POKÉMONES: NUEVOS HABITANTES EN LAS CALLES

Posted on 13 septiembre, 2016 by Eduardo Escalante Gómez



Es una nueva manifestación de conciencia planetaria y humana. Pokémon entrega un repertorio e herramientas discursivas de materialismo y consumo.

Categories: Ciencia, Tecnología

Tag: Ciencias Sociales

El espacio público se ha llenado de lo que se pensaba estaba vacío. Pero no era tal, al parecer habían habitantes refugiados en cavernas digitales; dormían y comían en cuevas trasparentes de ceros y unos.

La importancia del imaginario cultural fue algo que Oscar Wilde reconoció tempranamente, casi un siglo atrás: la totalidad de Japón es una pura invención, no existe tal país, no existen tales personas. Posteriormente, Roland Kelts (2007) hablaría de la invasión de la cultura Pop japonesa a occidente.

> *El mundo Pokémon es una metáfora japonesa, real e irreal.*

Estamos en presencia de un país que se ha desplazado del comercio manufacturero a la

elaboración de productos culturales, que no sólo son un "poder soft", sino también funcionan como redes. El mundo Pokémon es una metáfora japonesa, real e irreal como sugería Wilde. Es el mundo de la circulación de los paisajes virtuales. Nos han invadido los seres imaginarios; la tecnología dedicada a jugar con las cosas, al convencimiento de los inocentes porque es posible que su mundo presencial se haya descuidado. Es una nueva manifestación de conciencia planetaria y humana. Pokémon entrega un repertorio de herramientas discursivas de materialismo y consumo.

Los que usan Pokémon Go buscan satisfacción a su pulsión; que no es digital, sino la búsqueda de un sabor y aroma que no les brinda la relación humana pero sí el disfraz de la forma digital.

> *No necesariamente buscan una verdad que requieran.*

Los que esperábamos en las plazas, en las calles, han llegado diferentes, más bien tienen apariencia de zombies. No necesariamente buscan una verdad que requieran. No se busca darle vida a la tierra baldía de T. S. Eliot. Extraño enamoramiento con lo que no tiene piel que acariciar, cuerpo que amar, ojos que disfrutar que devuelvan sus pupilas. ¿Tan solos quedaron de presencialidad que necesitan madres, padres, abuelas, tíos…sustitutos? Decidieron flotar digitalmente en el universo, alejados de la tierra real.

En esta ocasión, no me referiré a la denuncia que hace Oliver Stone (gran cineasta norteamericano), pero sí asumiré su concepto de que no estamos ante nada divertido, que estamos en presencia de una invasión que ha inventado a los colonizadores de pokémones.

> *El juego ha conseguido superar los 65 millones de usuarios al día.*

El juego ha conseguido superar los 65 millones de usuarios al día y ha generado aglomeraciones en las ciudades. Se juega en las calles, parques o plazas. Anima a los jugadores a salir al mundo real a explorar y atrapar a los pokémones que se ocultan en estos lugares. Este juego de realidad aumentada ha invadido todas las ciudades, desarrolladas y subdesarrolladas. Opera como una red compleja de objetos, "caracteres amables" ideados desde el imaginario nacional japonés (folklore, espiritualismo, lo supernatural).

Toda una práctica cultural, verdaderamente distante del relato descriptivo, funcional, instrumental que niños y adolescentes viven en las escuelas. Y el sistema, como sabe de redes, porque son redes, involucra al usuario y lo invita a unirse a un equipo donde tendrá que elegir un personaje para ponerlo a combatir en un 'gimnasio'. Todos los miembros del equipo deberán entrenar para ganar el combate y luchar por conseguir el dominio del gimnasio. Es la ideología de la dominación, muy en los huesos de la cultura japonesa. Ahora, todos los niños quieren estar "in"; la consigna parece ser "pokemonizarse", buscadores de presas en fuga. Sherlock Holmes es necesario para leer los indicios. Las horas se repletan, no hay tiempo para nada. La trama emocional es precisa.

> *La psicología enseña que el pasatiempo aporta beneficios para la salud mental.*

La psicología enseña que el pasatiempo aporta beneficios para la salud mental y genera emociones positivas por la liberación de dopamina, serotonina, noradrenalina y B-endorfinas. Esto se traduce en una reducción de los síntomas de la ansiedad y la depresión. Pero al examinar Pokémon Go desde este punto de vista, se puede hipotetizar que el concepto de realidad aumentada es confuso, porque si un niño o adolescente se pone en contacto con la realidad cotidiana a través de un dispositivo no necesariamente lo ayuda. Además, es observable que cuando los buscadores están en la calle, pierden la referencia de lo que pasa en ella. No solamente es un tema de seguridad personal, sino se trata de una cuestión más profunda: no se ve la gente, no se ven los árboles, no se ven los verdaderos rostros, en fin, no se ve a la humanidad.

Habría que preguntarse a qué nos enfrentamos con estas nuevas formas de construir la subjetividad. El juego alimenta a la pulsión, pero no necesariamente forma el carácter, se requiere la inter-subjetividad para prepararse para mirar al Otro, para optar éticamente ante un escenario de "tierra baldía" o de "malestar de la cultura. Dura es la tarea de los padres y de la escuela.

> *¿Qué es lo que estamos olvidando?*

¿Qué es lo que estamos olvidando? No se trata de restringir o generar una actitud de ludismo, se trata de abrir caminos, senderos, atajos. Recuperar la capacidad de iluminar desde la presencialidad, de descubrir los diversos sentidos de la vida. Hay que rescatar la cultura de los niños y adolescentes que se ha ido generando a través de la tecnología. El consumo de la cultura Pokémon indudablemente es para promover el consumismo, pero va más allá de esta ideología, es por ello que es necesario explorar y comprender las diferentes maneras a través de las que se instala en día a día de la cultura de las nuevas generaciones. De algún modo, este tipo de juego permite que se desarrolle un proceso de negociación de significados de lo que se consume. El universo Pokémon esencialmente representa un espacio imaginario compartido, y los niños pueden producir nuevos contenidos y nuevos significados. Es un proceso recursivo de consumo y producción que se comparte con otros.

Una lógica esperable en el acto educativo, en cuanto desarrollo de la subjetividad, generación de lazos con otros y de creatividad. Obviamente, con una base ética de ir más allá de cualquier miseria, tierra baldía, destrucción y migraciones humana, y generar escenarios de amistad presencial.

> *¿Y si lo que se quiere es que veamos Pokémones y no personas?*

Hay que ver lo que verdaderamente tenemos delante; no es sólo un nombre Pokémon, un objeto, porque es muy posible que dejemos de verlo. Cierto, es una tecnología, quizás una estética, pero de

lo que verdaderamente se trata es de una “ética cultural”.

Finalmente, podemos hacernos la siguiente pregunta: ¿y si lo que se quiere es que veamos Pokémones y no personas? C^2