

Caso Ben X.

Mosquera, N.

Cita:

Mosquera, N. (2014). *Caso Ben X. Congreso online de ética y cine 2014. Universidad de Buenos Aires, Ciudad Autónoma de Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/nataly.mosquera.dussan/2>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pSmn/8mk>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

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>.

MAESTRIA PSICOLOGIA EDUCACIONAL UBA



SEMINARIO INTERACCIONES Y COMUNICACION
EDUCATIVA

Docentes:

Carlos Neri
Diana F. Zalazar

Realizado por
Nataly Mosquera Dussán
Septiembre 17 de 2012

EL CASO BEN X

Cada mañana juego mi partida desde las 5:45 hasta las 6:33, siempre, ya he llegado al nivel 80, para quienes no sepan de esto, es muy alto, significa que eres fuerte, que eres respetado, en todo el mundo, hay miles de personas conectadas, pero durante más de un año sólo he estado jugando con ella...

-extracto de la película Ben X-

Introducción.

Se suele tener la impresión de que la escuela es el espejo de la sociedad y el cine el reflejo de ambas, en repetidas ocasiones se ha constatado así, viviéndolo en campo, a través de la experiencia de otros, de relatos de los chicos, por medio de la ficción de un cuento o una novela, una película, un corto o un documental. Desde esta perspectiva, las tecnologías de la información y la comunicación, en este caso el cine, ha podido concebirse no sólo como una industria maquiánica para entretener y hacer dinero, sino también como un dispositivo que transmite, educa, acultura, que ejerce influencia en nuestras formas de percibir y significar el mundo.

En este sentido, resulta importante no pasar por alto los textos audiovisuales como *Ben X*, en que se indaga, muestra o se dice algo acerca del sufrimiento y las crisis que atraviesan las subjetividades actuales, en medio de los grandes progresos tecnológicos, la erosión de la hegemonía de las grandes instituciones como la familia, la iglesia y la escuela, los cambios en la manera de hacer vínculos y síntomas de nuestro tiempo.

No obstante, la elección de *Ben X*, más allá de la historia que cuenta y las fibras sensibles que toca, tiene que ver también, con algunos elementos de la narrativa audiovisual, a los que se recurre de manera creativa y novedosa, en modo concreto me refiero al hecho de haber rodado en el ciberespacio. Lo cual da a los espectadores la sensación de estar en la cabeza de Ben (el protagonista), más allá de presentarnos el videojuego de rol online.

Lo que se busca con este material es articular elementos de la forma y contenido de la narrativa audiovisual, tanto con conceptos del área de la psicología educacional que se ocupa del estudio de los procesos de interacción y comunicación educativa, como con conceptos filosóficos y reflexiones personales que pueden aportar al debate de lo relacionado a los alcances y limitaciones de las TICs en el contexto educativo, haciendo el esfuerzo de no perder de vista el complejo entramado social que lo atraviesa.

Presentación del material.

Ben X (2007), es la opera prima del periodista y director de cine Nic Balthazar, basada en una novela de su autoría, que a su vez está inspirada en una noticia televisiva que conmovió profundamente al director, acerca de la madre de un chico autista que expresa su dolor inconsolable ante el suicidio de su hijo, a causa del insoportable hostigamiento que sus compañeros de clase le propinaban. De acuerdo con el director, la película en cierto modo, a partir del reconocimiento de una realidad que muestra, se propone reivindicar al chico y a todos los que en algún punto se identifican con él. Intenta como los mismos Massively Multimedia Online Role-Playing Game (MMORPG, en adelante) sobrepasar lo real, sugerir alternativas, poner otro final.

Los alcances temáticos del film, van desde la integración escolar y sus vericuetos, el “bullying” en la escuela media actual, la construcción de identidad, los vínculos familiares, hasta el impacto que los videojuegos tienen al concebirse como una alternativa de interacción social, que en ocasiones no sólo desplaza, sino que para algunos supera a las dinámicas de interacción habituales del “cara a cara”, en las que en el contacto con el otro se pueden encontrar más barreras, dificultades y exigencias que en los encuentros del ciberespacio.

Todo un entramado social “sobredeterminado” que atraviesa el contexto particular de un joven con una condición neuropsicológica que le hace moverse en el mundo de una manera radicalmente diferente a la mayoría, hijo de padres separados, con un hermano menor de unos 10 años de edad, un padre ausente y desentendido y una madre sacrificada, entregada a su cuidado, que alberga una gran frustración por el deseo irrefrenable de que su hijo sea “normal”

Acerca de los MMORPG.

