

OCIO POSTHUMANISTA

Posthumanist leisure

Lazer pós-humanista

Andrés Díaz Velasco

Universidad Pedagógica Nacional, adiazv@pedagogica.edu.co

Resumen

La ponencia se centra en el análisis de las perspectivas futuras del ocio moderno en relación con tres aspectos: (i) la consideración de que el desarrollo tecnológico va a seguir reemplazando al hombre en varios de los empleos, no solo mecánicos, que actualmente lo ocupan, de modo que, además de la amenaza de desempleo que significa para muchos, le estará liberando el tiempo para ocuparse en otros asuntos; (ii) la situación en la que esto pone a la educación escolarizada respecto, por un lado, a la virtualización de toda la educación y, por otro, a la orientación general de los procesos formativos; y, (iii) finalmente, el lugar del cuerpo y sus modificaciones tecnológicas en cuanto permitirán acciones de otro lugar, justamente, transhumanas.

Palabras clave: *Ocio; transhumanismo; libertad; educación; cuerpo*

Abstract

This paper focuses on the analysis of the prospects of modern leisure in relation to three aspects: (i) the consideration that technological development will continue to replace men in several jobs, not only mechanical ones, that currently occupy them; therefore, in addition to the threat of unemployment that it means for many, it will be emptying them the time to take care of other matters; (ii) the situation in which this puts school education, on the one hand, about the virtualization of all learning and, on the other, the general orientation

of the teaching processes; and, (iii) finally, the place of the body and its technological modifications as soon as they allow actions from another site, precisely, transhuman.

Keywords: *Leisure; transhumanism; freedom; education; body*

Resumo

O artigo enfoca a análise das perspectivas futuras do lazer moderno em relação a três aspectos: (i) a consideração de que o desenvolvimento tecnológico continuará a deslocar o homem em vários dos empregos, não apenas mecânicos, que atualmente ocupam, de modo que, além da ameaça de desemprego que isso significa para muitos, lhe estará liberando o tempo para cuidar de outros assuntos; (ii) a situação na qual isso coloca a educação escolar, no que se refere a, de um lado, a virtualização de toda a educação e, de outro, a orientação geral dos processos formativos; e, (iii) finalmente, o lugar do corpo e suas modificações tecnológicas, que permitirão ações de outro lugar, precisamente, transhumanas.

Palavras-chave: *Lazer; transhumanismo; liberdade; educação; corpo*

1. Introducción

Aunque todavía se ve lejano en contextos como el colombiano, el momento en el cual se esté viviendo un estado posthumanista (postorgánico, transhumano, sobrehumano...), es indudable que se está entrando en él a pasos agigantados, de modo que, inconscientemente, se estará en medio en muy poco tiempo. Ninguna de las supuestas barreras que la travesía comporta (costos económicos, desarrollo tecnológico de última generación, segregación socioeconómica, problemas políticos locales, demandas éticas, etcétera), se imponen como insuperables. Al contrario, los gobiernos, así como las empresas privadas contribuyen a que el contexto se adecúe a esa forma de vivir.

De allí, que por *posthumanismo* no se entienda una mera perspectiva filosófica acerca de las implicaciones que tiene para la vida humana la tecnología informática, ni un simple movimiento de futurólogos y aficionados a la ciencia ficción, sino la etapa siguiente del desarrollo humano (Braidotti, 2015). En este sentido, respecto a los *Estudios sobre Ocio*, podrían considerarse varios asuntos de suma importancia que, desde luego, van más allá de la prestación de servicios de bienestar a los ciudadanos de un escenario dado. Particularmente, este trabajo analiza las perspectivas futuras del ocio moderno en relación con tres aspectos: (i) la consideración de que el desarrollo tecnológico va a seguir reemplazando al hombre en varios de los empleos, no solo mecánicos, que actualmente lo ocupan, de modo que, además de la amenaza de desempleo que significa para muchos, le estará liberando el tiempo para ocuparse en otros asuntos; (ii) la situación en la que esto pone a la educación escolarizada respecto, por un lado, a la virtualización y, por otro, a la orientación general de los procesos formativos; y, (iii) el lugar del cuerpo y sus modificaciones tecnológicas en cuanto permitirán acciones de otro lugar, justamente, transhumanas.

Así las cosas, revisando los postulados del ocio humanista (Cuenca, 2000) y con base en análisis acerca del transhumanismo (Hottois, 2016; Berardi, 2017; Diéguez, 2017), la Inteligencia Artificial (Boden, 2017; Graubard *et al.*, 1999), la técnica (Simondon, 2017) y lo inhumano (Lyotard, 1998; Deleuze & Guattari, 1997), se interroga sobre las acciones a tomar respecto al ocio del “futuro” posthumano.

