al proyectamos al (posible) futuro podremos reflexionar acerca del uso de la tecnología en tanto dispositivo de poder creador de subjetividades, su implicancia en el trabajo y la vida misma.

Palabras clave

(Video)Juegos Biopoder Trabajo Tecnología

ABSTRACT

(VIDEO)GAMES AND BIOPOLITICS: A POSSIBLE FUTURE

Today's postmodern world is constituted as a space of fast and constant changes. Technological development keeps moving forward and it runs through the life of subjects. As we project ourselves towards (a possible) future we can reflect on the use of technology as a device that creates subjectivities and has implications in labor and in life itself.

Key words

(Video)Games Biopower Labor Technology

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo utilizaremos como disparador una polémica conferencia brindada por Jesse Schell -profesor de Carnegie Mellon University, diseñador y escritor- en DICE (Design Innovate Communicate Entertain) 2010ⁱ para preguntarnos acerca de la relación entre (video) juegos y poder. En dicha conferencia el profesor Schell nos presenta un futuro posible en el que el límite entre lo virtual y lo real ya no existe, derivando en una "distopía" (según nuestro punto de vista), que excede la cruzada entre "Fahrenheit 451" de Ray Bradbury y "Brave New World" de Aldous Huxley. En esta el mundo se regiría según reforzamientos positivos en forma de "puntos de experiencia" (XP en jerga de video-juegos). Toda actividad humana estaría reforzada, y consecuentemente encauzada, controlada, por los puntos obtenidos al cumplir objetivos "propuestos" por corporaciones. En este trabajo, llevamos la idea más allá de la psicología conductista, para introducirnos en la temática del poder en términos Foucaultianos y así poder reflexionar acerca de la función que la tecnología cumple (y/o puede cumplir) en nuestras vidas.

PROBLEMÁTICA

La cuestión del uso de la tecnología en términos económicos, políticos, éticos y morales ha sido de interés general a lo largo de todo el siglo XX. Sin embargo, adentrados en el siglo XXI, el debate se reactualiza a la luz de nuevas y siempre cambiantes tecnologías.

Siempre ha resultado difícil ver más allá del futuro inmediato, y actualmente, esto se ha vuelto prácticamente imposible dada la velocidad del desarrollo tecnológico postmoderno.

Sin embargo, sin lugar a dudas esto repercute en la vida y subjetividad de las personas, por lo tanto, se vuelve imprescindible como psicólogos preguntarnos acerca del futuro uso de la tecnología aunque sea a modo de ensayo.

En los últimos años hemos visto nuevos usos de la tecnología (sensores, inteligencia artificial, redes sociales, simuladores, realidad aumentada, etc.) y hemos tratado la temática de la subjetividad con autores como Michel Foucault y Zigmunt Bauman. El primero trató la temática del poder y subjetividad hasta su muerte

en 1984, con lo cual no pudo observar ni reflexionar sobre los cambios tecnológicos surgidos en dicha década. El segundo trata sobre la modernidad líquida, pero no ha incurrido profundamente en la temática del uso de la tecnología. Por lo tanto, la problemática presentada por el profesor Schell (a saber: la futura trascendencia de los juegos en la vida diaria a modo de control social) plantea la necesidad de articular los conceptos y desarrollos de ambos -consagrados- autores con las nuevas tecnologías para dar algún tipo de respuesta o aproximación a la temática.

Un futuro de sujetos nativos (según la denominación de Marc Prenskyⁱⁱ), donde los juegos trascendieron definitivamente la barrera que separaba lo virtual de lo real, donde el poder disciplinario y el biopoder actúan bajo la forma de actividades lúdicas e interactivas a partir de intereses corporativos, es lo que presenta el trabajo. Una especie de distopía (o eventual e inminente futuro, según el prof. Schell) donde la vida esté atravesada por prácticas desarrolladas a partir de los video-juegosⁱⁱⁱ, de los sensores, de la realidad aumentada y otras tecnologías capaces de tener un registro de nuestros movimientos y actividades diarias para reforzar las que son deseables (para el Estado y las corporaciones).

OBJETIVOS DEL TRABAJO

- Presentar la problemática del futuro uso de la tecnología y sus consecuencias en la vida de las personas.
- Reflexionar acerca del accionar del Anátomo y Biopoder en términos actuales y futuros.

ARTICULACIÓN

La conferencia "Design outside the box"^{iv}, brindada por el profesor Jesse Schell en el reciente congreso DICE 2010 en la ciudad de Las Vegas ha generado numerosos debates en la comunidad de los diseñadores de video juegos^v. Entre estos es muy interesante la crítica que hace Chris Breault^{vi}, donde se para en la posición de hacer juegos por amor al arte (hay un gran movimiento en la comunidad que exige posicionar los videojuegos como forma de arte y no como mero entretenimiento), y esgrime argumentos contra la predicción del profesor Schell. Ahora, ¿En qué consta dicha predicción?