De acuerdo con los estudiosos del tema y con los jugadores, lo esencial y realmente excitante de un MMORPG reside en la posibilidad de entrar a otro mundo, que se crea y recrea constantemente, en el que si bien está la presencia de un conjunto de reglas que delimitan el entorno, se ingresa a un “mundo abierto”, en el cual, el jugador es protagonista y no sólo tiene la licencia para organizar la forma de encarar cada encuentro, misión o reto que se le proponga en el juego, sino que también encuentra allí alternativas de filiación para construir identidad (Zalazar, 2007), e incluso la posibilidad de vivir en paralelo, del modo que le plazca, esta experiencia que supera a la vida misma, sobre todo, si se tiene en cuenta que hace la fantástica e irresistible oferta de la inmortalidad. Parfraseando a Ben, -el protagonista de la película-, *si mueres en un juego, sólo te quedas fuera durante un rato y luego solo tienes que ir a buscar tu cuerpo...estaba destrozado, pero estoy reviviendo, como en los videojuegos, siempre consigues otra vida.*

Ben, es un chico diagnosticado autista, en la forma de síndrome de asperger¹, que se ha procurado una identidad propia soportada en el **MMORPG** “Archlord”, un juego de fantasía medieval en la misma línea de popularísimos juegos como Second Life o World of Warcraft. Esta suerte de “ciberidentidad”, le ha permitido sobrevivir el mundo real y rehuir la identidad que en éste se le impone asumir, desde diferentes discursos, explicitados por ejemplo, en los siguientes fragmentos de la película:

“piensen en ellos como en un ordenador que está configurado de forma diferente, lo ven todo pero no diferencian los árboles del bosque” (afirma el psiquiatra)

Lo que ocurre es que Ben es diferente de ti, de los alumnos inferiores a la media de la clase, para mí es un privilegio tenerlo (Argumenta el maestro de religión intentando defenderle de las burlas de sus compañeros de clase.)

En el mundo social, del contacto humano, las interacciones están mediadas por etiquetas que de manera violenta y arbitraria clasifican al sujeto. En el caso de Ben, al marcarlo como “diferente” propicia el rechazo y promueve la lástima. Si bien es cierto que estamos pensando una situación específica de un chico con las particularidades de una condición neuropsicológica que dificulta las interacciones sociales, por la manera en que se accede al lenguaje y la apropiación de la cultura. Estas características de la inexpresividad, de sentirse no perteneciente, el ser objeto de rechazo y de burlas, de estigmatización, no es exclusivo de Ben, siempre hay chicos que entran a ocupar estos lugares, que tienen mucho más puntos en común que de diferencia, que comparten la idea de los MMORPG como refugio.

A través del MMORPG el sujeto puede acceder a una dimensión que está fuera del tiempo, fuera de aquello que llamamos realidad, fuera de todo lo que pesa y molesta en la vida cotidiana. Mediante el MMORPG se generan nuevas formas de relacionarse y construir vínculos, nuevas fronteras entre lo público y lo privado, nuevas formas de subjetivación. De este modo, jugadores de todo el mundo, no necesariamente autistas o con síndrome de asperger consagrados en los MMORPG, le dedican a esta actividad una media de más de 21 horas semanales, sumergiéndose en el ciberespacio, transitando las redes, haciendo amigos, negociando, comentando sus vivencias diarias, abiertos a la opción de desarrollar una “vida paralela”, que les resulte más interesante que la suya propia. (Subirina, 2007)

Siguiendo a Neri y Benbenaste (2007), si bien es cierto que en rigor casi todos los juegos incluyen un cierto grado de simulación y a veces de manera muy detallada y vivaz, hay juegos que además, simulan actividades que son parte decisiva o al menos muy usuales de la vida real. Como es el caso de Archlord. De ahí que juegos como este, se ubiquen en la categoría de juegos de simulación, los cuales se soportan sobre plataformas cibernéticas denominadas “universos persistentes” consistentes en escenarios compartidos constantemente activos más allá de la conexión de los jugadores. Son universos con vida. “Lo nuevo aquí es que cuando nos desconectamos, la batalla continúa, y cuando regresemos puede que hayamos perdido nuestra base, que la situación de las tropas sea muy distinta, que nos hayan traicionado o que tengamos nuevos amigos...” (Benbenaste, 2007)

Por otra parte, El MMORPG que juega Ben de acuerdo a la clasificación que realizó Fernández Zalazar (2012), se corresponde con la configuración del tipo: juego de estrategia. que implica la organización de distintas variables, la capacidad de anticipación y de resolución de problemas, *tomar en cuenta las consecuencias para rectificar* o proseguir un cierto plan o idea, que por lo general puede tener que ver con suceso históricos, o con cuestiones que hacen a la ética, tal como perfilar la vida de alguien.

