

Emociones reales versus «desemociones» virtuales. Las Pedagogías Sensibles y el Metaverso

Rocío Cruz-Díaz

Universidad Pablo de Olavide

1. Emociones y pedagogías sensibles

Sin abordar aún el aspecto central de la presente adenda, rescatamos el principio tomador del hilo conductor de nuestro ejercicio. Tal y como mencionan los autores de la ponencia *El cuerpo y las cosas en Educación*, en su revisión al *Diccionario de María Moliner*, «lo sensible» se relaciona, casi con inmediatez a la lectura neurológica y los efectos fisiológicos que nuestros sentidos de estructura compleja y bipolarizada a modo de péndulo, discurre entre el espacio sensitivo antagónico-experiencial de «Homo Sapiens» a «Homo Demens» (racional y delirante); de «Homo Faber» a «Homo Ludens» (trabajador y delirante); de «Homo Empiricus» a «Homo Imaginarius» (empírico e imaginador).

Las Pedagogías Sensibles elaboran modelos educativos que facilitan una significativa y sostenida carga motivacional afin a una inteligencia no solo complaciente sino inquisitiva y moralista, tal y como Edgar Morín la concibiese (la antinomia), en oposición a la fragmentación del pensamiento y los saberes contemporáneos (Schara, 2012).

Las realidades globales, complejas, se han quebrantado; lo humano se ha dislocado; su dimensión biológica, incluyendo el cerebro, está encerrada en los departamentos biológicos; sus dimensiones psíquica, social, religiosa, económica, están relegadas y separadas las unas de las otras en los departamentos de ciencias humanas: sus caracteres subjetivos, existenciales, poéticos, se encuentran acantonados en los departamentos de literatura y poesía. La filosofía que es por naturaleza, una reflexión sobre todos los problemas humanos se volvió, a su vez, un campo encerrado en sí mismo. En estas condiciones, las mentes formadas por las disciplinas pierden sus aptitudes naturales para contextualizar los saberes tanto como para integrarlos en sus conjuntos naturales. El debilitamiento de la percepción de lo global

conduce al debilitamiento de la responsabilidad y al debilitamiento de la solidaridad (Morin, 1990).

El orden metodológico indispensable en ese camino ordenado (odos, del οδος griego) debería ser puente de oro desde donde descolgar el orden jerárquico que permitiese al discente discriminar las órdenes relacionadas de las cosas. De nuevo, Edgar Morín reclamará nuestra atención sobre los aspectos motivacionales del conocimiento innovador, instalando el valor del conflicto sensorial, en la generalidad del carácter complejo y transdisciplinario de los estímulos percibidos reales y virtuales. Nos preguntamos en qué medida el ser humano es una unidad perceptiva imaginativa y sensible (Adorno, 1992), y las interacciones sociales con el entorno prevalecen sobre la alienación y el aislamiento del Metaverso.

2. El Metaverso

En la estructura existencial física, mecánica, cinética, acústica... (el mundo real), el comportamiento de los seres humanos viene condicionado por el determinismo de las emociones, el subconsciente, las historias pretéritas e inmediatas y la confrontación de ese conjunto de variables (Averill, 1988; Maturana, 1978) con las que se presenta cualquier otro ser humano -e incluso animal-. En nuestro imaginario conceptual vamos dejando en último lugar el «libre albedrío» (Muñoz, 2012), cuya existencia se discute desde los planteamientos indeterministas pitagóricos y conciliadores de Sócrates y Platón. En cambio, en el mundo virtual *Multi User Virtual Environment* (MUVE) que ofrecen los metaversos hay espacio para sumar y restar a las emociones reales otras inventadas y atribuidas al «avatar» que nos representa en el metaverso y al que pueden atribuirse incluso cualidades mágicas (superpoderes) (Childs y Peachey, 2013).

Estas «desemociones» o emociones inventadas influyen en el comportamiento del individuo en el mundo real alterando su comportamiento en forma aún por estudiar (Freina, y Ott, 2015; Lai, 2017). Y, sin embargo, todas las experiencias referidas están en línea con la corriente dominante individualista, tan potente ya en el siglo presente, y ayuda a muchos individuos a soportar el sentimiento de «separación» y soledad (Bernal, 2012; Fromm, 2010) que impone el modelo neoliberal de desarrollo.

Si consultamos el *Diccionario electrónico de Enseñanza y Aprendizaje de las Lenguas* podremos identificar los metaversos como entornos virtuales donde las personas pueden interactuar e intercambian experiencias virtuales mediante uso de avatares (Castronova, 2001, 2013), en un ciberespacio al que se accede mediante un soporte lógico y determinados accesorios a modo de metáfora del mundo real, en analogía o relación con los conocimientos y en identidad con diversidad de la naturaleza de la que emanan pero sin tener necesariamente limitaciones físicas, culturales o normativas.

