

Ron da error: el consumo digital de los jóvenes a la luz de las tesis de Byung-Chul Han

Francisco José Gil-Ruiz¹
María Hernández-Herrera²

Recibido: 12/11/2022
Aprobado por pares: 17/04/2023

Enviado a pares: 09/12/2022
Aceptado: 24/04/2023

DOI: 10.5294/pacla.2023.26.3.3

Para citar este artículo / to reference this article / para citar este artigo

Gil-Ruiz, F. J. y Hernández-Herrera, M. (2023). *Ron da error*: el consumo digital de los jóvenes a la luz de las tesis de Byung-Chul Han. *Palabra Clave*, 26(3), e2633. <https://doi.org/10.5294/pacla.2023.26.3.3>

Resumen

El presente artículo plantea una reflexión sobre la imagen del joven consumidor digital a través del análisis de la película *Ron da error* (Smith y Vine, 2021). Tras mostrar la relación entre el cine y la juventud y bosquejar el contexto tecnológico actual, se toman en consideración las tesis del filósofo Byung-Chul Han para profundizar en la película y extraer el retrato que ofrece del consumo juvenil en un entorno hiperconectado. Las conclusiones muestran cómo el consumo digital aliena a los jóvenes en un entorno tecnológico irrenunciable que los aleja de todo aquello que los hace humanos y los despoja de su individualidad en favor del poder de los algoritmos que aportan los robots.

Palabras clave (Fuente: tesauro de la Unesco)

Byung-Chul Han; cine; consumidor digital; juventud; tecnología.

1 <https://orcid.org/0000-0002-4169-1165>. Universidad Francisco de Vitoria, España. franciscojose.gil@ufv.es

2 ✉ <https://orcid.org/0000-0003-2784-6789>. Universidad Francisco de Vitoria, España. maria.hernandez@ufv.es

Ron's Gone Wrong: Young People's Digital Consumption Considering Byung-Chul Han's Theses

Abstract

This article reflects on the image of young digital consumers by analyzing the film *Ron's gone wrong*. After showing the link between cinema and youth and outlining the current technological context, the philosopher Byung Chul-Han's theses are used to delve into the film to extract the portrait it offers of youth consumption in a hyperconnected environment. The conclusions show how digital consumption alienates young people in an inalienable technological climate that distances them from everything that makes them human and strips them of their individuality in favor of the power of algorithms provided by robots.

Keywords (Source: Unesco Thesaurus)

Cinema; digital consumer; youth; technology; Byung-Chul Han.

Ron dá erro: o consumo digital dos jovens à luz das teses de Byung-Chul Han

Resumo

Neste artigo, reflete-se sobre a imagem do jovem consumidor digital por meio de uma análise do filme *Ron dá erro* (Smith e Vine, 2021). Depois de mostrar a relação entre cinema e juventude, e delinear o contexto tecnológico atual, as teses do filósofo Byung-Chul Han são levadas em consideração para aprofundar o filme e extrair o retrato que ele oferece do consumo jovem em um ambiente hiperconectado. As conclusões mostram como o consumo digital isola os jovens em um ambiente tecnológico inalienável que os distancia de tudo o que os torna humanos e os despoja de sua individualidade em favor do poder dos algoritmos fornecidos pelos robôs.

Palavras-chave (Fonte: tesouro da Unesco)

Byung-Chul Han; cinema; consumidor digital; juventude; tecnologia.

La aceleración tecnológica promueve cambios que afectan al individuo y a su manera de afrontar la vida. Desde esta perspectiva, cabe detenerse en el consumo digital y en su impacto en los más jóvenes. El presente artículo ofrece una reflexión sobre la imagen del joven consumidor tecnológico aplicando la perspectiva de Byung-Chul Han a la película *Ron da error* (Smith y Vine, 2021). Se aprovecha así el diálogo que ofrece el cine para tratar las grandes preguntas (Morales, 2021) mediante el ensayo, que, para el caso, se presenta como la metodología más apropiada, por su equilibrio entre el rigor y la libertad de discernimiento (Álvarez, 2010, p. 40). El enfoque es exploratorio, poniendo en valor la relación entre el cine y la infancia, para realizar luego una aproximación sobre el consumo tecnológico actual y, finalmente, analizar la película según los postulados del citado filósofo acerca de la tecnología y sus implicaciones.

El cine: herramienta para crecer

El cine es una herramienta educativa que permite diseccionar la realidad mediante un lenguaje propio (Ferrés, 2008), para influir en ella y fomentar el aprendizaje (González, 2002). No en balde ha motivado diversas acciones educativas y formativas para elevar metas de docentes y alumnos, visibles, por ejemplo, en Kirsh (1998), De la Torre *et al.* (2005), García (2012), Sánchez *et al.* (2019), Morales (2021) y Sotelino *et al.* (2022). El cine aporta significados que permiten afrontar la realidad moralmente, profundizar en el ser humano y potenciar la búsqueda de la verdad (Ward, 1996; Astudillo y Mendinueta, 2008). Es ahí donde entran los valores, entendidos estos como entidades afectivas –sujetas por ello a una justificación emocional (Mallart y Solaz, 2005, p.76)–, y relacionados con las situaciones éticas de los personajes, que derivan en cambios de voluntad y apertura de posibilidades (Peña, 2014, p.104). Focalizándose en los más jóvenes, ello supone un campo de aportación social trascendente, a pesar del carácter individual y acelerado del consumo cultural, sujeto a contradicciones, eclecticismo y gratificación pasajera (Bauman, 2013). Llorca (2013) incide precisamente en el razonamiento ético que propone el cine a través de varios ejemplos y sostiene la necesidad de sensibilizar al público ante los cambios tecnológicos y sociales de los últimos tiempos, pues, enlazando con García (2015, pp. 32-33), el cine permite aludir a lo espiritual para confrontar la felicidad forzada reinante en los medios de comunicación.

Llegados a este punto, cabe atender especialmente a los géneros de animación y ciencia ficción, al ser los más determinantes en *Ron da error*. Tradicionalmente relacionado con la infancia, con la generalmente colorida puesta en escena y la fácil identificación de las emociones de los personajes, el cine de animación es también una fuente educativa en distintos temas, como, por ejemplo: la familia, los amigos o los medios de comunicación, y en valores como la vida, la amistad, el amor o el respeto (Pereira, 2005). Borrego señala el cambio representativo de mundo en las películas de animación: mientras que clásicos de Disney como *Bambi* ofrecen un entorno “dulcificado” donde prosperar, las películas de animación de las últimas décadas exponen conflictos complejos que determinan el desarrollo del personaje protagonista. En ese cambio de paradigma, la fantasía, como concepto, ya no queda relegada a la vivencia privada, sino al consumo (2000, pp. 132-133).

De hecho, este género ha sido acusado de transmisión e imposición de un orden social (Dorfman y Matellart, 1979; Croce, 2008)³, lo cual no quita que sus historias encierren conflictos, emociones complejas y significados profundos capaces de alimentar el universo del sujeto (Porto, 2013; Porto-Pedrosa, 2016), pues, conforme los jóvenes maduran y pasan a la preadolescencia, requieren de argumentos y emociones más elaborados, mientras que sus procesos cognitivos ganan en complejidad y exigencia (Valkenburg y Piotrowski, 2017, p. 76).

Catalogada para todos los públicos y protagonizada por preadolescentes, *Ron da error* aborda la problemática “juvenil-tecnológica” actual y futura utilizando la ciencia ficción, género capaz de contar historias imaginando mundos, tecnologías, conductas y formas de convivencia (Zaidi, 2019), y de tratar implicaciones morales, algo imprescindible en una era marcada por la velocidad (Jiménez, 2008; Dolan, 2020, p. 111). El género ofrece un “futuro de la totalidad” también imbricado en una mitología propia: la del porvenir y sus implicaciones morales (Lombardo, 2015), y fomenta la reflexión estudiantil sobre la humanidad y su acción ética (Alerm

3 Estos autores critican la actividad del cine de animación de Hollywood (especialmente la de Disney) como colonizadora en términos ideológicos y culturales, destacando sobre otros mercados domésticos (Pérez, 2014).

y González, 2019, p. 31; Jaramillo, 2021). Además, es un recurso útil para la enseñanza de las ciencias (Petit y Solbes, 2012, p. 69) y para mostrar la ciencia “en acción” aterrizándola en lo cotidiano, dado su alcance masivo (Balada y Bovolenta, 2022). Según Jiménez (2008, p. 116), las películas de ciencia ficción parten de la idea del ser humano mejorado, hasta llegar a un final donde esas mejoras lo absolutizan y sobrepasan, hasta alienar al sujeto. De hecho, en términos distópicos, el cine muestra los peores males capaces de asolar a la humanidad, incluyendo el descontrol del poder, de los avances tecnológicos y del consumo (Hermida, 2009, p. 230).

Ron da error ofrece aspectos distópicos de alienación tecnológica plausibles, puesto que la convivencia con la inteligencia artificial (IA) es cada día más común. En España, la innovación tecnológica se muestra al alza y, en general, las actividades en línea están perfectamente asentadas (AIMC, 2022). Según Perkowitz (2018, p. 203), estas historias son las que nos permitirán descubrir cómo interactuar con seres artificiales e inteligentes.