Todo es planificación, todo es estrategia, se dice Ben a sí mismo, siempre que tiene ocasión para pensarlo, incluso a través de su alucinación. En el desarrollo de la película puede percibirse como intenta adaptarse probando con los mecanismos que le han funcionado en el juego, pero lo cierto es que en lo cotidiano, las situaciones e interacciones con los otros no son tan predecibles o calculables como si podría ser en el videojuego. Se dice Ben a sí mismo: *El cuadro completo, ver el cuadro completo, tienes que intentar ver el cuadro completo, procurar que ellos no te vean a ti...* filma a personas interactuando, se lee un interés por entender esto del contacto humano, las sonrisas compartidas, los besos, las caricias, todo esto entraña un misterioso sentido que Ben no logra comprender.

De acuerdo con Gianni, Karina et al. (2007-2008), a través de las nuevas formas de interacción ligadas al desarrollo de las TICS los sujetos construyen recursos psíquicos por caminos virtuales; estrategias y narraciones. Esto lleva a pensar a *los videojuegos como un artefacto susceptible de cumplir un rol mediador entre la fantasía y la realidad como medios y no como fines en sí mismo; como posibles instrumentos favorecedores para la elaboración de las normas de relación social y cultural pero no de manera determinante.* (Gianni, 2007-2008)

Desde la perspectiva del videojuego como medio, respecto a los de tipo estrategia, en este caso, abre la pregunta por la relación del chico en condición autista y los videojuegos, sobre cómo construye e incorpora esta experiencia, como impacta en su cotidianidad, cómo podría perfilarse la actividad del videojuego como potencia o como instrumento favorecedor.

Siguiendo el relato de la película, es posible generar la hipótesis contraria a lo que Zalazar y su equipo encontró (haciendo las salvedades de las particularidades del caso) en su estudio con chicos de 12-17 años sin psicopatología diagnosticada, titulado *Estrategia y videojuegos*, en el cual observan que *los sujetos tienden a pensar el videojuego como un contexto separado, sin relación con otros entornos en los que se desarrolla su vida cotidiana – incluso el contexto escolar.* (Fernández, 2007-2008) en Ben se presentan alterados los contextos, los personajes del videojuego se fusionan con personas, los escenarios con locaciones físicas, siendo el videojuego un vector importante en la dinámica de su subjetividad, el medio por el cual puede alcanzar la autorrealización y el reconocimiento social que por ejemplo, en la cotidianidad de la escuela nunca tuvo. El epicentro de su vida es el videojuego. Cuando apaga el ordenador, no entiende por qué motivo no puede aplicar las mismas reglas a la vida, ¿qué tiene la realidad que siempre le vence y sus adversarios terminan siempre humillándole?

Más allá del par “lo real y lo virtual”

La película conjuga planos cerrados y cámara en movimiento con la alternancia, fusión de imágenes y musicalización propias del videojuego, a los avatares, se los ve respirar con detalle, como si estuviesen todo el tiempo agitados, esto hace a la vivacidad y a la sensación de la disposición para el combate, la simulación es muy interesante, incluso la celeridad de la música electrónica, cumple en parte el mismo rol, aunque la película no tiene un ritmo acelerado, con cada situación en la que conjuga “realidad” y ciberespacio transmite la sensación del imperativo que dicta “hay que sobreponerse a todo y rápido”, no hay tiempo ni espacio para elaborar, tras una situación conflictiva viene otra, y otra, como en el videojuego, a Ben se le exige pensar rápido, pero lo cierto es que cuando aún no termina de sobreponerse a algo, ya está enfrentando otra situación

frente a la cual también debe sobreponerse. Esto se contrasta con la frase epígrafe del presente texto acerca de su lugar en el MMORPG, en el juego es fuerte y respetado en todo el mundo, en el videojuego ha sabido sobreponerse, en su cotidianidad, sucede todo lo contrario. De este modo, la narrativa audiovisual, con sus cortes e irrupciones, nos conecta con la mente de Ben al igual que sus monólogos, nos da pistas:

En los juegos puedes ser quien quieras y lo que quieras, aquí sólo puedes ser una persona, el idiota que ves en el espejo, al que tengo que enseñarle todo, por ejemplo debo enseñarlo a reír, eso le gusta a la gente, el darle una sonrisa, como suelen decir, significa sonreír aunque no haya ningún motivo para hacerlo... esta es la forma de crear tu propio avatar 20seg. Para las manos y 15 para el pelo, eres tan fuerte como tus armas e instrumentos (se alterna con imágenes del videojuego) mi monitor de pulsaciones por ejemplo... no es que me reduzca los nervios, pero al menos puedo ver exactamente lo nervioso que estoy.

El extracto anterior, evidencia el paralelismo narrativo, las mezclas y las separaciones que el protagonista debe hacer entre lo que comúnmente denominamos como real y virtual, siendo este último del orden de lo ficticio pero también de lo posible y lo preferible. Al parecer ir de un plano al otro es un paso brusco y confrontativo para Ben, se percibe el impacto de lo virtual en lo real, el choque, el desencanto e incluso el sinsentido, como por ejemplo cuando se refiere a su monitor de pulsaciones. Sobre este punto, resulta interesante ampliar el horizonte reflexivo, introduciendo los conceptos de lo virtual, lo actual y lo real desde la perspectiva filosófica de Deleuze, sin que esto implique un desarrollo conceptual articulado con los conceptos que Deleuze toma, crea y recrea a partir de la filosofía Bergsoniana, y de sus trabajos anteriores, pues la idea no consiste en elaborar un trabajo que profundice en su definición sino en ponerlos sobre la mesa, para enriquecer la reflexión y discusión. En el texto de *lo actual y lo virtual*, Deleuze nos advierte respecto a la emanación del ser, que no hay objeto puramente actual, pues todo actual se rodea de una niebla de imágenes virtuales, en este sentido, explica que

*La relación del actual con el virtual no es la que se puede establecer entre dos actuales. Los actuales implican **individuos ya constituidos**, y determinaciones por puntos ordinarios; al paso que la relación entre lo actual y lo virtual forma una **individuación en acto** o una **singularización** por puntos relevantes a ser determinados en cada caso... Lo posible nunca es real, aun cuando pueda ser actual; sin embargo, mientras lo virtual puede no ser actual, es sin embargo real. Dicho de otro modo, hay varias posibilidades temporales (actuales) de las cuales algunas pueden realizarse en el futuro; en cambio, las virtualidades son siempre reales (en el pasado, en la memoria) y pueden llegar a actualizarse en el presente (Deleuze, 1996)*

A partir de las distinciones y relaciones que Deleuze establece entre lo posible y lo virtual, lo real y lo actual, se nos invita a pensar que lo virtual nunca se opone a lo real, que lo virtual más lo actual hacen a lo real. De modo que lo virtual no aparece

como menos real, pues es a partir de lo virtual que accedemos a los recursos psíquicos con lo que pensamos lo real, y en este sentido lo virtual es construible, dinámico y también real.

Por otra parte con el siguiente señalamiento de Michel Hardt resulta más explícita la relación actual-virtual-real, *pese a que Deleuze no haga referencia alguna explícita a la escolástica, el modo de explicación y los mismos términos de análisis aluden lo escolástico, pues virtual es también el término escolástico empleado para describir lo ideal o trascendental; el Dios escolástico virtual no es en modo alguno abstracto o posible, es el más realissimum, el ser más real.* (Hardt, 2004)

En efecto, lo virtual no puede reducirse a los entornos del ciberespacio, en todo caso éstos pueden re-significarse ya que en el ciberespacio no estamos en lugar alguno pero virtualmente estamos en todos los lugares que navegamos o en los que estamos conectados. Si lo pensamos más allá de la relación de lo humano con la máquina, la tecnología entraría a operar como vector de subjetivación, en el sentido en que, al estar presente en la cotidianidad, mediando muchas de nuestras actividades y relaciones, se constituye en elemento dinamizador de procesos de organización que forman parte importante de la singularización de cada uno como sujeto.