Un estudioso de los metaversos, el profesor en economía y telecomunicaciones, Edward Castronova, profesor de Economía y Telecomunicaciones identifica tres características fundamentales, interactividad, corporeidad y persistencia. La experiencia del usuario del metaverso, en su relación con el resto de las identidades del mundo virtual genera múltiples interacciones de significativo impacto en todas las estructuras de su MUVE (Interactividad). Siendo el entorno al que se accede limitado en recursos y sometido a leyes de la física (Corporeidad). Siendo el rasgo más inquietante e inadvertido en cualquiera de las estructuras virtuales en las que interactuamos como usuarios en su permanencia (Persistencia). Estar o no conectados no es condicionante de evolución, generación y regeneración de los mundos virtuales. El sistema sigue funcionando sin encontrar oposición alguna. Los MUVE identifican las posiciones en las que se encuentran los usuarios al cerrar sus sesiones, los códigos serán guardados, para volver a cargarlos e iniciar en el mismo punto cuando vuelvan a conectarse.

En nuestro afán por las emociones, reales o virtuales, alcanzamos a seleccionar aquellos elementos que consideramos relevantes y sus interrelaciones para traducirlas en representaciones sensibles que progresivamente se extienden entre los denominados mundos sintéticos (Cacio, 2007), los juegos virtuales (Snow Crash, World of Warcraft o Second Life que generan experiencias inmersivas y sociales del metaverso. Los mundos espejo son representaciones virtuales detalladas del mundo real, como el caso de Google Earth, que representa la geografía mundial mediante imágenes aéreas. Uno de los mundos sintéticos mas cercanos a las pedagogías sensibles, es la Realidad Aumentada como aplicación tecnológica de mundos espejos para aplicaciones objetivas y propositivas que nos ofrecen soluciones a ciertas situaciones de la vida cotidiana. Estas herramientas expanden el mundo físico perceptible por los usuarios, estableciendo una nueva dimensión de información útil. Identificando, finalmente, el Lifelogging o mundo

sintético que engloba los sistemas que recogen datos sobre la vida cotidiana, con el fin de ser aplicados mediante estadísticas.

3. Alineación de la filosofía de metaverso a la corriente mainstream de individualización de la filosofía consumidor/productor individual

La teoría de la inteligencia y del estructuralismo de la primera posguerra, abrieron camino a un problema mucho más complejo, el ser humano y su representación (de Aisemberg, 1998). Los interrogantes y cuestionamientos sobre la imagen y su representación de la realidad o la idealidad se aplican a todos los ámbitos sociales y sus ambivalencias. La imagen reproduce la realidad o la realidad, en primer término, sea política, social, económica o educativa es la que producen las imágenes. Argumentaciones que toman su correlato epistemológico y metodológico en los modelos y principios de una pedagogía sensible, creadora y recreadora, mediante la producción intelectual, de la voluntad personal, el aprecio o el desprecio, el goce integrado o el sufrimiento existencial.

La pedagogía sensible es reconocida como estructura estética teórica que parte del intento de llegar a la esencia de la producción sensible por medio del análisis de las imágenes en movimiento, estudiosa de las distintas perspectivas de creación e interacción estética, sensible de los individuos poniendo en valor el imperativo de los condicionantes ideológicos, psicológicos, sociales e históricos de la comunicación del proceso de enseñanza aprendizaje, y por ende, estableciendo una percepción sensible en contraposición con los *mass media* y la representación vivencial de los individuos, en definitiva, una forma racional al tiempo que operativa, alienante y deshumanizada de las interacciones comunicativas.

La humanidad, el género «homo», ha recorrido un largo camino a través de sus diversas especies hasta llegar al actual «sapiens», mediante un nuevo fenómeno evolutivo, la «revolución cognitiva», (Barquín, 2015), consistente en superar la organización social derivada de la «tribu» (unas decenas de individuos) hacia la reunión de miles de individuos, gracias al encuentro, en torno a determinadas ideas y conceptos -sin existencia real más que en su propia psique- (deidades, nacionalidades, culturas, etc.), que desembocaron en la historia reciente en la convivencia de células de tamaño pequeño denominadas «familias». En el último tercio de siglo pasado y el presente cuarto de siglo

existe una tendencia creciente a la disgregación de ese modelo para tender a un modelo de productores-consumidores individuales. La separación de las familias en individuos autónomos representa un gran logro para la economía neoliberal que ha visto así duplicar y, a veces triplicar, las oportunidades de negocio (dos hipotecas, dos automóviles, dos contratos de suministros, dos seguros, etc.). Esta estrategia de duplicación de las oportunidades de negocio puede desarrollarse con un perfecto alineamiento con la creencia de los humanos actuales en realidades inexistentes, ya no solo en su cerebro, sino apoyadas en instrumentos de software y extensiones de su propio cuerpo (guantes-mano, gafas 3D, sonido, etc.) que le brindan apasionantes experiencias que, probablemente, no practican en la vida real.