Antesala de *Ron da error*: aproximación al contexto tecnológico actual

Existe la discusión sobre la bondad o maldad de las pantallas con respecto a la infancia, pues su consumo es cada vez más precoz. *Ron da error* ejemplifica estos debates, pues las redes sociales, como se verá en adelante, parecen separar más que unir. Promueven el cierre a lo distinto y distorsionan el amplio espectro de posibilidades que ofrece la realidad (analógica y digital), prometiendo transparencia y seguridad, precisamente gracias al control que ejercen en lo cotidiano del consumidor⁴: monitorizando clics, entradas y salidas de la web e incluso comportamientos. Bauman y Lyon (2013) reflexionan precisamente sobre cómo las nuevas tecnologías promueven la vigilancia voluntaria entre individuos, y lo cierto es que, si bien la red supone un empoderamiento reseñable en cuanto a posibilidades de expresión, se atribuye a ella cierta prisión de pensamiento, pues las grandes plataformas deciden qué es bueno o malo para el consumidor. Webb destaca cómo la IA, a la que le “llevará tan solo algunas décadas propagarse e integrarse en

4 Véanse las obras de Byung-Chul Han tratadas en adelante.

todas las facetas de la vida cotidiana” (2021, p. 34), podría servir para resolver los grandes desafíos de la humanidad si estuviese al servicio del bien común y no en manos de nueve grandes empresas con intereses propios: Amazon, Google, Apple, IBM, Microsoft y Facebook (EE. UU.), y Baidu, Alibaba y Tencent (China).

Los algoritmos no suponen *per se* un objeto negativo o a evitar, dadas las implicaciones positivas a las que también están abiertos⁵, pero el acceso a la verdad se plantea esquivo en cuanto al camino que a ella conduce. Las mismas promesas de progreso y modernidad pregonadas por las empresas de Silicon Valley encierran severas contradicciones, por lo que Wiener (2021) retrata dicho valle como “inquietante”.

La ética y los valores cobran especial importancia en este contexto donde todo es líquido, toda cuestión depende de lo subjetivo y circunstancial y se manipulan las consideraciones sobre el bien y el mal en torno a una vida acelerada e insensibilizada (Bauman y Donskis, 2015; 2019). El *hombre-masa* que Ortega (2014) expuso a principios del siglo XX, capaz de expandir sus deseos y acceder a dimensiones vitales de facilidades y de reducción de resistencias, otrora impensables, ha derivado en una sociedad que cree poder abarcarlo todo, cuestionarlo todo, disponer de la verdad a su gusto. Como dice López, una sociedad que reniega del peso del pasado (2019, p. 89), donde el sujeto se instala en lo cambiante de las experiencias posibles, virtuales, que no lo comprometen, más allá del momento de consumo. Ello dispara los puntos de vista de la persona frente a la vida, que se aleja de lo que ha recibido, de la madurez, del paso del tiempo, de la realidad y del otro, para lanzarse a la experiencia de lo posible, de lo no definitivo (pp. 116 y ss.). La experiencia es el objeto de deseo en sí; lo digital sirve para interconectar experiencias y afinidades, transmediatizando el consumo, tal y como lo desarrollara Jenkins (2008)⁶. De tal modo, el consumidor queda inmerso en un proceso de decisión constante que lo compromete

5 Si bien la IA despierta temores, Benjamins y Salazar (2020, capítulo 5, *Datos e IA, ¡al rescate!*) también inciden, como Webb (2021), en las habilidades de los algoritmos para prevenir catástrofes.

6 El cine de animación se presta en gran medida al consumo transmedia. Por ejemplo, la película *Rompe Ralph!* implicó acciones de localización de producto (*product placement*) inversa para promover y prolongar la historia (y el consumo) de la película (Álvarez, 2022).

en su labor social de consumo, a la que no debe renunciar, so pena de quedar fuera del sistema (Bauman, 2007).

Las relaciones sociales y con uno mismo se ven así condicionadas por la tecnología; los datos se convierten en una suerte de guía de acompañamiento para decisiones cotidianas y retratan convicciones y anhelos, adelantándose a necesidades y deseos. Según Harari, en el futuro los algoritmos podrían llegar a dirigir empresas por sí solos e incluso poseer derechos legales (2021, p. 354). Ello contrasta con lo que plantean Kotler *et al.* cuando analizan la tecnología como facilitadora de la toma de decisiones del consumidor, de modo que, por ejemplo, le permite controlar su experiencia de compra, incentivar el contacto social e incluso activar inquietudes sociales (2021, pp. 76 y ss.). Se atisban contradicciones en ello: si la tecnología sobrepasa la acción del consumidor, cabe cuestionar la libertad de la que disfruta en sus decisiones cuando estas ya vienen condicionadas; ese “consumidor consciente” retratado por Rodríguez (2021) podría no estar tan empoderado, especialmente en el caso del joven consumidor.

Los medios acompañan a los jóvenes durante su desarrollo y ayudan a los preadolescentes a ser más críticos con su consumo, ofreciéndoles, ya en la adolescencia, modelos con los que forjar su identidad y autonomía (Valkenburg y Piotrowski, 2017), lo cual de hecho puede acrecentar su debilidad, dado su menor sentido crítico ante los mensajes que influyen en ellos por la vía emocional, cognitiva y actitudinal (Peña, 2014, p. 107), hasta afectar su salud general (Rosen *et al.*, 2014, pp. 14-15) y su desarrollo intelectual (Desmurget, 2020). Las tecnologías digitales se relacionan tanto con el desarrollo positivo de la infancia, en términos de acceso a oportunidades e igualdad, como con los diversos riesgos que acarrear. De ahí la importancia de protegerla y alfabetizarla en este ámbito (Unicef, 2017; Unesco, 2021). Los adolescentes pasan mucho tiempo sumidos en pantallas: en 2020, “el 71% de los jóvenes del mundo (entre 15 y 24 años) utilizaba Internet” (International Telecommunications Union, 2021). A modo de ejemplo, algunas cifras: en Estados Unidos, el 46% de los adolescentes usa internet casi constantemente y el 54% se muestra reticente a abandonar las redes sociales (Vogels *et al.*, 2022). En España, los estudiantes de

secundaria dedican cuatro horas más a internet que a sus estudios y predominan aquellos que miran el móvil constantemente (EPDATA, 2021). Todo ello es preocupante, dado el peligro de caer presos de un “filtro burbuja”, cuyos algoritmos impiden al sujeto ver más allá de sus gustos e intereses (Pariser, 2017), distrayendo en demasía su atención (Carr, 2010), manipulándola y convirtiéndola en moneda de cambio (Williams, 2021)⁷. Infantes y adolescentes afrontan un escenario susceptible de entorpecer seriamente su desarrollo personal y social⁸ y corren el peligro de convertirse en sujetos pasivos de realidades prefabricadas y adaptadas a ellos. De ese modo se obstaculiza incluso la “libertad condicional” (Chouliaraki, 2008, p. 846), como dimensión capaz de abrir posibilidades éticas en el consumidor, a pesar de la agenda propia de los medios⁹. En dicho contexto, el interés de *Ron da error* radica en su historia de convivencia entre jóvenes y máquinas. El consumo tecnológico, sintetizado en un dispositivo que provee de interacciones sociales, es el único elemento que puede salvar del ostracismo al niño protagonista.

Ron da error. enfoque de análisis

Cada periodo histórico ha retratado cinematográficamente el rol de la infancia, exponiendo estereotipos y corriendo el riesgo de establecer ficciones, a modo de realidades de ese público (Considine, 1981, p. 136). Como señala Bushati, la infancia representada en el cine ha venido distinguiéndose claramente de la representación del mundo adulto, si bien en el siglo XXI cambian dichos modelos y se desafían ideas preconcebidas (2018, pp. 37-38). Habiendo profundizado en la importancia del cine en cuanto a los jóvenes y a la interacción tecnológica actual, se analizará *Ron da error* en función de las tesis de Byug-Chul Han para reflexionar sobre la representación del joven consumidor tecnológico, pues el autor es especialmente crítico con los cambios sociales que promueven las nuevas tecnologías y sus

7 Lanier (2014, p. 52) propone que el consumidor digital reciba “nanopagos” acordes a su aportación de datos a la red. Lo relaciona con la idea de dignidad digital, para que el consumidor sea dueño comercial de lo que aporta.

8 Rajan *et al.* (2022) de hecho establecen en su estudio cómo, a mayor consumo de Instagram por parte de sujetos indios de entre 18 y 24 años, mayor sentimiento de soledad y de miedo a perderse algo.

9 Cabe reconocer, no obstante, la utilidad de las tecnologías para los estudiantes. Yan (2021) muestra su experiencia del confinamiento en cuanto a herramientas virtuales y destaca varias aplicaciones en línea que mantuvieron activo su proceso educativo. Además, EPDATA (2021) da cuenta de la conciencia de los jóvenes sobre los riesgos de internet.

ideas pueden arrojar luz sobre el joven consumidor actual¹⁰, en la ficción y en la realidad. La propia temática de la película (el joven que debe integrarse en sociedad mediante el consumo tecnológico) apuntala este enfoque de reflexión como pertinente.

La Tabla 1 muestra los cinco ejes temáticos soportados por varias obras seleccionadas del autor que sustentarán el análisis crítico de la película.