Lo que eventualmente también podría pensarse desde el lugar del espectador, la posibilidad de pensar el cine como un estímulo para nuestra virtualidad, al permitir aunar, llevar a un mismo plano lo virtual con lo actual, durante los 93 minutos que puede durar la película se fusionan realidad y fantasía. Entran a jugar un rol protagónico las proyecciones personales, las batallas libradas, las propias miserias y pequeñas victorias cuando a través del film se entrevé a lo onírico, lo traumático, el diario acontecer que agobia al protagonista, los escapismos, la búsqueda de algo de tranquilidad anímica y psicológica ante tanta presión y escarnio social. Para más de uno, ver la película pudo ser un trance de actualización.

Volviendo al film, Ben no es puramente un actual, es más bien una individuación siempre en acto, un chico al que las posibilidades se le hacen agua, que mediante la virtualidad pareciera rehuir lo actual, en pos de procurarse otro real con el que actualizar finalmente otro presente, que llega a su extremo límite al final de la película. La psicosis es la salida, la forma como Ben logra articular una *relación entre lo actual y lo virtual*, sin vacilar en posibilidades, se entrega a su propio “universo persistente” o como diría su madre al final de film *Ben quería irse y se ha ido, pero afortunadamente está vivo, pero en su propio mundo, está vivo, está viviendo su propia vida*. La salida del suicidio simbólico, del morir por estrategia, revivir como en los videojuegos, realidad psíquica y realidad exterior a la psique compactadas, suturando el agujero.

Vemos así como Ben intenta resolver la tensión *entre lo actual de lo que escapa y lo virtual real con lo que cuenta*, busca hacerse un lugar en el mundo con su saber ser y estar en el juego, dice: *Tengo que usar la cabeza, anticiparlo todo, preverlo todo, “hombre prevenido vale por dos” todo es planificación, todo es estrategia*, se dice esto a sí mismo cuando sale a la calle, cuando entra en contacto con el mundo exterior, intenta como en el videojuego, hacerse sus propias “armas” frente a lo que le resulta amenazante, *Tengo un arma para el ruido de la calle, otro ruido, es mejor haciendo alusión a la música que suena en su reproductor mp3 o en el episodio de ataque de los chicos abusadores en el que Ben recurre a la especie de ballesta que se ha hecho con el cristo y un cuchillo, un arma literal para defenderse.*

Sabe que necesita protegerse cuando camina hacia el encuentro con el otro que a juzgar por sus flash back, por lo general, cuando se trata de chicos con los que ha compartido la escuela, desde su ingreso, ha sido una constante que le rechacen,

ataquen y amenacen mientras que cuando se ha tratado de adultos, le han manifestado condescendencia y de forma violenta le han dicho “quien es”.

¿Cuál es mi historia? Que no era normal, “eres especial”. Todos lo han dicho... es muy sensible, pero ligeramente disfuncional, suele estar muy nervioso... siempre podemos examinarle más a fondo, ¿hasta dónde? ... luego fue cuando descubrieron lo que padecía, que tenía un cerebro malo, que tenía síndrome de Asperger, una forma de autismo, eso fue lo que descubrieron que tenía autismo, o que el autismo me tenía a mí.

Escuela y TICs.

Las nuevas tecnologías de la comunicación juegan un rol importante en los procesos interactivos y de comunicación, por un lado, tenemos en las escenas del bullying, en especial, cuando los chicos abusadores agarran a Ben lo suben en el pupitre del maestro, le bajan los pantalones, lo abuchean, lo filman y le sacan fotos con sus celulares y cámaras de video, material que luego será difundido en la web, que condensa un simbolismo fuerte, en el cual esta cuestión de los límites aparece desdibujada, así como las fronteras entre lo público y lo privado, que aparece marcado en “el desnudo del marciano”, es un registro del mundo convulsionado en que vivimos, en el que los valores, el sentido y lo que puede sujetar o contener al sujeto, hace fractura y produce vaciamiento, ¿Dónde está a ley que estructura? ¿El respeto por el otro?

