~~Proyecto de~~ ensayo final Pensamiento Critico

José Armando Veliz Chipoco

**Introducción:** El videojuego World of Warcraft de la compañía “Blizzard Entertainment” que es un juego MMORPG (mas~~s~~sive multiplayer online role-playing game) o videojuego multijugador masivo en línea, tuvo su propio evento pandémico que ocurrió en el año 2005 que se originó por un error informático el cual desató una serie de diversas conductas entre las cuales encontramos eventos que no están tan lejos de lo que es la realidad de la pandemia actualmente.

**Desarrollo del problema:** ¿De qué manera un videojuego puede reflejar la conducta humana ante eventos críticos y cómo el pensamiento crítico nos permite actuar ante ocios y situaciones reales como una pandemia? A raíz de ese evento, los moderadores del juego al enterarse de la gravedad del error informático hacia los jugadores, ordenaban no salir de sus capitales realizando cuarentenas voluntarias, mantener la distancia social y cuidarse previniendo que los jugadores de nivel bajo sean afectados ya que hasta los jugadores principiantes eran afectados por esta enfermedad. Sin embargo, se presenciaron jugadores que colaboraban con otros compañeros que se encargaban de “sanar” a los enfermos, también se presenciaron otros jugadores que desobedecían las indicaciones propagando más la enfermedad; algunas “hermandades” que se les llama a los grupos organizados de jugadores se dedicaban a contagiar el virus mientras que otros que obedecían a sus líderes. incluso algunos jugadores que culpaban a otros como responsables de la causa de la enfermedad, tal era el caso en los inicios de la pandemia cuando medios alarmistas culpaban al gobierno chino con la teoría de que el virus del COVID 19 fue originado en un laboratorio.

El filósofo Johan Huizinga (1938) autor de la obra *“Homo Ludens, un estudio del elemento lúdico en la cultura”* en cual es un estudio histórico y antropológico en la cual**(revisar redacción)** c**(ó)**omo el hombre como un ser lúdico se desenvuelve y expresa sus pensamientos e ideas en la cual se expresa de manera simbólica. Ese término lo llama “Circulo Mágico” que se refiere al espacio en el que se suspenden las normas y la realidad del mundo exterior, y se reemplazan por la realidad artificial de un mundo sintético, y por las normas que lo rigen. Lo que Huizinga quiere decir que en un espacio lúdico se puede suspender las normas de la realidad, los jugadores se comportaron como si esa pandemia fuese en la vida real y algunas de las acciones que ellos realizaron sin tener las intenciones malignas cometieron algo que se le conoce como *“la banalidad del mal”.*

Ese es un término que la filósofa Hannah Arendt (1995) aplica sus obras “*Eichmann en Jerusalén: un estudio acerca de la banalidad del mal” y “De la historia a la acción: El pensar y las reflexiones morales”* la autora se refiere a aquellas acciones de una persona que no es malévola e incluso a las personas que no tienen intenciones malignas pueden llegar a cometer actos inadecuados por el hecho de no utilizar la facultad de pensar, la falta de reflexión en donde los individuos actúan bajo un sistema reglamentario en la cual obstaculiza su pensamiento crítico. Si lo relacionamos al evento de la pandemia virtual algunos jugadores obedecían a sus lideres de grupo ya sea por vehemencia o por espontaneidad ante esa situación impactante, Arendt menciona también otro termino de mal que es el “mal radical” que se refiere a aquellas acciones que exceden el razonamiento humano, son acciones en las cuales escapa los limites humanos generando así una atrocidad. Este tipo de acciones se pudieron ver cuando jugadores de niveles mayores contagiaban a otros de niveles menores y se dedicaban a propagar la enfermedad donde no hay una explicación racional sobre un hecho amenazante ante nuestro entendimiento. Si bien es cierto que Arendt explora estos términos en los contextos del totalitarismo pero no solo habla de gobiernos totalitarios sino también de medios totalitarios en las cuales están presentes para tomar medidas radicales manipulando a la gente como medios y no como fines, mientras que varios jugadores se encargaban de seguir las instrucciones de los moderadores y colaborar con el bienestar de los demás mientras que otros se dedicaban a propagar la enfermedad cuyas respuestas en defensa eran: “Porque era divertido” o “porque mi líder de hermandad me lo dijo” respuestas similares a las que Adolf Eichmann el oficial de la SS que fue acusado en Jerusalén cuyas respuestas eran: “Yo solo seguía órdenes”.

Este caso fue analizado por los epidemiólogos Nina Fefferman y Eric Lofgren (2007) que utilizaron a la pandemia virtual modelando el comportamiento humano en respuesta a una pandemia real. No solo analizan el factor epidémico, sino que analizan el factor social en la que los jugadores presentaron este tipo de comportamientos. Evidentemente la conducta humana suele ser impredecible, ante un evento solemos responder de diferentes maneras, pero a veces no medimos las consecuencias imprevistas porque no utilizamos nuestro pensamiento crítico, cito a Santuc (2017) en lo siguiente:

“*Filosofar es ante todo “un acto autodidacta”. Es acto que, como todo acto, nace de un deseo, de un sentimiento, de sentir en nosotros la presencia de una ausencia o la presencia de preguntas como: ¿Qué es la vida?, ¿Qué es la verdad?, ¿Qué sentido tiene esa vida que me ha encontrado un día? (P.21)*

**Conclusión:** Santuc nos enseña que el pensamiento crítico es un ejercicio pr**(á)**actico y autodidacta, en la medida que desarrollamos nuestras actividades ya sea el ocio o el trabajo**(,)** no dejamos de pensar, **(;)** *“el incidente de la sangre corrupta”* solo fue un evento en donde hubo un conjunto de acciones y pensamientos donde algunos jugadores eran pequeños engranajes de un “liderazgo autoritario” donde se dejaban llevar por las ordenes de su líder ya sea las ordenes mas radicales de contagiar a los demás hasta jugadores que limitados de sus facultades de control de su personaje podían enfermar a otros. Si lo relacionamos con nuestra pandemia actual; el pensamiento crítico nos permite a explorar más allá de nuestras acciones más allá de lo lúdico y más allá de lo social de esta forma podemos evitar aquellos sucesos trágicos en el pasado como también nos permite actuar con serenidad en el mundo real y en el mundo virtual.

**(Bien, hay bastantes puntos que tratas de modo muy general y que hubiera sido bueno desarrollar mejor; las relaciones que estableces son interesantes pero creo que pudiste esforzarte en alcanzar una mayor profunidad. No encuentro tu postura claramente en tu redacción y creo que tus fuentes pudieron ser más variadas y más precisas. Buen trabajo!)**

**Puntos: 7/10**

Referencias bibliográficas:

Arendt. H (1995). De la historia a la acción, El pensar y las reflexiones morales. Ediciones Paidos. España

Blanco Aza, D. (2018). Interactividad: El videojuego como medio de creación artística (Revisado ed.). Recuperado de <https://gredos.usal.es/handle/10366/139126>

Huizinga, J (1938). Homo Ludens, un estudio del elemento lúdico en la cultura. Recuperado de

https://cursoshistoriavdemexico.files.wordpress.com/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf

Fefferman. N & Lofgren. E (2007). The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics. Recuperado de:

<https://www.thelancet.com/journals/laninf/article/PIIS1473-3099(07)70212-8/fulltext#secd13618587e215>

Santuc. V (2017) El topo en su laberinto, 2da edición. Universidad Antonio Ruiz de Montoya.