Tabla 1. Estructura de análisis de *Ron da error* mediante obras de Byung-Chul Han

Bloque de análisis	Obras de Byung-Chul Han
Una sociedad cansada y alienada.	<i>La sociedad del cansancio</i> (2018); <i>La expulsión de lo distinto</i> (2017).
¿Un enjambre de robots hiperculturales?	<i>En el enjambre</i> (2014); <i>Hiperculturalidad</i> (2019).
Robots y vidas fáciles.	<i>La desaparición de los rituales</i> (2020); <i>La sociedad paliativa</i> (2021).
Cosas que dejan de ser cosas.	<i>La sociedad de la transparencia</i> (2013); <i>No-cosas</i> (2021).
La tecnología, por encima de todo.	<i>Sobre el poder</i> (2021); <i>Psicopolítica</i> (2021); <i>Infocracia</i> (2022).

Fuente: elaboración propia.

Resultados: análisis de la película

Una sociedad cansada y alienada

La sociedad del cansancio (Han, 2018) subraya varias claves que resumiremos en autoexplotación y narcisismo. Para el autor, la ausencia de resistencias y el predominio de “lo positivo” genera una sociedad repleta de sujetos extenuados de sí mismos, autoexplotados en su conexión permanente y sin coerciones externas. El B-Bot implica un trabajo permanente de actualización del sujeto para encajar socialmente, lo que Han ve como coerciones internas: el sujeto se obliga a sí mismo en aras de su autorrealización y se codifica digitalmente a modo de mercancía. El B-Bot necesita atención permanente para almacenar datos y asegurar un funcionamiento correcto, pero Barney recibe un robot defectuoso que requiere el doble de trabajo para nor-

10 Autores como De la Asunción *et al.* (2021) y Butierrez (2022) subrayan la vigencia de Han analizando su obra: respectivamente, por un lado, atendiendo al concepto de la autoexplotación y, por otro, a la luz de la propuesta política global del autor, con su especial incidencia en la alteridad.

malizar su funcionamiento e igualarlo al resto de B-Bots en funcionalidad y experiencia de usuario. Este proceso es un deber para Barney, pero con coerciones autoimpuestas que dependen, no del deber en sí, sino de sus propias capacidades, que, como señala Han, no obedecen a un horario estipulado.

Barney “adiestra” voluntariamente a Ron para “conectar” con él mediante sus datos, gustos, intereses, instrucciones y mantras. Así, es Barney quien debe adaptarse al B-Bot (especialmente siendo defectuoso) y no al revés. Sin datos, el B-Bot y Bubble carecerían de valor: “hoy las cosas solo obtienen un valor si son vistas y expuestas, si acaparan la atención. Hoy nos exponemos en Facebook, convirtiéndonos así en mercancía” (Han, 2018, p. 116). En el caso de Ron, la adquisición de datos no obedece a la configuración digital establecida estando “desconectado”. Barney no puede delegar el “adiestramiento” de Ron en la nube; debe responsabilizarse voluntariamente de ello, incluso cuando Bubble se lo impide. He ahí la doble trampa.

En términos de narcisismo, atenderemos especialmente a una compañera de Barney, Savannah. Como influenciadora, comparte su vida utilizando su B-Bot satisfactoriamente hasta el momento en que, en pleno caos de recreo, es engullida y defecada por un amasijo de robots descontrolados. Quedar humillada mundialmente como “la chica popó” arrastra su trabajada imagen. Para Han la autorreferencialidad se vincula con la depresión y, en la medida en que se deja a un lado al otro, el uso y abuso del yo se vuelve pernicioso y encierra a la persona en sí misma. En este sentido, la chica popó se deprime, dada la dependencia que tiene de su propia imagen. Sus seguidores se revelan como amenaza: “los ‘amigos’ que se agregan en las redes sociales cumplen sobre todo la función de incrementar el sentimiento narcisista de sí mismo, constituyendo una muchedumbre que aplaude y que presta atención a un ego que se expone como si fuera una mercancía” (Han, 2018, p. 89). Los B-Bots “agregan” amigos de manera “limpia”, narcisista, sin problemas. Cuando los hay, Savannah parece incapaz de responder.

La expulsión de lo distinto (Han, 2017) describe cómo la positividad de lo igual se opone a la diferencia y, por ende, a la alteridad. Lo igual es el terror invisible que adormece al sujeto y le impide cambiarse a sí mismo,

hacerse preguntas, crecer como persona. El microcosmos preadolescente de *Ron da error* precisamente alude a ese estado de conexión permanente mediante los B-Bots: la empresa Bubble es global y los consumidores siguen la moda impuesta. Barney destaca al no poseer uno, siendo un paria en el recreo a quien nadie habla, salvo por compromiso. En la óptica de Han, Barney representa la resistencia a la globalización neoliberal, que todo lo aplanan. Incluso cuando consigue un B-Bot, su mal funcionamiento supone una amenaza social, pues los estragos que Ron ocasiona en el recreo, desde la extraña asignación de amigos de Barney (una anciana, un conspiranoico, un pájaro y un bebé) a la modificación del código de los B-Bots que desbloquea el uso de la violencia, siguen dejando al protagonista “fuera de la ley” de Bubble.

La autenticidad es un imperativo personal por encajar sin salirse de la norma bajo el imperativo de “ser igual solo a sí mismo, de definirse únicamente por sí mismo, es más, de ser autor y creador de sí mismo” (Han, 2017, p. 24). Cada uno se produce a sí mismo sin salirse de sí, y solo cabe la diversidad, no la diferencia, tal y como se observa en los B-Bots personalizados con apariencia de todo tipo: desde gatitos (el B-Bot de Savannah) a personajes de la cultura popular y de masas (*mainstream*), como los soldados imperiales de Star Wars, todos los cuales aportan diversidad dentro de lo igual, pues los B-Bots comparten la misma configuración. Así vuelcan a los jóvenes consumidores en esa apariencia, que es ejemplo –siguiendo a Han– de una autenticidad vacía, carente de singularidad, de *atopos*, de aquello que hace que algo sea, no ya distinto, sino incomparable¹¹. La autenticidad se limita a las diferencias comercializables y jugables; se procura que el B-Bot sea diferente al resto, siempre según los cánones programados. La autoproducción del sujeto impedirá omitir actualizaciones y elementos que llamen la atención y generen Me gusta (*likes*). De algún modo, el B-Bot es una suerte de selfi del usuario, por cuanto su estética es autorreferencial: debe llamar la atención para gustar a otros y llenar el vacío de relaciones sociales. Como dice el autor, así la alteridad se falsifica, se hace consumible. En la película, solo sirve al niño para aparentar “estar

11 Explica el término *atopos* a través de Barthes (1982).

en el mundo”. Todo ello genera diversos miedos, según el autor, identificables en la película: Barney teme marginarse por no tener un B-Bot normal, Savannah, Rich y Ava temen no estar a la altura de lo que esperan sus seguidores..., sus miedos nublan los cambios transcendentales, pues, como señala Han, los umbrales desaparecen en ese terror de lo igual motivado por los enormes y rápidos flujos de información.

En la película se observan umbrales en la medida en que los fallos del B-Bot reavivan en Barney capacidades afectivas, aunque inicialmente lo impulsan a encerrarse en sí mismo con Ron. Únicamente cuando corre peligro de muerte resurgen amistades verdaderas; el narcisismo decae ante la amenaza de la muerte, y el otro, en este caso Barney para sus compañeros, reaparece como persona comunicable, vulnerable, digna de ser protegida. Ello escenifica la pobreza de mirada y voz, que Han achaca a la comunicación digital, desprovista de corporeidad, pues en lo digital todo se aplanando desatendiendo al otro, que no hace mella en el yo, al estar este retroalimentándose de sí mismo y de los Me gusta ajenos. Han incide precisamente en la importancia de escuchar al otro, pues escuchar exige predisposición activa, apertura a la vulneración y a la discusión. El B-Bot no escucha y por eso el niño no puede ser tratado de manera única. Ni siquiera Ron, con su autoaprendizaje, consigue escuchar, pues su diseminación global no hace sino igualar al resto a partir de su diferencia. Lo único que se obtiene de sus peripecias es un cambio en el algoritmo; su sacrificio final no es sino la reconfirmación de la norma: Ron estará en todas partes.

¿Un enjambre de robots hiperculturales?

En el enjambre (Han, 2014) aborda el lugar del individuo en una masa digitalizada donde el respeto desaparece a la vez que la distancia, la masa social se orienta en función de lo individual, y la comunicación genera un estado de inacción, de pasividad que conduce a una sociedad basada en el protocolo. Con esto claro, ahora se ahondará principalmente en las ideas de ausencia de respeto y de alma. La marginación de Barney, primero por no tener un B-Bot y luego por tener uno defectuoso, evidencia una falta de respeto constante por parte de sus compañeros al convertirlo en un extraño. A su vez, la convivencia mediada por B-Bots elimina la distancia entre el sujeto

y la información que los robots aportan, y, como dice el autor, sin distancia no hay respeto al otro (pp. 13-14). Tener contactos y seguidores, en lugar de amigos, hace que los niños de la película no perciban la resistencia de la distancia para llegar al otro; les basta con agregarlo superficialmente.

