

índice

notas editoriales

- Edna Gómez
- Jessica Jara

política

- Laurent Dupont
- Marcela Almanza
- Mariela Rodríguez Méndez
- Adolfo Ruiz

estrategia

- Gladys Martínez
- Carlos Márquez
- Felipe Maino

tácticas

- Alejandra Hornos
- Ramón Ochoa
- Miguel Reyes S.

corresponsalías

- El Uno en lo diverso
- Bolivia, Gabriela Villarroel
- Chile, Paula Iturra
- Colombia, Carlos Chávez Bedregal
- Cuba, Gabriel George
- Ecuador, Ivonne Espinoza
- Guatemala, Stephanie Rudeke
- México, Areli Leeworio
- Perú, Javier Baca
- Venezuela, Diego Rodríguez

la balada del goce que recorta los videojuegos de mundo abierto o una profesora mata al niño que juega que mata

Javier Baca**, Coordinador de Corresponsalías

Era simple.
Te comías a los fantasmas o te comían a ti.
El mando era una palanca y un botón.
El mundo era un centro y cuatro esquinas.
El otro era una consola de inteligencia limitada.

Las cosas cambiaron.
Ahora vagas, a veces extraviado en un mundo de apariencia infinita.
No hay objetivo ni punto de llegada.
RPG (*role playing game*) ha tomado el control, ERES ese que vaga en el mundo virtual, y a veces se extravía.

La violencia es signficante articulado en las guerras de hoy (de siempre).
La guerra no cesa, la paz es una guerra de baja intensidad.
La guerra es mercancía, la guerra es videojuego.
Los soldados son *gamers*.

La violencia y la guerra, hacen plusvalía.
En los sujetos *gamers*, hacen plus de goce.
Una y otra vez, ser una cifra de copas, de niveles, de estrellas, un puntaje, un nivel en relación con otros.
"No puedo parar porque algo me recuerda que no puedo ser el peor del salón y no puedo parar", dice K.
¿Desea usted ser medido?

El niño A lleva su pistola al colegio.
Apunta al amiguito y dispara onomatopeyas.

El amiguito, muere y llora porque era su turno de matar, no por su fabulado asesinato.
La profesora decomisa la pistola, prohíbe el juego.
Dispara su impotencia con cólera: "Esos juegos son violentos"
Y a los padres: "Nosotros promovemos la paz"
¡Bang! El juego ha terminado, *game over*.
Algún tomo progresista grita a lo lejos: *¡La infancia será aséptica o no será!*

Lo que no hace la profesora pedagógica, políticamente correcta, lo hace el mercado.
El mercado expropia el juego.
No acompaña, no explica, no orienta.
El mercado vende.
Al mercado no le interesa A.
Vende, no conoce a A,

Plusvalea y el sujeto performa un SER por el tiempo que dura el juego.
Identidad fija en la época del Yo con esteroides.
Al mercado y a la profesora políticamente correcta no le importan los A, sí la evaluación, el promedio.
La medida de las cosas. A es algoritmo.

¡Mejor onomatopeya que bala!
¡Mejor *Fortnite* que Hiroshima!

¿Dónde estarán los sujetos perdidos en ese mundo abierto por horas?
Los niños que performan, que no son los que juegan y andan.
¿Serán los *Hikikomori* los sujetos de la época y las que siguen?
Solos conectados con otros solos que pueblan la virtualidad y gozan.
Circuito cerrado en mundo abierto.

No hay realidad en sí misma, pero hay guerra.
No hay SER cartesiano, pero hay violencia.
No hay pedagogía aséptica posible,
pero hay sujetos, algunos, extraviados en el mundo virtual.

Llegan a consulta angustiados, sin lenguaje, errantes de su propio síntoma, pixeleados.

**Asociado a la Sección Lima de la Nueva Escuela Lacaniana (NEL).