

04

¿LA CURIOSIDAD Y EL ABURRIMIENTO SON LA CAUSA DEL MAL?

Milton Valtierra.

Al desarrollar una dinámica con mis alumnos que consistía en un juego donde se podía elegir confiar o robar a una computadora, me pareció fascinante notar que mis estudiantes al principio siempre cooperaban, pero en la tercera ronda querían robar sólo para ver qué pasaba. El juego consistía en hacer este experimento de decisiones por unas siete rondas. En realidad me es fácil comprender porqué varios alumnos querían tomar la elección de robar en rondas posteriores, pues parecía todo demasiado tedioso y aburrido si únicamente compartían, así que tomar una elección nueva lo hacía más entretenido.

En el videojuego *Undertale* existe un personaje que describe lo mismo.

El personaje, llamado Flowey, comprende que su mundo de videojuego siempre se repite, ya que él recuerda todas las veces que se ha reiniciado. Por esto, él le menciona al jugador que, al principio, procuró ayudar a todos los otros personajes, pero como todo se reiniciaba, eventualmente se aburrió y empezó a tomar malas elecciones. Este mismo patrón es el que otras personas han tomado al momento de jugar por segunda vez el juego, por lo cual parecería que, cuando algo es muy repetitivo, es el aburrimiento y el deseo de curiosidad lo que fomenta a que la gente a se vuelva mala, ¿o no?

Sócrates consideraba que las personas eran malvadas porque no sabían que están obrando mal, y yo le creo por haberlo experimentado directamente.

Recuerdo una vez que en otro videojuego me daban la elección de salvar a alguien o no, donde yo mismo repetí la misma conducta que hemos descrito, a saber, al principio ayudé a la persona, pero en la segunda vez que jugaba ese juego decidí tomar la elección que no conocía, es decir, no salvarla. Fue ahí que, cuando vi el resultado que ocasionaba esa decisión, me arrepentí tanto de haber tomado esa elección que, en partidas posteriores, nunca más quise volver a elegir esa opción.

Así, si bien me parece que el aburrimiento sí promueve un ambiente de experimentación, el cual podría incluir el empujarnos a ser malvados, esto no nos hace malas personas en sí, sino que inclusive podría ocasionar todo lo contrario.

Es decir, al tener un ambiente en el cual se puede experimentar con todas las acciones posibles y ver en qué acaban, es que uno aprende mejor cómo las diferentes decisiones que tomamos afectan a los demás y,

por ende, a nosotros mismos eventualmente por convivir con las personas que afectamos. Lo cual, rescatando lo que decía Sócrates, sería la clave para efectivamente ser mejores personas.

Por ende, el aburrimiento puede llevarnos a querer probar nuevas cosas, entre ellas a tomar elecciones malvadas. A su vez, es bastante útil para el desarrollo de las personas el poder experimentar con los resultados posibles de sus acciones, por lo que valdría la pena dar espacios para “jugar a ser malos”, ver qué sucede si no ayudamos a otros en un espacio donde realmente no estemos afectando a los otros, y con ello comprender mejor las consecuencias de las posibles acciones que hagamos. De esta forma podremos matar el aburrimiento, aprender algo nuevo, y poder dar cuenta de cómo ser mejores personas.