Y sin embargo, por otro lado tenemos por ejemplo, la escena en la que Ben luego de ver el video, cuando entra al juego y Scarlite está allí dice: *entonces mis dedos se lo dijeron todo: partida terminada, hora de acabar, pero ella dijo, nada de acabar la partida sin mi...* Luego en un video-mensaje de Scarlite: *sé que no nos conocemos personalmente, pero creo conocerte bien, y lo que vale para el juego, vale para la vida real, finalmente le advierte “no puedes acabar la partida sin tu sanador y tu sanadora soy yo”* Momentos de auténtica interacción y comunicación mediados por las tecnologías; la frustración de Ben encuentra el confort del apoyo que le expresa Scarlite con sus palabras.

Esto nos lleva a la idea de pensar a Las TICs como las herramientas, artefactos e instrumentos que son, ya que finalmente, el uso y la forma de relacionarnos con estos objetos es lo que orienta los alcances, las limitaciones o los daños posibles. En este sentido también, reducir las tecnologías de la información y la comunicación al internet y sus productos comerciales, no permite problematizar ni pensar en cómo intervenir las complejas conflictivas que junto a su invención se han venido debatiendo, en términos de construcción de subjetividad y vínculos.

En el contexto escolar por ejemplo, si bien es cierto que todos estamos inmersos en la sociedad en la que se impone el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, no todos se relacionan o apropian de las nuevas tecnologías en la forma en que el mercado o la sociedad lo espera. Se requiere así considerar para el caso de los docentes, que éstos han nacido en distintos momentos de la era digital, y han tenido durante su formación diversos grados de inmersión, que por

cierto suelen ser bien distintos de los que han experimentado sus estudiantes, mayormente, nativos digitales como diría Prensky (2001). Así, la interpretación de estas nuevas formas discursivas no siempre es acorde con su contexto por la forma en la que se da la interiorización y la relación con estas nuevas herramientas. (Neri y Fernández Zalazar, 2005)

Por otra parte, más allá de estas circunstancias, se percibe en los docentes del film la actitud de resignación y conformismo frente a los retos que traen las generaciones actuales y las políticas de inclusión y promoción de la diversidad. Hay un distanciamiento, un desentendimiento, una disociación entre el ser maestro, sus ideales y sus prácticas, hay un no querer asumir un rol en la construcción de una nueva forma de ver la escuela, no hay ganas de pensar la escuela, mientras esto siga así, forzando las representaciones de alumno, maestro y escuela del siglo XX, no se podrá abordar las condiciones de las infancias y adolescencias actuales, este es el gran desencuentro, que conduce a la vereda del sinsentido. No se sabe si existe una lógica de inicio para intervenir, pero lo que sí es seguro, es que se requiere la tramitación de representaciones pertinentes y congruentes con los escenarios educativos actuales, trabajar sobre este aspecto no estaría nada mal para empezar.

Porque no se trata sólo de que los maestros aprendan a usar computadoras y que esta se convierta en una herramienta de su dominio, ni de que hablen la misma jerga que sus estudiantes, o que los salven o pretendan mutar en sus figuras paternas. Se trata de hacer un llamado al maestro a que se atreva a sostener relaciones con calidad humana, a provocar situaciones de enseñanza y aprendizaje sin desvincular la dimensión de lo afectivo a pesar de lo complejo y difícil que pueda resultar mantener esto. Educar no puede ser sólo transmitir conocimientos, es una praxis que debe hacer también la oferta de la construcción de autonomía y la ética del cuidado de sí y del otro.

De una u otra forma, en la película se evidencia como el devenir de lo actual reclama una salida del sistema binario, de las representaciones de la modernidad en las que “si se es esto no se puede ser lo otro”, Ben X conmueve por esta razón, porque funciona como una plataforma que pone a circular la necesidad de pensar lo diverso fuera del sistema binario, es un film que incomoda, que ciertamente, siembra la intranquilidad ante las lógicas dicotómicas de lo normal-anormal, inclusión-exclusión, realidad-virtualidad, individuo-sociedad, mente-cuerpo, modernidad-posmodernidad. ¿Por qué no pensar en el *entre*?

Por otra parte, si el humano hizo la máquina o la máquina hizo al humano, ¿qué importancia tiene? ¿Cuál es la frontera para pensar en esto?, cada vez que ingresamos en la cultura, cada vez que accedemos a lo simbólico las máquinas nos hacen y hacemos a las máquinas, subyace una dinámica social antes que tecnológica. Esto puede pensarse incluso desde que al primer hombre en el mundo se le ocurrió utilizar sus herramientas no ya únicamente para satisfacer sus necesidades sino también para construir otras herramientas, hacer e interactuar por medio del lenguaje y la tecnología ha estado desde siempre en nuestra naturaleza humana, es parte de nosotros y por la misma razón está en nosotros la decisión de como concebirlas y relacionarnos con ellas, como lo explicaba Deleuze en posdata sobre las sociedades de control, las máquinas no son determinantes, éstas sólo expresan las formas sociales capaces de crearlas y utilizarlas.