En este futuro, los videojuegos trascienden la virtualidad para aplicarse completamente a la realidad (movimiento que ya ha comenzado con experiencias como la realidad aumentada^{vii} ^{viii} o el proyect Natal^{ix}), sensores que captan nuestras actividades y movimientos tanto del cuerpo como de los ojos^x, y hasta nuestras ondas cerebrales^{xii} ^{xiii}. La línea que antaño dividía virtualidad de realidad desaparece por completo y los juegos (ya no serían "video juegos") se muestran como importantes motivadores de la conducta humana, modificándola a partir de intereses corporativos y estatales. El cumplir con objetivos propuestos por el Estado y por las empresas privadas le retribuiría al sujeto ciertos beneficios a partir de "puntos de experiencia" (Experience points, XP en la jerga gamer).

Un resumen del ejemplo que nos da el prof. Schell respecto a un día en la vida del hombre futuro: Nos levantamos temprano en la mañana y nos cepillamos los dientes. El cepillo contiene sensores capaces de captar el cepillado con lo cual le otorgaría XP al sujeto tan sólo por realizar la actividad, y más XP si lo hace por 3 minutos (lo recomendado). [El interés por detrás es financiero, de las compañías de cepillos de dientes y de pasta dental]. Luego, desayunamos cereales. La caja de cereales contiene un juego en la parte de atrás (como hoy día) pero conectado a internet y donde nos muestra los puntajes de nuestros amigos. Por competir obtenemos XP, si encima vencemos a nuestros amigos XP extra. Nos dirigimos al trabajo en transporte público, el gobierno incentiva esto mediante XP que pueden resultar en reducción de impuestos. Llegamos al trabajo a tiempo: XP, hacemos horas extra: XP, llegamos temprano toda la semana: bonus de XP. En el almuerzo tomamos una Dr. Pepper, bonus de XP en la semana por tomar 5. También contenemos tatuajes en nuestro cuerpo que se modifican y así adherir publicidades, con lo cual, una empresa nos daría XP por portarlos a la vista (recordemos los sensores) y más XP si entramos en linksinc (sincronizados con otras publicidades). Volvemos a casa caminando porque nuestra compañía de seguro médico nos da XP por hacer ejercicio físico y esto nos

reditúa beneficios. Lo mismo sucede si nuestros hijos obtienen buenas calificaciones en el colegio (el ministerio de educación nos premiaría por ser buenos padres), ir a un shopping (todo estaría interconectado), ver publicidades en televisión (eye-tracking), leer libros, etc. Por la noche, nos acostamos a dormir y nos colocamos dispositivos que nos mandan publicidad cuando nuestra estamos soñando (REM). Prácticamente, todas las actividades deseadas por las instituciones gubernamentales y privadas nos darían XP, lo cual modificaría el comportamiento de los sujetos^{xiv}. De más está aclarar que la visión del Prof. Schell se basa en la psicología comportamental tan en boga en su país de origen. Lo mismo sucede con las críticas y el debate en torno a la conferencia. Sin embargo, pensamos llevar la cuestión un paso más allá, introduciendo el concepto de poder de Michel Foucault, a partir de un cambio en la visión del conferencista. ¿Qué pasaría si en vez de puntos de experiencia, estas actividades nos reeditarían directamente dinero? ¿Más aún, que tal si el dinero es reemplazado por puntos de experiencia? Esto conformaría un cambio de paradigma gigantesco, produciendo subjetividades completamente diferentes a las actuales. Ya no sería una motivación extrínseca propiamente dicha, sino que trabajo-consumo-actividad estarían íntimamente ligadas e indisolubles. Al punto de ser una bastardización del reclamado "Salario social" por los neo-marxistas Michael Hardt y Antonio Negri (2002)^{xv}.