Baste de nuevo como ejemplo la niña popó: todos sus contactos (y los que no lo son) contribuyen a la humillación, sin temor a perjuicio alguno: “La confianza puede definirse como una *fe en el nombre*. Responsabilidad y promesa son también un acto nominal. El medio digital, que separa el mensaje del mensajero, la noticia del emisor, destruye el nombre” (Han, 2014, p. 15). El nombre desaparece como baluarte de la dignidad, y ni siquiera la desconexión de Ron salva a Barney del escarnio, pues ambos conforman datos que intercambia la red, siendo representados como “enemigos públicos”. El caos que generan involuntariamente ya de por sí les exime de todo respeto y justifica su persecución. La indignación de Bubble con Barney genera un movimiento de búsqueda jerarquizado e individualizado por el gigante tecnológico mediante los robots de los usuarios. Los consumidores –que no ciudadanos– acuden en su búsqueda por el bosque, sin saberlo, a modo de marionetas; la masa no responde aquí a ninguna amenaza, sino a una “pieza defectuosa”, movida por el capricho del CEO en funciones de Bubble, que de hecho odia a los niños y ansía su control mediante su enjambre de B-Bots: “el enjambre digital no es ninguna masa porque no es inherente a ninguna *alma*, a ningún *espíritu*. El alma es congregadora y unificante. El enjambre digital consta de individuos aislados” (p. 26) cuyas acciones conjuntas se disuelven rápidamente (p. 29), a golpe de clic y a sabiendas del peligro que corre un usuario (Barney).

La búsqueda carece de sentido conciliador; en un entorno hipercomunicado y ruidoso, los datos no resuelven a los personajes a encontrarse; son precisamente los problemas “analógicos” los que provocan un reencuentro real, primero entre Barney y Ron y luego entre Barney y sus compañeros y familia. El silencio de la desconexión fomenta el aprendizaje mutuo; es en el “silencio digital” que genera el peligro de muerte de Barney donde el sentido común se impone, pues Barney y Ron vuelven a ser un “nombre” para los compañeros, que además recobran la conciencia de

la temporalidad cuando revisan su pasado en común y se preguntan dónde quedó su amistad: “el medio digital carece de edad, destino y muerte. En él se ha congelado el *tiempo mismo*. Es un medio atemporal” (Han, 2014, p. 52). La “historia” común de amistad aflora cuando “el espíritu despierta en presencia de lo otro. La negatividad del otro lo conserva en la vida” (p. 80).

Los datos evidencian su vacío de sentido cuando Barney accede a los servidores de Bubble y se percata de la soledad real de sus compañeros. He ahí el enjambre que plantea Han: sujetos aislados y coaccionados por lo digital, donde solo son un número para Bubble. Barney y Ron optan aquí por asumir la responsabilidad de iluminarlos mediante el código de Ron y formar un nuevo “nosotros”. A eso apunta el sacrificio final de Ron, aunque no parece que el enjambre desaparezca. La confianza en el otro recupera gravedad, pero los datos siguen estando ligados a la posibilidad del control social.

Hiperculturalidad (Han, 2019) aborda las consecuencias de la globalización de lo digital, donde desaparecen fronteras y las culturas se yuxtaponen, dejando a un lado lazos que otrora las hacían auténticas, terrenales. Habla así de un mundo basado en posibilidades, de “desfactificación”, al dejar de existir el hecho terrenal del “aquí”. Por ello, ahora atenderemos a los conceptos de conectividad, aura y destino ausente e identidad.

Los B-Bots proponen una conexión global sin límites. Así, lo que sucede en el patio del instituto es reproducido en el resto del mundo y la niña popó es conocida en todas partes. No importan las motivaciones en el ciberespacio, puesto que hay un excedente de libertad derivado del excedente de posibilidades. Los jóvenes no hacen más que atender a las posibilidades de conexión del B-Bot dejando a un lado el sentido, pues no les importa ni su pasado ni su futuro, sino el ahora en la nube. Los robots nublan los acontecimientos integradores entre sujetos e imponen un proyecto social basado en el turismo hipercultural, donde no están en un lugar, sino en múltiples a la vez: “el turista hipercultural es *en su casa* un turista. Ya estando aquí se encuentra allá. No *arriba* a ningún lugar definitivo” (Han, 2019, p. 27). Savannah es un ejemplo: quiere llegar a todas partes únicamente con los contenidos de su B-Bot.

Los B-Bots sintonizan un canal hipercultural donde lo *mainstream* campa a sus anchas y lo diferente solo son funcionalidades (redes sociales, juegos, modelos de interacción) que responden a una misma finalidad lúdica. Ni siquiera el código diseminado de Ron modifica este principio, pues el proyecto de los robots amigables sigue primando sobre el sentido de los mismos. Siguiendo a Han, el “reino del juego y de la apariencia, que también se diferencia del reino del poder, promete más libertad” (2019, p. 41). El aparente aumento de libertad de los robots parece reafirmar esta idea: no hay lugar para un mundo sin B-Bots, pero sí un mundo de B-Bots más “abiertos”, menos confrontados con la realidad, siempre entretejidos entre sí (todos conocen a Barney), hasta conformar una red que, en términos del autor, “hifaniza” a los jóvenes concatenándolos entre sí, para solo generar vacío (tal y como descubre Barney). Los protagonistas únicamente pueden mirar hacia su pasado y su futuro cuando los robots no controlan su sociabilidad, pero queda claro al final de la película que en su futuro siempre habrá robots y esto impide comparar la realidad “jóvenes-y-robots” con otra de “jóvenes-sin-robots”. Da la impresión de que, pase lo que pase, la IA no es una opción, sino una confluencia inevitable.

Si el aura es “el resplandor, el brillo de un ‘aquí y ahora’ que no es repetible *allí*” (Han, 2019, p. 53), lo digital, según prosigue el autor, elimina su impronta cultural por la eliminación de distancias y la proliferación de espacios compartidos simultáneamente en una hiperpresencia. Desaparece el arraigo del aura que lo limita y genera una nueva realidad, donde espacios y tiempos se entremezclan. En la película los B-Bots carecen de interioridad, son lienzos en blanco sobre los cuales proyectar cualquier referencia cultural sin atender a significados. Se convierten en meros objetos de mercadeo andantes y, precisamente como indica Andrew, CEO malvado de Bubble, los bots únicamente sirven para vender cosas a los niños. Aquí se abandona la idea de destino de viaje. Así, acompañado por su B-Bot, el joven consumidor es un turista que no necesita llegar a ningún sitio, sino vagar en el todo hipercultural que ofrece la máquina: “el turista hipercultural recorre el hiperespacio de sucesos que se abre a las atracciones turísticas culturales. De este modo, experimenta la cultura como *Cul-tour*” (p. 63). La identidad del sujeto se deshace en este panorama, pues, si no hay destino, solo

queda otear un horizonte repleto de ventanas que enmarcan estímulos individuales para crear identidades. Los jóvenes creen en Bubble y en sus B-Bots, gracias a los cuales podrán hacer amigos instantáneamente con la IA y, por ende, ser dirigidos hacia la vida adulta. El algoritmo tomará las decisiones mediante la paleta de gustos e intereses del momento, sin tener en cuenta el pasado –que se da por supuesto– y, mucho menos, el futuro.

Siguiendo a Han, este turismo sin destino se beneficia del *windowing*¹²: el B-Bot es una ventana de ventanas al mundo. Savannah y Rich, los jóvenes influenciadores de la película, son conscientes de ello y se muestran frustrados por la escasez o exceso de visitas a sus perfiles. No habitan realmente el mundo digital; este se nutre de ellos, hasta que Barney les rescata, junto a todos los usuarios de Bubble, mediante el código de Ron. Recobran así sus recuerdos comunes y, con ello, su identidad.

Robots y vidas fáciles

La desaparición de los rituales (Han, 2020) describe cómo las comunidades actuales pierden el nexo común de los rituales, entendidos estos como elementos que aportan las señas de identidad. La comunicación digital aparta los rituales y establece estilos de vida alejados de ellos. Con esto presente, ahora se tratarán las ideas de habitabilidad y valores, repeticiones y comunidad.

Para Han, el símbolo sirve al reconocimiento del otro en un contexto duradero y fomenta la fiabilidad y la capacidad de habitar y celebrar el tiempo; una suerte de hogar. Los datos son contrarios a la temporalidad; son flujos inacabables que impiden cualquier habitabilidad, pues la producción de información no admite demoras. Los B-Bots entran en estas apreciaciones: una vez iniciados, su configuración no puede detenerse. No hay reconocimiento real, solo un contacto previo con la mano para dar rienda suelta a la acción de Bubble.

Barney se encuentra precisamente con este problema: si su B-Bot no funciona como el resto, no hay durabilidad posible; el propio ritual de adiestramiento del robot defectuoso es ilegal. Ron está desfasado desde

12 Han (2020, p. 67) alude a Nelson (1987, p. 1/16) al respecto de este término.

antes de ser iniciado, algo impensable en el ámbito tecnológico, donde prima “lo nuevo”. La repetición pierde importancia, al no haber tiempo para lo que no es excitante, pues, siguiendo a Han, es en la repetición donde habita el sentido.

Centrados siempre en lo más nuevo, lo más rápido, lo más ligero, los valores se comercializan junto con las emociones, tal y como apunta Han. Los B-Bots se presentan como autómatas facilitadores de amigos, alejan el valor simbólico de lo que implica la amistad y premian contactos instantáneos carentes de profundidad. La amistad es para Bubble la excusa de venta de productos y emociones, centrados ambos en la rutina de “querer de nuevo lo nuevo”, sin atender al prójimo más que para alimentar el eco autorreferencial. El reconocimiento que ofrece el contacto repetido con el otro, en unas circunstancias concretas de interiorización mutua, desaparece. En la película, los niños tienen contactos y carecen de amigos, de comunidad habitable; los robots los aíslan de toda compañía que no sea la que se dan a sí mismos y los apartan de la belleza de los gestos interpelantes. Para Han, el narcisismo elimina la belleza del símbolo externo.