Emergencias, el límite es el punto de partida.

Existen una gran variedad de juegos, pero los que tienen mayores potencialidades educativas son los juegos de estrategia, de rol, los simuladores situacionales y los universos persistentes. Es importante saber que además de ser un material útil para aprender estrategias, desarrollar aprendizajes propios de la cultura de la sociedad de la información. Muchos de estos juegos podrían tener aplicaciones didácticas en el contexto escolar, pues favorecen el desarrollo de estrategias de pensamiento, la toma de decisiones, resolución de situaciones problemáticas, el análisis de valores, la discusión y el trabajo colaborativo. (Zalazar et al. 2007,2008)

Además de los aspectos lúdicos, las aplicaciones actuales y futuras de los videojuegos en el campo del aprendizaje *online* (*e-learning*), de los hallazgos en el desarrollo cognoscitivo, el trabajo en equipo y colaborativo, de pensarlo en cogniciones distribuidas, en conceptos transferenciales al contexto educativo real, como por ejemplo el concepto de estrategia. Desde el punto de vista de Subirana, también conviene considerar que en los últimos años, han surgido videojuegos humanitarios con fines terapéuticos, algunos orientados a la prevención de los efectos de las drogas o los daños medioambientales, así como otras iniciativas destinadas a concienciar a las personas sobre distintos tipos de problemas sociales.(Subirana, 2007)

En este sentido el MMORPG puede ofrecer interesantes resultados y generar otros efectos, trascendiendo la finalidad con la que se haya creado y diseñado, ofreciendo recursos simbólicos para la construcción de identidad a partir de una narrativa de construcción interactiva, que podrían pensarse en términos de trasposición didáctica (Zalazar, 2012).

No obstante, pese a que el videojuego, la videocámara, el celular, el controlador de pulsaciones, las tecnologías en general, funcionan para Ben como la única forma de contacto con lo real cotidiano, como todas las producciones humanas, es válido remarcar que éstas pueden beneficiar o perjudicar de acuerdo a su uso. Con el teléfono celular, los mails y todos los medios informáticos se facilita la comunicación pero también la exposición de la intimidad, la divulgación de cosas que pueden estar buenas pero también la invasión a la privacidad, el acceso a información útil pero también la manipulación de la información deseada y no deseada. Hay un poder concedido que puede cristalizarse en fuente creadora de la subjetividad o en el acervo que facilita conductas desviadas que rayan con lo perverso, como por ejemplo “el desnudo del marciano”.

Dentro del conjunto de los desafíos para la educación, es válido resaltar la transformación de los datos en conocimiento (inclusión), la utilización no instrumental sino como vehículo para nuevas formas de producción, los trabajos interdisciplinarios, trabajar con distintas fuentes y formatos y la no disociación del placer (lo lúdico) en el camino del conocimiento, Así como también el compromiso de pensar ¿Hasta qué punto estas interacciones facilitan u obstaculizan las interacciones interiorizadas? ¿Los videojuegos son facilitadores o inhibidores en el proceso de construcción de las estructuras lógicas? ¿Qué papel cumple la fantasía? ¿Qué roles puede desempeñar el maestro? ¿Qué estrategias pueden diseñar en conjunto maestros y chicos? (Zalazar, 2010 p. 167)

En todo caso, Además de los jugadores, los desarrolladores y los actores actualmente vinculados, las organizaciones y las instituciones deberán aprender a jugar su propio rol en este entramado virtual. Pues al parecer es esta la condición imprescindible para que la sociedad pueda aprovechar positivamente su tremendo potencial. (Subirana, 2007)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

BENBENASTE, N., NERI, C. (2007) Videojuegos: un análisis psicoepistemológico. Versión digitalizada descargada del campus virtual <http://campus.psi.uba.ar/>

DELUZE, G. (1996) lo actual y lo virtual. Texto originalmente publicado adjuntado a la nueva edición de Dialogues, de Gilles Deleuze y Claire Parnet (Paris, Flammarion, 1996) disponible en español en: <http://www.cinosargo.cl/content/view/217095/Lo-actual-y-lo-virtual-por-Gilles-Deleuze.html>

FERNANDEZ, D., DAMIANI, R., OSES, M., BUDICH, P. La estrategia en los videojuegos. Estudio exploratorio perteneciente al Proyecto del Programa PROINPSI: Videojuegos, psicología y educación, de la Facultad de Psicología de la UBA año 2007-2008.

