C

hris Chapman, Wai Fong Chua & Tanya Fiedler, resumen su artículo *Seduction as control: Gamification at Foursquare*, publicado por [Management Accounting Research](https://www.sciencedirect.com/science/journal/10445005) [Volume 53](https://www.sciencedirect.com/science/journal/10445005/53/supp/C), November 2021, 100765, de la siguiente manera: “*Post-disciplinary accounting research has drawn attention to the potential for technologies such as big data analytics and social media to enact new forms of surveillance and control, thereby transforming work, identity and producing anxiety. This paper explores these concerns in the context of the growing popularity of the use of game design elements in non-game settings (gamification). By drawing on Baudrillard’s (1990) theorisation of seduction, this paper argues that gamification, as seduction, is a mode of post-disciplinary control. We develop our analysis through an illustrative case of Foursquare, a gamified location-based platform organisation. We show how Foursquare exercises control; seducing its users by creating a communal, gamified milieu of symbolic exchange which is distinct from but connected to the commodity exchanges that underpin its business model. Gamification seduces users to play, travel and ‘arrange’ their bodies in particular temporal and spatial settings in exchange for the virtual rewards, feelings of pleasure, and sense of community gamification affects. In playing, users have fun, become part of an online community, give of their bodily work and associated biodata, and so they drive commodity exchange and the production of economic value for Foursquare and its partners.*” Desde hace mucho tiempo aprendimos que la contabilidad interactúa con el comportamiento humano. También hemos aprendido que el sistema contable puede ser usado como instrumento de control sobre los procesos desarrollados por una organización. Hoy en día se habla de las formas contemporáneas como las organizaciones ejercen control sobre las personas con quienes interactúan. Estas teorías explican la manera como se ha transformado el quehacer del Estado. Los autores nos muestran cómo a través del juego se puede ejercer control.

En el entorno de una clase los jóvenes prefieren los juegos a los análisis y reflexiones basados en la literatura. Su preferencia amenaza el cumplimiento de los planes de estudio, porque uno o varios temas insumen mucho tiempo, evitando el abordaje de otros.

Sin embargo, debido a la inclinación (seducción) que produce el juego es posible ejercer control sobre las personas. Al punto que los individuos pueden experimentar mucha satisfacción sin advertir que se está ejerciendo poder sobre ellos.

Estas teorías sirven para explicarnos el desarrollo de las redes sociales y de las nuevas maneras de hacer publicidad de bienes o servicios. También sirven para entender muchos procedimientos organizacionales que pretenden influir en el comportamiento del personal.

El campo de la sicología contable, del comportamiento, es cada vez más importante para los contadores, como herramienta de comprensión y análisis.

*Hernando Bermúdez Gómez*