Los B-Bots destruyen el ritual del contacto entre los jóvenes, cuya valía depende de la posesión de un robot “normal”. Por eso Barney está marginado: su forma de hacer amigos es “antigua”, requiere de interacciones reales sin mediación digital. Ni siquiera Ron puede ayudarle, porque él también requiere de rituales para funcionar¹³. La propia comunicación impide que haya comunidad, pues, siguiendo a Han, se requieren rituales de cierre, que son imposibles en línea. La red de Bubble conforma información, pero no narración; es una red abierta, sin final, sin silencio, sin una historia que propicie una identidad integradora. Su carácter de no interrupción elimina la pausa ceremonial que activa la escucha. Incluso en la cama, Savannah es presa de su maldición como niña popó, pues “el reposo y el silencio no tienen cabida en la red digital, cuya estructura corresponde a una atención plana” (Han, 2020, p. 55) que no obedece a tiempos de contemplación o festivos.

13 Ron aprende memorizando lo que Barney le ordena, como si de una mascota se tratara.

El último recuerdo que Barney tiene con amigos es un cumpleaños de tiempo atrás, donde los niños aún se divertían juntos. Pero cuando quiere celebrar su cumpleaños actual, nadie asiste; la burbuja tecnológica concibe esta fiesta como aburrida, sin sentido, sin B-Bot. La máquina destruye la congregación entre jóvenes, pues la pausa frenaría el flujo digital. La vida de los protagonistas se simplifica con un B-Bot, pero carece de alteridad. Solo al final de la película están dispuestos a visitar a Barney y repetir las travesuras de años atrás, reviviendo un ritual que les apremia a permanecer juntos.

La sociedad paliativa (Han, 2021a) subraya el hecho de que el dolor, el sufrimiento y la muerte quedan apartados de nuestro modo de vida, todo ello de nuevo ligado a los cambios en línea. Conviene entonces aludir a las ideas de felicidad obligatoria y ausencia de dolor. Una de las frases más repetidas de Ron es “¡no hay problema!”. Esa frase representa la sociedad intervenida por las máquinas, que pretenden alisar la experiencia humana en simples vivencias vacías de resistencia. En este contexto, la felicidad es una obligación productiva, según Han, pues todo lo que haga detener la actividad va en contra del sistema. En este contexto, “el dolor se interpreta como *síntoma de debilidad*. Es algo que hay que ocultar o eliminar optimizándolo. Es incompatible con el rendimiento” (p. 14). En la película, los niños hiperconectados no se quejan de su soledad, fingen no sentirla. Barney descubre con estupor este sufrimiento ocultado cuando accede al servidor de Bubble, presencia el dolor de sus compañeros y toma su decisión más importante.

Para Han, “la verdadera felicidad solo es posible en fragmentos. Es justamente el dolor lo que preserva a la felicidad de cosificarse” (2021a, p. 27). Bubble plantea justo lo contrario: para que el niño sea feliz debe tener amigos, y solo los tendrá comprando un B-Bot. El comienzo de la película, donde Marc, el CEO de Bubble, presenta el B-Bot, explota esta idea con una niña del público, que instantáneamente hace amigos en el evento. Bubble finge propulsar la felicidad de los jóvenes, pero Barney es infeliz, al no tener un B-Bot y, después, al sufrir la persecución por los fallos de Ron. No importa que Barney disfrute con Ron, ni su aprendizaje mutuo. No hay lugar para errores, por el riesgo de que estos contagien a otros B-Bots, tal y

como ocurre cuando Ron comparte su código con los demás robots. Prima la “buena salud” de las máquinas: “la sociedad de la supervivencia pierde toda la capacidad de valorar la *vida buena*. Incluso el disfrute se sacrifica a una salud elevada a fin en sí mismo” (p. 29).

El dolor y el sufrimiento son anatema; para Han, se vacían de sentido, pues, dentro de la lógica narcisista imperante, no producen. Ello es palpable en el momento en que Andrew, CEO malvado de Bubble, no socorre a Barney cuando este se encuentra en peligro. Su muerte declarada implicaría la irrupción de lo negativo para Bubble, y eso es impensable, pues los términos “dolor” y “sufrimiento” se oponen a la marca. Sin embargo, “*es el dolor lo que pone en marcha la narración*” (Han, 2021a, p. 40), lo que le aporta sentido, lo que permite el reencuentro entre Barney y sus amigos, entre Barney y su padre. Para Han, negar el dolor provoca más dolor, pues su violencia aparecerá de una u otra forma, como en la película: faltas de respeto, soledad, miedo al fracaso...; de hecho, indica Han que el dolor se relaciona con la verdad y con la realidad y da forma a la persona, a su lugar en el mundo, a su espiritualidad.

Los problemas que aportan los B-Bots a los jóvenes no son percibidos por estos, en tanto que permanecen ocupados; ello les impide experimentar tanto su dolor como el ajeno. Nadie se preocupa por Barney hasta que este casi pierde la vida a ojos de los demás. He ahí el vínculo entre el cambio y el dolor: “las transformaciones vienen con dolor. Sin dolor el espíritu sigue siendo igual a sí mismo. El camino de formación es una *vía dolorosa*” (Han, 2021a, p. 61).

El B-Bot no puede sufrir, porque no puede pensar. Puede calcular y ser utilizado para buenas obras, como buscar a Barney en el bosque. Solo el código erróneo de Ron le permite cierta conciencia –al menos, aparente– para pensar soluciones informáticas. Pero en su sacrificio virtual no hay dolor, pues termina estando en todas partes. Únicamente Barney sufre la pérdida, que entiende como umbral hacia algo mejor, que es tener amigos por sí mismo. Y entre sus amigos y él hay un dolor clave que los hace madurar: el dolor de la soledad, que es precisamente el que los termina uniendo independientemente de los robots reconfigurados.

Cosas que dejan de ser cosas

La sociedad de la transparencia (Han, 2013) describe cómo la eliminación de lo negativo fomenta la exposición de la positividad y su transparencia. En la sociedad digital no existen secretos y es accesible permanentemente. *Ron da error* atraviesa el prisma del autor atendiendo a las ideas de exposición y aceleración:

Los B-Bots son máquinas transparentes, por eso se pueden customizar al gusto. Siguiendo al autor, su superficie facilita la transparencia digital, pues, como máquinas, lo observan todo, mientras lo comparten; la información pasa a través de ellas y la transmiten a los jóvenes, con lo que socavan su privacidad, al estar sus cámaras conectadas permanentemente. La transparencia digital lo ilumina todo uniformemente, sin sombras, sin contrastes. La transparencia se basa en lo igual y obstaculiza la espontaneidad en favor de la apariencia. Como dice Han, se evita la negatividad para proteger el flujo de información positivo, que es el más rentable económicamente.

En la película, los niños no pueden transmitir nada negativo, pues todo se concibe positivo, incluso cuando una niña es humillada. La verdad se difumina en los datos transparentes, en tanto que se ausentan el sentido y el imperativo moral, pues la información transparente y positiva carece del sentido que otorga la negatividad, lo que acentúa la imprecisión y, con ello, la falta de verdad. En la película, Bubble persigue saberlo todo de los niños: “el imperativo de exposición conduce a una absolutización de lo visible y exterior. Lo invisible no existe, porque no engendra ningún valor de exposición, ninguna atención” (Han, 2013, p. 31).

Los jóvenes entran sin vacilar en Bubble (burbuja) y es Barney quien lleva esa opacidad a la burbuja, al poseer un robot no transparente, que presenta la resistencia del error. La transparencia es imposible, al ser invisible para Bubble, hecho que agudiza la singularidad de Barney frente a los demás. El trato que recibe es la prueba de la desconfianza hacia lo “no homologado”, a aquello que escapa de la norma. La transparencia en la película no es una opción; de hecho, al final el propio Barney no solo es conocido por su B-Bot, sino por todos los B-Bots de su entorno.

La aceleración es clara en la película; los jóvenes consumidores no reflexionan acerca de su relación con los robots, que se basa en lo aditivo, en una hiperaceleración que vacía de trascendencia sus interacciones. El objetivo de su uso es seguir usándolos para tener más experiencias autorreferenciales con ellos, guiar la acción de los jóvenes hacia ninguna parte, sin fin ni final en su uso; atendiendo a Han, sin generar narración. La película muestra ante todo un triunfo de la transparencia a manos de Bubble, que, pese a terminar gobernada por alguien que no odia a los niños, mantiene vigente la “vida transparente”.

No-cosas (Han, 2021b) muestra el desplazamiento de las cosas en pro de la dimensión informativa que aporta la tecnología, de modo que lo tangible de los objetos se pierde en los usos digitales. Por ello se hará hincapié en la idea de las no-cosas, la ausencia de la posesión y la inteligencia artificial. Si las cosas “son polos de reposo de la vida” (p. 14), estas pierden precisamente esta identidad en el entorno digital, pues su estabilidad e inmutabilidad se apartan con el flujo de datos. Aunque el B-Bot sea una “cosa”, su naturaleza consiste precisamente en la no-cosa: su aspecto liso y neutro es un lienzo modulable, personalizable, incompatible con una identidad estable. Los B-Bots son “infómatas”, “actores que procesan información” (p. 15). Únicamente Ron parece alejarse de ello, por su incapacidad de conexión, aunque Barney intente solventarlo.