Este mundo futuro (con el giro que introducimos) contempla nuevas formas de poder disciplinario y biopoder. Este depende de la actividad de los individuos, ya que sólo existe en acto, no se posee, sino que circula por los cuerpos: "El poder se ejerce en red y, en ella, los individuos no sólo circulan, sino que están siempre en situación de sufrirlo y también de ejercerlo [...] siempre son sus relevos [...] el poder transita por los individuos, no se aplica a ellos". (Foucault, 2000, p.38)^{xvi}. En tanto poder que circula, este afecta tanto la vida de la población (pensemos en las disposiciones estatales del ejemplo) como los cuerpos individuales (tatuajes/publicidad de corporaciones), por lo tanto podemos hablar de anatomo y biopoder: "Una técnica que es disciplinaria: esta centrada en el cuerpo, produce efectos individualizadores, manipula el cuerpo como foco de fuerzas que hay que hacer útiles y dóciles a la vez. Y, por el otro lado, tenemos una tecnología que no se centra en el cuerpo sino en la vida; una tecnología que reagrupa los efectos de masas propios de una población..." (Foucault, 2000, p.225)^{xvii}.

Son innumerables, impredecibles e incommensurables las consecuencias para la subjetividad de un cambio de paradigma tan grande. Sin embargo, podemos pensar respecto a una dimensión, tal vez la más importante: El trabajo.

Es cierto que: "Hay además del dinero otras formas de Poder y de relación con fantasías infantiles como móviles subjetivos" (Benbenaste y Nery, 2006, p.5)^{xviii}, pero el paso del dinero a puntos otorgados por realizar actividades cotidianas, supone un atravesamiento microscópico de poder, ya que influye todos nuestros movimientos y no sólo los que se realizan en el ámbito del trabajo. Si bien es cierto que ya hoy día el trabajo a cambiado, se ha vuelto inmaterial, se ha borrado la línea que separaba producción de reproducción (De Giorgi, 2002)^{xix} y se ha centrado en el consumo más que en la producción (Bauman, 1999)^{xx}, todavía existen momentos y/o lugares en que podemos hablar de trabajo. Lo que está en juego en nuestra "distopía" es el hecho de que ya no sería necesario trabajar para vivir. O dicho de otra forma, el vivir ya implicaría una forma de trabajo. Se invertiría la relación entre vida y trabajo. Todas las actividades cotidianas pasarían a ser formas de generación de riqueza. Si ya en la actualidad podemos hablar de "situar la producción biopolítica del orden [...] en los nexos inmateriales de la producción del lenguaje, la comunicaciones y lo simbólico, desarrollados por las industrias de las comunicaciones" (Hardt y Negri, 2002, p.43)^{xxi}, el orden impuesto en nuestro supuesto futuro penetraría incluso más profundamente en la subjetividad del los "sujetos sujetados". Ya no hablaríamos de refuerzo positivo, sino de poder, de dispositivos de poder siempre cambiantes, completamente originales, de los cuales no tendríamos referencias previas. Tal vez esta incertidumbre respecto a los futuros dispositivos de poder constituye razón suficiente para reflexionar acerca del uso de la tecnología.

Como expresó el prof. Schell en la conferencia: Hoy en día no son los diseñadores los que crean los juegos online que más apelan a la psicología del individuo (y más dinero generan actualmente), sino gente común y corriente. Así mismo interpela a su audiencia al decir: Imaginemos lo que puede hacer un diseñador en este ámbito^{xxii}.

Lo que para J. Schell constituye una interesante inserción laboral y posibilidad de desarrollo profesional, para nosotros los psicólogos es un futuro contra el cual debemos estar alertas. Cabe preguntarnos las consecuencias de tener profesionales en el diseño de dispositivos de poder postmodernos (aunque tal vez, deberíamos utilizar un nuevo término, porque poco tendría de modernismo ya). Un sistema en el que el "...lenguaje, al comunicar, produce mercancías, pero además crea subjetividades, las relaciona entre sí y las ordena" (Hardt y Negri, 2002, p44)^{xxiii}, una vida/trabajo que "...deviene lingüístico en la medida en que la comunicación deviene mercancía (en la forma de la mercancía-información) y el intelecto, entendido como conjunto de facultades comunicativas, expresivas, inventivas..." (De Giorgi, 2002, p.8)^{xxiv}, donde "Los consumidores son, ante todo, acumuladores de sensaciones..." (Bauman, 1999, p.110)^{xxv} y donde "Para aumentar la capacidad de consumo, jamás se debe dar descanso al consumidor. Hay que mantenerlo despierto y alerta, exponerlo constantemente a nuevas tentaciones para que permanezca en un estado de excitación perpetua; y más aún, de constante suspicacia y de insatisfacción permanente" (Bauman, 1999, p.111)^{xxvi}. Todos estos cambios descriptos por los autores ya existen, las tecnologías necesarias para nuestro supuesto futuro están en desarrollo, la gubernamentalidad es una realidad hace más de un siglo, los intereses corporativos tienen cada vez más peso... puede que estemos a sólo un paso de nuestra llamada "distopía". Por lo tanto, como psicólogos, debemos estar atentos a los cambios en nuestra sociedad para alertar a la misma y poder construir un mundo más acorde a nuestras necesidades en tanto seres humanos.