2. Desarrollo

Sin tecnofilia alguna, ni mucho menos tecnofobia (generada, las más de las veces, por la cinematografía hollywoodense), la admiración que expresa Simondon por el modo técnico de la vida humana, además de por la existencia de los objetos técnicos en sí, no se basa, como suele pensarse, en las facilidades que genera respecto a problemas de naturaleza cotidiana, sino al

grado de humanidad que puede verse en su desarrollo, esto es, al traslape de humanismo en los objetos. Así, el quiebre de la lógica binaria natural-artificial da pie, como pasaba con *El Proyecto Venus*, de Jacque Fresco, al entendimiento de la tecnología como un producto tan humano como la política e, incluso, como la moral, envueltas indefectiblemente en los artefactos utilizados.

Por ello, pensar el sentido de la técnica y de la tecnología desde el ocio, más que en torno a la utilización automática de juegos y distracciones similares en intersticios temporales diarios (Igarza, 2009), debería generar los elementos de un discurso contracultural de carácter prospectivo (Sloterdijk, 2002). Y ello, debido a que, pese a las demandas de una cotidianidad sumergida en corrupción política y jurídica, en alianzas delictivas de todos los órdenes, en preocupaciones acerca del porcentaje de ciudadanos que no tienen qué comer al siguiente día y similares cuestiones, los objetos técnicos de la tercera revolución industrial, esto es, de la tecnología informática, están tan presentes y naturalizados en nuestra forma de vivir que a duras penas si pensamos sobre ellos. Por supuesto, resalta el cuestionamiento sobre las sociedades de control (Deleuze, 1996) implícitas en este desarrollo tecnológico, por lo que dentro de esa lógica debe desplegarse el horizonte de sentido a considerar como contraposición, disidencia, rebelión y proposición de otros modos de vivir en medio de la inevitable fabricación de hardwares y softwares.

Así, pues, desde la elemental escucha radiofónica, la transmisión de la voz a través de teléfonos -primero cableados y ahora por ondas satelitales- y la grabación de imágenes en movimiento -del daguerrotipo secuencialmente proyectado-, hasta los teléfonos, las casas, los edificios, los laboratorios y los automóviles inteligentes, o bien, las impresoras en 3D, el cine digital, el GPS, las luces de calle y semáforos que se autoprograman, la nube satelital sobre la tierra y la nube virtual en el bolsillo basada en la conexión a internet, la vida presente está absolutamente atravesada por medios tecnológicos que han

puesto en sobre aviso la transformación, más temprano que tarde, de por lo menos tres asuntos primordiales para el ocio, a saber, la liberación del tiempo de los hombres por el reemplazo laboral de las máquinas, la transformación definitiva de la educación escolar y la modificación del cuerpo humano por tecnología genética y cibernética.

3. Conclusiones o discusiones pendientes

Para los estudios del ocio y la recreación, el análisis acerca de las implicaciones existenciales de las nuevas tecnologías resulta más que pertinente, inevitable. No deben subestimarse las posibilidades que se abren a futuro, ni las investigaciones que deben emprenderse. Antes bien, han de cuestionarse todas las implicaciones que se relacionan con su ejercicio. De este modo, más que soluciones ofrecidas ante problemas, lo que este documento busca, lo que invita a hacer, es comprender el fenómeno y delinear caminos de reflexión a seguir conforme a ejercicios prácticos, concretos, de ociosidad.

4. Referencias

- Berardi, F. (2017). *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Boden, M. (2017). *Inteligencia artificial*. Madrid: Turner.
- Braidotti, R. (2015). *Lo Posthumano*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Cuenca, M. (2000). *Ocio humanista. Dimensiones y manifestaciones actuales de ocio*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Deleuze, G. (1996). *Conversaciones*. España: Pre-textos.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1997). *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. España: Pre-Textos.
- Diéguez, A. (2017). *Transhumanismo. La búsqueda tecnológica del mejoramiento humano*. Barcelona: Herder.

-
- Graubard, S. (1999). *El nuevo debate sobre la inteligencia artificial. Sistemas simbólicos y redes neuronales*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Hottois, G. (2016). *¿El transhumanismo es un humanismo?* Bogotá: Universidad El Bosque.
- Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires: La Crujía.
- Liotard, F. (1998). *Lo inhumano*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Simondon, G. (2017). *Sobre la técnica*. Buenos Aires: Editorial Cactus.
- Sloterdijk, P. (2002). *El desprecio de las masas. Ensayo sobre las luchas culturales de la sociedad moderna*. España: Pre-Textos.