Los B-Bots desestabilizan a los jóvenes con estímulos constantes que, en línea con el autor, les apartan de la verdad y la facticidad: “todo lo que estabiliza la vida humana requiere tiempo. La fidelidad, el compromiso y las obligaciones son prácticas asimismo que requieren mucho tiempo” (Han, 2021b, p. 19). Los B-Bots requieren actualizaciones para poner a Bubble en el lugar del sujeto: “la ‘astucia’ consiste en que el hombre [deja no solo] actuar a las cosas, sino también pensar por él. No son las máquinas, sino los infómatas los que emancipan del trabajo a mano” (p. 21). En este contexto, la libertad de acción queda reducida a “libertad de elección y de consumo” (p. 23), algo palpable en los B-Bots: los niños pueden optar por utilizarlos y customizarlos en línea, pero no deciden sobre la configuración del aparato. Barney es la excepción y por eso es más libre a la hora

de dar órdenes a Ron para configurar su comportamiento. Ese “rincón de libertad” es el que de hecho Ron comparte al final de la película con toda la red de Bubble, si bien el binomio niño-robot sigue siendo prácticamente el mismo que al comienzo.

Los B-Bots subrayan la importancia de la experiencia. Atendiendo a Han, estos no supondrían sino un acceso a momentos especiales a través de la información, eliminando el vínculo sentimental con las cosas, su historia. A pesar de su naturaleza inicial, Ron es una cosa para Barney, porque este se ve obligado a construir un vínculo, una historia en común que creará la necesidad de no separarse y, luego, de reencontrarse. Barney busca a Ron en las instalaciones de Bubble, porque quiere recuperar una esencia que da sentido a su posesión. Los buenos momentos que pasan juntos crean para Barney una historia compartida que otro B-Bot sería incapaz de procesar con su configuración preestablecida. Ningún otro niño muestra una relación tan íntima con su B-Bot, porque en esencia el robot que funciona bien es simplemente información. En esos términos, el B-Bot no puede ser una posesión preciada, porque la información digital no se posee y no se puede disfrutar. El B-Bot comparte así las apreciaciones del autor sobre el teléfono inteligente (*smartphone*): “la no resistencia digital, el entorno *smart*, conduce a una pobreza del mundo y de la experiencia” (Han, 2021b, p. 37).

Como el teléfono inteligente, el B-Bot permite percibir la realidad a través de él; es una ventana intangible para ver y ser vistos: “las cosas no nos espían. Por eso tenemos *confianza* en ellas. El *smartphone*, en cambio, no solo es un infómata, sino un informante muy eficiente que vigila permanentemente a su usuario” (Han, 2021b, p. 39). Su dureza, dice el autor, alude a lo narcisista del sujeto, que no puede proyectar a otro en el objeto; la experiencia se reduce a la autorreferencialidad del sujeto y el resto de personas desaparecen: “los objetos autistas carecen de la *dimensión de la otredad*. No estimulan la imaginación. Su manejo es repetitivo y poco creativo. Lo *repetitivo*, lo *compulsivo*, también caracteriza a la relación con el *smartphone*” (p. 43). Precisamente de eso trata la película: los B-Bots alejan a los jóvenes entre sí hasta que un robot estropeado los ayuda a reencontrarse.

Así, la IA queda en entredicho con Ron: los datos no ayudan a los jóvenes a comprender el mundo y formar parte de él; siguiendo a Han, los apartan de la totalidad para aislarlos en sí mismos, en opciones preconfiguradas de antemano. Barney rompe el molde con Ron; de ahí que nadie le comprenda, pues él sigue abierto a la totalidad, a hacer amigos de verdad, a las rocas (su afición). Se resiste a operar como un autómatas y apuesta por pensar en proteger a Ron, al comprender que su diferencia lo enriquece.

La tecnología, por encima de todo

En *Psicopolítica* (2021c), *Sobre el poder* (2021d) e *Infocracia* (2022), Han expone el sistema de dominación actual y las estrategias que utiliza para aleccionar o “amaestrar” a las personas. En relación con la película, se abordará el concepto de psicopolítica expuesto en el primer libro a nivel general, para relacionarla posteriormente con ideas más específicas presentes en los otros dos libros.

El régimen de la psicopolítica es el neoliberalismo, del que el autor es especialmente crítico, al considerar las bondades que promulga de libertad (de decisión, información y comunicación) como una forma mucho más inteligente de dominación. La violencia negativa, plasmada por Klein (2012), es sustituida por una violencia positiva, “una *política inteligente* que busca agradar en lugar de someter” (Han 2021c, p. 52). El capitalismo de la emoción y el imperativo de la optimización sin límite (Han, 2021c, pp. 57 y ss.) se imponen, tal y como se trató anteriormente.

El padre de Barney ejemplifica también la autoexplotación: aunque trabaja en casa sin supervisión externa, apenas conoce realmente a su hijo. El tipo de tecnologías que utiliza en su trabajo resalta la brecha generacional entre padre e hijo: la hiperconexión conlleva desconexión familiar.

Con los jóvenes, la explotación se da en forma de juego, e incluso el colegio de la película tiene un rincón de B-Bots. La ludificación los convierte en “*homo ludens*” (Han 2021c, p. 67), individuos sometidos lúdicamente en la búsqueda de gratificaciones (*likes* y seguidores) para hacer “amigos”, explotando la *psique* y conduciendo a enfermedades como la depresión,

tal como muestra el filme con los niños conectados, que están solos y tristes. Por el contrario, Barney es un “idiota”, definido como “el desligado, el desconectado, el desinformado. Habita un *afuera impensable* que escapa a la comunicación y a la conexión” (p. 105). Barney es un “hereje moderno” que, primero por motivos ajenos y luego por convicción, es libre de Bubble al valorar el desbloqueo de Ron, tan imprevisible y repentino como un “acontecimiento” incapaz de ser previsto, “una fisura en la certeza dominante” (p. 99) que acaba con el régimen imperante gracias a su propia diseminación a través de la red.

Sobre el poder (Han, 2021d) da cuenta de ello: con la industrialización se abandona el poder supremo –poder de muerte– en favor del poder disciplinario –poder de vida–, junto con un poder normativo que somete al sujeto por medio de normas y prohibiciones y que busca eliminar anomalías y desviaciones. En la película el poder absoluto “brilla por su ausencia” (p. 78). ¿Dónde están los políticos y los soberanos? La película evidencia el apogeo del “poder libre” (p. 17) referido por Han en los dos primeros capítulos.

En la sociedad de la información, cuanto más nos comunicamos y más datos generamos, mejor es la vigilancia; he ahí el régimen de la información mencionado en *Infocracia* (Han, 2022): “*la dominación se consume en el momento en que la libertad y la vigilancia se aúnan*” (p. 14). En el panóptico digital, el imperativo sistémico es la transparencia, pues la “prisión digital es transparente” (p. 15). Un ejemplo utilizado por Han es el Flagship Store de Apple en Nueva York que, al igual que la sede central de Bubble, se presenta como un centro de la transparencia, si bien el primero es un cubo mientras el segundo es una esfera.

Como ya imaginan los *dataístas* (Han, 2022, p. 63), los soberanos ya no son políticos, sino empresarios e informáticos (Andrew Morris y Marc Weidell en la película), personas capaces de introducirse en la vida cotidiana por medio de la programación de objetos inteligentes (*smart*) que recaban datos de forma constante con el beneplácito de los consumidores, quienes consienten facilitar su información con tal de beneficiarse de las bondades de dichas tecnologías. Se trata, según Han, de una “euca-

ristía digital [...]: *el like es el amén. Compartir es la comunión. El consumo es la redención*” (p. 19). La democracia pasa a ser “infocracia”, al igual que los libros dan paso a los medios, al transformar la información en infoentretenimiento. En la mediocracia ya no se vigila a la gente, se la entretiene.

En este régimen, la información se difunde de manera viral (infodemia), sin tiempo para la verdad ni espacio para el discurso, sustituidos por la creencia, la adhesión, lo tribal, la opinión, la identidad (Han, 2022, p. 54). Rick es ejemplo de ello en la película, pues sus acciones con sus compinches así lo demuestra. A su vez, en este contexto proliferan las noticias falsas (*fake news*) y las teorías conspirativas, ejemplificadas en Shayne, uno de los amigos que Ron busca para Barney y cuyo arquetipo demuestra cómo “la mercancía sustituye a la verdad” (p. 84). Paradójicamente, se menoscaba la acción comunicativa a pesar de que su fórmula de sometimiento sea “*nos comunicamos hasta morir*” (p. 32).

Los jóvenes de la película parecen actuar libremente cuando, en realidad, obedecen al yo, al poder del yo, cuya libertad coincide con el sometimiento a un poder que busca, según Han, superarse, agrandarse, provocando un placer que se confunde con las emociones generadas con el juego: “cuanto más poderoso sea el poder, con *más sigilo* opera” (Han, 2021d, p.11). Este poder es ejercido en el filme por Andrew Morris, quien, a diferencia de Marc Weidell, no piensa en el bienestar emocional de los jóvenes, sino en los datos que sustentan el beneficio por acción de la empresa, y entonces escenifica “un actuar comunicativo que al mismo tiempo es estratégico” (Han, 2021d, p. 143): con la intermediación, que se sirve de la narración, comienza el poder.