Dado que en los metaversos el usuario escoge su avatar y lo reviste de las características que desea, tanto físicas como intelectuales, raza, religión, sexo..., así como de las cualidades que mejor convengan a su fantasía, cabe preguntarse: ¿Existen normas que cumplir en los metaversos, alguna regla, norma o consenso sobre la ética en las actuaciones? Si existen, ¿Quién las redacta y con qué criterios? ¿Quién es la Autoridad y cómo se escoge y qué atribuciones tienen?

Nadie en su sano juicio creería que los metaversos responden a la filantropía y al afán de que la humanidad esté mejor comunicada y progrese en el entendimiento y en la paz. Los metaversos tienen, lógicamente, una intención de generación de beneficios para sus creadores y explotadores. Serán, al menos en principio, herramientas gratuitas (salvo accesorios, claro) cumpliéndose la máxima bien conocida en el ciberespacio de que cuando te ofrecen algo de forma gratuita, «la mercancía eres tú».

4. Referencias bibliográficas

Adorno, T. W. (1992). *Teoría estética*. Madrid: Taurus Humanidades.

Averill, J. (1988). Un enfoque constructivista de la emoción. En: Mayor, L. *Psicología de la emoción: teoría básica e investigaciones* (pp. 193-238). Valencia: Promolibro.

Barquín, R. (2015). Yuval Noah Harari. *Sapiens. De animales a dioses: Breve historia de la humanidad*. Barcelona: Debate, 2015, 496 págs. *Investigaciones De Historia Económica*, 16(1), 57. <https://doi.org/10.33231/j.ihe.2019.04.013>

- Bernal, H. (2012). La explicación de la humanidad del hombre. El origen del carácter de producción, del sentimiento de separatividad, de la conciencia desarrollada. La selección innatural. *Nómadas*, 34 (2), 107-125. https://doi.org/10.5209/rev_NOMA.2012.v34.n2.40733
- Cacio, J. (2007). Openness ant the Metaverse Singularity. Kurzweil. *Accelerating Intelligence*, 7.
- Castronova, E. (2001). Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier. CESifo Working Paper, 618, 11-40.
- Castronova, E. (2003). Teoría del Avatar. SSRN. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.385103>
- Childs, M. y Peachey, A. (2013). *Understanding Learning in Virtual Worlds*. London: Springer.
- de Aisemberg, E. R. (1998). Más allá de la representación: los afectos. *Revista de psicoanálisis*, 55(6), 197-214.
- Freina, L., & Ott, M. (2015). A Literature Review on Immersive Virtual Reality in Education: State of the Art and Perspectives. *eLearning & Software for Education*, 1, 133-141.
- Fromm, E. (2010). *El arte de amar*. México: Paidós.
- Lai, C. (2017). *Autonomous Language Learning with Technology: Beyond the Classroom*. London: Bloomsbury.
- Maturana, H. (1978). Biology of language: The epistemology of reality. In: Miller, G. A., y Lenneberg, E. *Psychology and Biology of Language and Thought: Essays in Honor of Eric Lenneberg* (pp. 27-63). London: Academic Press.
- Morin, E. (2000). *Los siete saberes necesarios para la educación*. París: Unesco.
- Muñoz Ortega, J. M. (2012). Hacia una sistematización de la relación entre determinismo y libertad. *Daimon Revista Internacional de Filosofía*, 56, 5-19.
- Palacios, I. (dir.), Alonso, R.; Cal M.; Calvo, Y.; Fernández, F.; Gómez, L.; López, L.; Rodríguez, Y. y Varela J. R. (2019). *Diccionario electrónico de enseñanza y aprendizaje de lenguas*. Dicenlen.
- Schara, J. C. (2012). La pedagogía sensible y la imagen en movimiento. *Reencuentro*, 63, 23-31.

Lai, C. 2017. *Autonomous Language Learning with Technology: Beyond the Classroom*.
London: Bloomsbury.