CONCLUSIÓN

Algunos podrán esgrimir que volvemos consumidores que adquieran riqueza con el sólo hecho de vivir acorde a las disposiciones no es tan malo, después de todo, no necesitaríamos trabajar (en el sentido actual). Sin embargo, lo que estaría en juego es nuestra libertad de acción en la forma más profundamente ligada a nuestra vida. Si utilizamos el par de complementarios que suelen utilizar psicólogos actuales como Richard Sennett o Zigmunt Bauman, a saber: Libertad vs Seguridad, podríamos decir que mientras en el postfordismo actual se ha privilegiado de sobremanera la libertad a cambio de una inseguridad muy grande, en el futuro propuesto la relación sería completamente inversa: Exceso de seguridad a cambio de toda nuestra libertad. Después de todo ¿Cuál es el sentido de poder vivir sin "trabajar" cuando no tenemos la libertad de actuar acorde a lo que deseamos?

NOTAS

i SCHELL, Jesse. DICE 2010 conference: <http://e3.g4tv.com/videos/442771/dice-2010-design-outside-the-box-presentation/#ixzz0rcK2j4B4>

ii PRENSKY, Marc. On the Horizon (NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001).

iii BENBENASTE, Narciso & NERI, Carlos. Video-juegos: un análisis psicoepistemológico.

iv SCHELL, Jesse. DICE 2010 conference: <http://e3.g4tv.com/videos/442771/dice-2010-design-outside-the-box-presentation/#ixzz0rcK2j4B4>

v <http://malvasiabianca.org/archives/2010/04/jesse-schell-games-and-extrinsic-motivation/> (Referencia a varios trabajos al final del artículo).

vi <http://post-hype.blogspot.com/2010/03/future-is-grind.html>

vii <http://enmoebius.com.ar/?p=1604>

viii <http://enmoebius.com.ar/?p=1214>

ix <http://www.xataka.com/consolas-y-videojuegos/project-natal-de-momento-una-wii-sin-mando-en-la-mano>

x <http://enmoebius.com.ar/?p=1031> Navegando con el cuerpo por second life

xi <http://enmoebius.com.ar/?p=852> Quiero seguir tus ojos para interpretarlos (eye-tracking).

xii <http://enmoebius.com.ar/?p=976> Interpretando las ondas cerebrales y transmitiéndolas a la computadora

- xiii <http://enmoebius.com.ar/?cat=310> Brainpoint dispositivo para recuperar la visión por señales eléctricas. Usabilidad y accesibilidad.
- xiv SCHELL, Jesse. DICE 2010 conference: <http://e3.g4tv.com/videos/44277/dice-2010-design-outside-the-box-presentation/#ixzz0rcK2j4B4>
- xv HARDT, Michael & NEGRI, Antonio. 2002: Imperio. Bs. As. Paidós. Capítulo 18 "La Multitud contra el Imperio" Páginas 341 a 357.
- xvi FOUCAULT, Michael. 2000: Defender la Sociedad, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica. Curso 1975-1976. "Clase del 14 de enero" Páginas 33 a 42.
- xvii FOUCAULT, Michael. 2000: Defender la Sociedad, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica. Curso 1975-1976. "Clase del 17 de marzo" Páginas 217 a 237.
- xviii BENBENASTE, Narciso & NERI, Carlos. Video-juegos: un análisis psicopistemológico.
- xix DE GIORGI, Alessandro. 2002: Il governo dell' eccedenza. Postfordismo e controllo della moltitudine, Verona, Ombre Corte. Capítulo. II "L'eccedenza postfordista e il lavoro della moltitudine".
- xx BAUMAN, Zygmunt. 1999: La Globalización. Consecuencias humanas. Sao Paulo, FCE. Capítulo 4 "Turistas y vagabundos" Páginas 103 a 133
- xxi HARDT, Michael & NEGRI, Antonio. 2002: Imperio. Bs. As. Paidós. Capítulo 2 "La producción biopolítica" Páginas 35 a 50.
- xxii SCHELL, Jesse. DICE 2010 conference: <http://e3.g4tv.com/videos/44277/dice-2010-design-outside-the-box-presentation/#ixzz0rcK2j4B4>
- xxiii Ibidem xx
- xxiv Traducción: Lo Giudice, Ana.
- xxv Idem xix
- xxvi Ibidem anterior.