El poder del yo también es visible entre los propios jóvenes, siendo seguidores y seguidos mediante sus B-Bots, encargados de aportarles amigos; pero estos robots no pueden ser amigos de los jóvenes, solo aportan cierta conversación y sirven de forma utilitaria para conseguir adeptos y, por ende, ilusión de poder. El mapa conceptual *How to be my friend* que construye Barney para Ron plasma esto a la perfección:

- *Know everything about me* (saber todo sobre *mí*).
- *Like what I like* (gustarte lo mismo que a *mí*).
- *Like me* (caerte bien).
- *Be on my side* (estar de *mi* lado).

Me, I y *my* son parte del poder del yo: los B-Bots al servicio de los jóvenes y estos al servicio de Bubble. Pero, gracias a Ron, Barney descubre que la amistad es un camino bidireccional y corrige el mapa a *be friends* (ser amigos, “los dos importamos”): *everything’s about us, I like you, stay with me...* el yo da paso al *nosotros*.

A diferencia de otros filmes donde la supervivencia de la humanidad viene determinada por una ruptura total del régimen imperante (esto es, la destrucción de las tecnologías que someten a la humanidad), *Ron da error* aboga por su salvación. Es la etización del poder referenciado en la ética de *Sobre el poder* (Han, 2021d) como lugar abierto que, lejos de ser ipso-céntrico, admite lo múltiple y lo marginal; un poder amable y hospitalario como el de Marc Weidell, que persigue un fin honesto, en contraposición con Andrew Morris, que ansía la dominación digital. Finalmente, la tecnología “sobrevive” mediante la diseminación global de Ron y libera en gran medida a los niños del control de Bubble. La película apuesta, por tanto, por un equilibrio entre humano y máquina.

Conclusión: el joven consumidor tecnológico

Ron da error demuestra una vez más la importancia del cine para ahondar en la naturaleza humana, en sus dilemas y en su convivencia. Desde la perspectiva de Byung-Chul Han, *Ron da error* retrata al joven consumidor tecnológico como alguien entregado incondicionalmente al B-Bot, hasta convertirse en objeto pasivo a exprimir, desconectado de valores sociales en pro de su imagen y despreocupado del otro a cambio de un entretenimiento continuo, obligatorio, autoimpuesto. El consumo tecnológico obstaculiza el desarrollo de los más jóvenes, compromete su futuro y los deja a merced de lo que ciertas personas y algoritmos dicten en función del mercado. En este escenario, los jóvenes abandonan la reflexión crítica sobre su

identidad, su entorno, su memoria, su destino y sus obstáculos vitales; no hay espacio para resistencias como el dolor, y padres y educadores parecen estar confabulados con ello, pues incluso al final de la película el lugar (y el poder) del B-Bot en la sociedad es inevitable.

La película subraya así las sombras y contradicciones del consumo tecnológico actual; aunque robots y algoritmos puedan eliminar cargas cotidianas, es preciso promover la capacidad crítica del joven consumidor para evitar escenarios de abandono personal y ajeno. En este sentido, la película transmite una visión crítica del mundo actual, de su inestabilidad, de una crisis de valores que el cine, como señala Imbert (2019), viene reflejando en los últimos tiempos. El arte cinematográfico, como se mencionó previamente, además de representar realidades sociales, imagina escenarios y problemas. Las reflexiones que suscita promueven el diagnóstico de males sociales para cimentar horizontes de aprendizaje y de esperanza. En este sentido, Barney se plantea como antídoto contra la banalidad algorítmica, alertando a espectadores jóvenes y adultos de los peligros que acarrea el consumo digital, poniendo en valor la idea de que, pese a las facilidades que otorga la tecnología, las responsabilidades para con uno mismo y con los demás no pueden administrarse con la “datificación”, pues, según se desprende de Byung-Chul Han, dicha gestión no es sino un control “amable” de la propia identidad. Es preciso, por tanto, mantener viva la reflexión crítica sobre el consumo tecnológico, dadas las proyecciones de futuro que suscita, tanto en la realidad como en la ficción.

Referencias

- AIMC - Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (2022). Infografía Resumen 24º Navegantes en la Red. <https://www.aimc.es/otros-estudios-trabajos/navegantes-la-red/infografia-resumen-24o-navegantes-la-red/>
- Alerm-González, A. y González-Pérez, U. (2019). Propuesta del cine de ciencia ficción para educar en Bioética. *Persona y Bioética*, 23(1), 14-33. <https://doi.org/10.5294/pebi.2019.23.1.2>

- Álvarez, M. (2010). *Tipos de escrito II: Exposición y argumentación*. Arco.
- Álvarez, V. (2022). La expansión narrativa de ¡Rompe Ralph! La estrategia inversa como modelo comunicativo para el cine de animación de Disney. *Con A de Animación*, 14, 58-73. <https://doi.org/10.4995/caa.2022.17140>
- Astudillo, W. y Mendinueta, A. (2008). El cine como instrumento para una mejor comprensión humana. *Revista de Medicina y Cine*, 4, 131-136. <https://gredos.usal.es/handle/10366/56249>
- Balada, T. C. y Bovolenta, D. F. (2022). La ciencia como artefacto cultural: análisis de la narrativa cinematográfica en películas de ciencia ficción. *Praxis & Saber*, 13(32), e11986. <https://doi.org/10.19053/22160159.v13.n32.2022.11986>
- Barthes, R. (1982). *Fragmentos de un discurso amoroso*. Siglo XXI.
- Bauman, Z. (2007). *Vida de consumo*. Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2013). *La cultura en el mundo de la modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. y Donskis, L. (2015). *Ceguera moral. La pérdida de sensibilidad en la modernidad líquida*. Paidós.
- Bauman, Z. y Donskis, L. (2019). *Maldad líquida*. Paidós.
- Bauman, Z. y Lyon, D. (2013). *Vigilancia líquida*. Austral.
- Benjamins, R. y Salazar, I. (2020). *El mito del algoritmo*. Anaya.
- Borrego, C. (2000). Representación del desarrollo y modelos socializadores en el cine de animación. En García, F. (ed.), *La imagen del niño en los medios de comunicación* (pp. 123-136). Huerga & Fierro.

- Bushati, A. (2018). Children and cinema: Moving images of childhood. *European Journal of Multidisciplinary Studies*, 3(3), 34-39. <https://doi.org/10.26417/ejms.v3i3.p34-39>
- Butierrez, F. L. (2022). La perspectiva política de Byung-Chul Han y su comprensión de la alteridad. *Política y Sociedad*, 59(1), e75866. <https://doi.org/10.5209/poso.75866>
- Carr, N. (2011). *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* Taurus.
- Chouliaraki, L. (2008). The media as moral education: Mediation and action. *Media, Culture & Society*, 30(6), 831-852. <https://doi.org/10.1177/0163443708096096>
- Considine, D. M. (1981). The cinema of adolescence. *Journal of Popular Film and Television*, 9(3), 123-136. <https://doi.org/10.1080/01956051.1981.10661901>
- Croce, M. (2008). *El cine infantil de Hollywood. Una pedagogía fílmica del sistema político metropolitano*. Alfama.
- De la Asunción, I. N. M., Vargas-Murillo, A. R. y Huanca-Arohuanca, J. W. (2021). ¿Explotados o auto-explotados?: sobre el concepto de auto-explotación en la sociedad del rendimiento de Byung-Chul Han. *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales*, 17(2), 433-448. <https://doi.org/10.18004/riics.2021.diciembre.433>
- De la Torre, S., Pujol, M. A. y Rajadell, N. (coords.) (2005). *El cine, un entorno educativo. Años de experiencias a través del cine*. Narcea.
- Desmurget, M. (2020). *La fábrica de cretinos digitales*. Península.
- Dolan, T. (2020). Science fiction as moral allegory. *Journal of Futures Studies*, 24(3), 105-112. [https://doi.org/10.6531/JFS.202003_24\(3\).0008](https://doi.org/10.6531/JFS.202003_24(3).0008)

- Dorfman, A. y Matellart, A. (1979). *Para leer al pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo*. Siglo XXI.
- EpData (2021). Los menores y las nuevas tecnologías, en datos y gráficos. Agencia de Datos de Europa Press. <https://www.epdata.es/datos/uso-jovenes-internet-datos-graficos/271>
- Ferrés, J. (2008). Cine y educación: ¿desconocidos, rivales o aliados? *Educación Social*, 39, 13-29. <https://raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/view/165592>
- García, M. (coord.) (2012). *Mil mundos dentro del aula: cine y educación*. Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- García, A. C. (2015). El cine como espejo de la crisis espiritual posmoderna. *Escena. Revista de las Artes*, 74(2), 21-36. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/escena/article/view/21159>
- González, J. F. (2002). *Aprender a ver cine*. Rialp.
- Han, B.-C. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Herder. <https://doi.org/10.2307/j.ctvt9k5qb>
- Han, B.-C. (2014). *En el enjambre*. Herder. <https://doi.org/10.2307/j.ctvt9k4gh>
- Han, B.-C. (2017). *La expulsión de lo distinto*. Herder.
- Han, B.-C. (2018). *La sociedad del cansancio*. Herder. <https://doi.org/10.2307/j.ctvt9k12c>
- Han, B.-C. (2019). *Hiperculturalidad*. Herder.
- Han, B.-C. (2020). *La desaparición de los rituales*. Herder.
- Han, B.-C. (2021a). *La sociedad paliativa*. Herder.