GIANNI, K., SCHIAVELLO, G., PAZ, S. Narrativa y videojuegos Estudio desarrollado en el marco del Proyecto del Programa PROINPSI: Videojuegos, psicología y educación, de la Facultad de Psicología de la UBA año 2007-2008.

GIACCAGLIA, M. et al. (2009) Sujeto y modos de subjetivación., N.38 P. 115-147. Disponible en: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17162009000100006. (Consultado 10/09/2012)

HARDT, Michael. (2004) Gilles Deleuze: Un aprendizaje filosófico. Cap. sobre lo Actual-Virtual 1 ed. Paidós, Buenos Aires. versión digital, disponible en <http://grupomartesweb.com.ar>

NERI, C. FERNANDEZ, D. (2008) Telarañas de conocimiento. Educando en tiempos de la web 2.0. Versión digitalizada descargada del campus virtual <http://campus.psi.uba.ar/>

REVUELTA, F. SAEZ, A. (2012) El videojuego en red social: un nuevo modelo de comunicación. Versión digitalizada disponible en: <http://www.slideshare.net/fird/el-videojuego-en-red-social>

SUBIRANA B., CABAÑAS, M. (2007) Videojuegos MMORPG: los escenarios virtuales impactan con fuerza en el mundo real. Versión digitalizada, disponible en: www.ebcenter.org

Apuntes y presentaciones del seminario interacción y comunicación educativa dictado en el primer cuatrimestre del 2012 a cargo de Carlos Neri y Diana F. Zalazar.

Film: Ben X **Dirección:** Nic Balthazar **País:** Países Bajos-Holanda, Bélgica **Año:** 2007 **Duración:** 93 min. **Género:** Drama
Productora: MMG Film & TV Production **Web:** www.benx.be se puede ver online subtitulada en el siguiente link:
http://www.youtube.com/watch?v=7LsGY_BhTPo o doblada al castellano en el siguiente link:
<http://www.youtube.com/watch?v=CaOjXpSmuOE&feature=related>

Entrevista a Nic Balthazar, realizada el 06/02/2008 por Cineuropa. Consultada el 27/08/2012. Disponible en: <http://cineuropa.org/2011/ff.aspx?t=ffocusvideo&l=es&tid=1499&did=80621#cl>

ⁱ Hace más de cinco décadas, el Dr. Hans Asperger, un pediatra austríaco, describió a 4 niños con algunas de las características del autismo, como deficiencias para la comunicación social, pero con una inteligencia normal. Sus observaciones fueron ignoradas en buena parte hasta que, en 1981, la Dra. Lorna Wing también comunicó varios casos de niños con inteligencia normal y problemas sociales similares y acuñó el término Síndrome de Asperger (SA) para diferenciar estos niños de aquéllos con Autismo Clásico según lo descrito por el Dr. Leo Kanner en 1943. No obstante, recién en 1994 la Asociación Estadounidense de Psiquiatría reconoció formalmente el Síndrome de Asperger (SA) como una subcategoría definida dentro de los Trastornos Generalizados del Desarrollo y publicó los criterios clínicos en el Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (DSM-IV). Los niños con Síndrome de Asperger tienen una inteligencia normal, pero escasa interacción social y emocional. Sus patrones del habla son raros y la entonación al hablar es monocorde. Les resulta difícil interpretar las expresiones de la cara y entablar relaciones con sus compañeros apropiadas para la edad. Se obsesionan por temas poco usuales y tienen conductas repetitivas. Debido a su modo pedante al hablar, los niños con SA suelen recibir el mote de “Maestrito” o “Sabelotodo”. Les cuesta mucho manejar las exigencias sociales de la escuela o el trabajo y, a menudo, son el blanco de las bromas. Revista electrónica The parent letter. NYU Child Study center. Vol. 3 No. 5. Enero de 2005. Disponible en http://www.aboutourkids.org/files/articles/spanish_parent_letter_jan_05.pdf consultada el 13/09/2012