BIBLIOGRAFIA

- BAUMAN, Z. 1999: La Globalización. Consecuencias humanas. Sao Paulo, FCE.
- BENBENASTE N y NERI, C. Video-juegos: Un análisis psico epistemológico. El sujeto del conocimiento valido. Ediciones Cooperativas de la Facultad de Ciencias Económicas, UBA. 2004 (Reedición 2006).
- DE GIORGI, A. 2002: Il governo dell' eccedenza. Postfordismo e controllo della moltitudine, Verona, Ombre Corte. Capítulo. II "L'eccedenza postfordista e il lavoro della moltitudine"
- FOUCAULT, M. 2000: Defender la Sociedad, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica. Curso 1975-1976.
- HARDT, M. y NEGRI, A. 2002: Imperio. Bs. As. Paidós.
- PRENSKY, M. On the Horizon (NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001).
- SENNETT, R. 2003: El Respeto. Sobre la dignidad del hombre en un mundo de desigualdad. Barcelona, Anagrama.

WEB:

- SCHELL, Jesse. "Design outside the box". <http://e3.g4tv.com/videos/44277/dice-2010-design-outside-the-box-presentation/#ixzz0rcK2j4B4>. Conferencia: DICE 2010, Las Vegas, Nevada.
- <http://enmoebius.com.ar>
- <http://interactive-illuminatus.blogspot.com/2010/03/rewards-art-of-incentive.html>
- <http://post-hype.blogspot.com/2010/03/future-is-grind.html>
- <http://malvasiabianca.org/archives/2010/04/jesse-schell-games-and-extrinsic-motivation/>
- <http://www.xataka.com/consolas-y-videojuegos/project-natal-de-momento-una-wii-sin-mando-en-la-mano>

ELLA SE PONE DE CABEZA EN EL ESTUDIO. ESCENAS Y PALABRAS EN LA CONSTRUCCIÓN DEL PORVENIR

Arcanio, Mariana Zoe

Centro de Estudios Avanzados. Universidad Nacional de Córdoba - CONICET. Argentina

RESUMEN

La producción de sentido en torno a la propia experiencia del ingreso a los estudios superiores está marcada por múltiples y heterogéneas inscripciones de género que producen diferentes modos de construir el porvenir y el destino. Dentro de las líneas interpretativas surgidas de un proyecto de investigación en curso (1) interesa aquí analizar las citas hegemónicas de las normas de género que, al construir ciertas formas de relación con lo académico, marcan también las perspectivas de continuar estudios universitarios. Para ello se presentan una serie de escenas de un grupo de alumnos de una escuela pública de la ciudad de Córdoba. El análisis, de carácter comparativo, articuló distintas perspectivas etnográficas, semiótico-narrativas y del análisis del discurso; que apuntaron a enfatizar no solo el acontecimiento del decir y la producción dialógica del sentido, sino también las performances y modos de significar corporales en aspectos vinculados a la relación con el (los) conocimiento (s): gestos, entonaciones, cadencias, mímicas y otros signos corporales que constituyen el hábitus lingüístico y la hexis corporal; y suscitan toda una versión del mundo de acuerdo a la posición particular ocupada en el espacio social. (Bourdieu, 2001).

Palabras clave

Género Performances Umbrales Porvenir

ABSTRACT

SHE STANDS OF HEAD IN THE STUDY. SCENES AND NARRATIVES IN THE CONSTRUCTION OF FUTURE

The production of meaning around the experience of incoming to the higher education is marked by multiple and different gender inscriptions produced by different ways of building the future and destiny. Within the interpretative lines arising from an research project(1), interest here analyze the citations of hegemonic gender norms that, in constructing certain types of relationships with academic, marked also the prospects for further university studies. We present scenes of a group of students from a public school in the city of Cordoba The comparative analysis, articulated different perspectives ethnographic / semiotic / narratives and discourse analysis that emphasize not only the event to say and dialogic production of meaning, but also modes of signifying performances and body aspects related to the relationship with (the) knowledge (s): gestures, intonations, rhythms, facial expressions and other bodily signs that constitute the linguistic habitus and body hexis and raise an entire version of the world according to the particular position occupied in space social. (Bourdieu, 2001).

Key words

Gender Performances Thresholds Future

1. INTRODUCCIÓN

El ingreso a los estudios superiores se concibe como una condensación espacio-temporal-afectiva entre aquello que implica el finalizar el nivel medio y comenzar los estudios superiores. Es decir, aquello que se pone en circulación entre dos espacios que se traman (la secundaria y los estudios superiores) y la multiplicidad de tiempos que ahí se condensan. En este sentido, en las enunciaciones de los ingresantes se produce una temporalidad donde los deícticos *Allá* y *Acá* aparecen contruidos en oposición y atra-