- Han, B.-C. (2021b). *No-cosas. Quiebras del mundo de hoy*. Taurus.
- Han, B.-C. (2021c). *Psicopolítica*. Herder.
- Han, B.-C. (2021d). *Sobre el poder*. Herder.
- Han, B.-C. (2022). *Infocracia*. Taurus.
- Harari, Y. N. (2021). *Homo Deus*. Penguin Random House.
- Hermida, A. (2009). Sociedades distópicas y Apocalipsis en el cine de Hollywood de ciencia ficción. La rebelión de las máquinas. En Jiménez, J. (ed.), *The end: el Apocalipsis en la pantalla* (pp. 210-257). Fragua.
- Imbert, G. (2019). *Crisis de valores en el cine posmoderno*. Cátedra.
- International Telecommunications Union (2021). *Youth Internet use*. <https://www.itu.int/itu-d/reports/statistics/2021/11/15/youth-internet-use/>
- Jaramillo, C. (2021). El cine de ciencia ficción como condición que posibilita repensar lo vivo y la vida. *Praxis & Saber*, 12(29). <https://doi.org/10.19053/22160159.v12.n29.2021.11932>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Jiménez, S. (2008). La dimensión ética del cine de ciencia ficción. *Konvergencias: Revista de Filosofía y Culturas en Diálogo*, 17, 106-116. <https://www.konvergencias.net/jimenezcruz166.pdf>
- Kirsh, S. J. (1998). Using animated films to teach social and personality development. *Teaching of Psychology*, 25(1), 49-51. https://doi.org/10.1207/s15328023top2501_17
- Klein, N. (2012). *La doctrina del shock: el auge del capitalismo del desastre*. Planeta.

- Kotler, P., Kartajaya, H. y Setiawan, I. (2021). *Marketing 5.0. Tecnología para la humanidad*. LID.
- Lanier, J. (2014). *¿Quién controla el futuro?* Debate.
- Lombardo, T. (2015). Science fiction: The evolutionary mythology of the future. *Journal of Futures Studies*, 20(2), 5-24. [https://doi.org/10.6531/JFS.2015.20\(2\).A5](https://doi.org/10.6531/JFS.2015.20(2).A5)
- López, M. (2019). *La edad virtual. Vivir, amar y trabajar en un mundo acelerado*. Encuentro.
- Llorca, A. (2013). *Cine y filosofía para un mundo con esperanza*. Fundación Emmanuelle Mounier.
- Mallart, J. y Solaz, C. (2005). Cine y educación en valores. En De la Torre, S., Pujol, M. A. y Rajadell, N. (coords.), *El cine, un entorno educativo. Años de experiencias a través del cine* (pp. 75-92). Narcea.
- Morales, J. (2021). Cinesofía en el aula. Enseñar a pensar a través del cine. [Tesis doctoral], Filosofía, Universidad Autónoma de Madrid. <https://repositorio.uam.es/handle/10486/700943>
- Nelson, T. H. (1987). *Literary machines*. Internet Archive. <https://archive.org/details/literarymachines00nels/page/n47/mode/2up>
- Ortega y Gasset, J. (2014). *La rebelión de las masas y otros ensayos*. Alianza.
- Pariser, E. (2017). *El filtro burbuja. Cómo la red decide lo que leemos y lo que pensamos*. Taurus.
- Peña, B. (2014). *La transmisión de valores a través del lenguaje cinematográfico*. Dykinson.
- Petit, M. F. y Solbes, J. (2012). La ciencia ficción y la enseñanza de las ciencias. *Enseñanza de las Ciencias*, 30(2), 55-72. <https://doi.org/10.5565/rev/ec/v30n2.494>

- Pereira, C. (2005). *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. PPU.
- Pérez, J. A. (2014). *Cine, enseñanza y enseñanza del cine*. Morata.
- Perkowitz, S. (2018). Máquinas inteligentes. En Frakes, R., Peck, B., Perkowitz, S., Singer, M., Wolfe, G. K. y Yaszek, L. (eds.), *Historia de la ciencia ficción de James Cameron* (pp. 198-203). Timunmas.
- Porto, L. (2013). El discurso infantil sobre valores y emociones a partir tres muertes clave en los relatos audiovisuales. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 4(2), 55-81. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2013.4.2.12>
- Porto-Pedrosa, L. (2016). Estudio de las emociones en los personajes animados de Inside Out. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 7(1), 31-45. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2016.7.1.2>
- Rajan, B., José, L. G. y Sundar, T. (2022). Are you hooked to the 'Gram'? Exploring the correlation between loneliness, the fear of missing out, and Instagram usage among young Indians. *Palabra Clave*, 25(2), e2525. <https://doi.org/10.5294/pacla.2022.25.2.5>
- Rodríguez, S. (2021). *Consumidor consciente. Un recorrido por su toma de decisiones*. ESIC.
- Rosen, L. D. et al. (2014). Media and technology use predicts ill-being among children, preteens and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits. *Computers in Human Behavior*, 35, 364-375. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.01.036>
- Sánchez, W. C., Uribe, A. F. y Restrepo, J. C. (2019). El cine: una alternativa de aprendizaje. *Trilogía Ciencia, Tecnología, Sociedad*, 11(20), 39-62. <https://doi.org/10.22430/21457778.1212>

- Smith, S. y Vine, J. P. (dirs.) (2021). *Ron's gone wrong* [Película]. Locksmith Animation, 20th Century Fox Animation & TSG Entertainment.
- Sotelino, A., Gutiérrez, M. C. y Alonso, P. (2022). Pedagogía y cine: dos pilares para desarrollar la inclusión educativa. *Aula Abierta*, 51(1), 85-92. <https://doi.org/10.17811/rifie.51.1.2022.85-92>
- Unesco (2021). Nota conceptual del Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2023 sobre tecnología y educación. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378950_spa
- Unicef (2017). Estado mundial de la infancia 2017. Niños en un mundo digital. Resumen. <https://www.unicef.org/media/48611/file>
- Valkenburg, P. M. y Piotrowski, J. T. (2017). *Plugged in. How media attract and affect youth*. Yale University Press. <https://doi.org/10.12987/yale/9780300218879.001.0001>
- Vogels, E. A., Gelles-Watnick, R. y Massarat, N. (2022). Teens, social media and technology 2022. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2022/08/10/teens-social-media-and-technology-2022/>
- Ward, A. R. (1996). The Lion King's mythic narrative: Disney as moral educator. *Journal of Popular Film and Television*, 23(4), 171-178. <https://doi.org/10.1080/01956051.1996.9943703>
- Webb, A. (2021). *Los nueve gigantes. Cómo las grandes tecnológicas amenazan el futuro de la humanidad*. Península.
- Wiener, A. (2021). *Valle inquietante*. Libros del Asteroide.
- Williams, J. (2021). *Clicks contra la humanidad. Libertad y resistencia en la era de la distracción tecnológica*. Gatopardo.

Yan S. (2021). Covid-19 and technology use by teenagers: A case study. *Hum Behav & Emerg Tech*, 3, 185-193. <https://doi.org/10.1002/hbe2.236>

Zaidi, L. (2019). Worldbuilding in science fiction, foresight and design. *Journal of Futures Studies*, 23(4), 15-26. [https://doi.org/10.6531/JFS.201906_23\(4\).0003](https://doi.org/10.6531/JFS.201906_23(4).0003)

Anexo: resumen de la película

Barney Pudowsky es un niño marginado por no poseer un robot personalizable, denominado B-Bot. Cuando nadie asiste a su fiesta de cumpleaños, su padre se las arregla para conseguir un B-Bot que ayude a su hijo a hacer amigos, pero la máquina resulta estar averiada y es incapaz de conectarse a la red de la empresa matriz, Bubble.

Al no poder tener la configuración estándar, Barney debe enseñar a su B-Bot, cuyo nombre es Ron, a ser su amigo, pero sigue sin poder encajar con el resto de compañeros. Tras varios incidentes peligrosos en el recreo, donde Ron desbloquea todos los B-Bots de los niños, se desata un caos inesperado tanto entre los niños como en la empresa Bubble. Por este motivo, Barney y Ron son perseguidos por Bubble con el fin de eliminar el robot defectuoso que está “fuera del sistema”.

En su huida, los protagonistas desarrollan su propia relación de amistad, no mediada por algoritmos al uso, y se ponen en peligro con tal de salvarse mutuamente. Cuando Barney está a punto de morir, es Ron quien lo pone a salvo y se entrega a las autoridades. Es precisamente este el punto de inflexión el que marcará el despertar de las antiguas amistades de Barney, que se habían adormecido con la aparición de los robots. Paralelamente a estos hechos, sale a la luz la verdadera naturaleza de uno de los directores de Bubble, que ve en los B-Bots un mecanismo de control del consumo de los jóvenes y no artículos que les ayuden a profundizar en el valor de la amistad.

Tras salvar la vida a Barney, Ron cae en las garras de Bubble para ser desconectado. Será Barney, con la ayuda de su familia, quien acceda a los

servidores del gigante tecnológico y rescate a Ron. Así descubre que en realidad todos los niños que poseen un B-Bot se sienten solos y que, pese a su popularidad en la red, son presos del entorno digital. Por ello, Ron decide liberar su código para liberar consigo a todos los robots del mundo y, con ellos, a los niños a los que acompañan. Gracias a esto los robots cuentan con mayor libertad de uso y aprendizaje de cara a los jóvenes.