Lo mirado | **fotografía de daniel fajardo b.**

{original recibido: 08/08/2011 · aceptado: 28/09/2011}

ENTRE EL FANTASMA, EL AVATAR Y OTRAS MUTACIONES DE LA IMAGEN*

AMONG THE PHANTOM, THE AVATAR AND OTHER IMAGE MUTATIONS

Nina Alejandra Cabra**

El presente artículo plantea una reflexión sobre las implicaciones de la virtualidad en una de las formas de juego contemporáneo de mayor impacto entre jóvenes de diversos grupos sociales: el videojuego. Dicha reflexión parte de la consideración del juego como factor de cambio y producción cultural, y de la importancia de la virtualidad y la simulación como elementos clave del videojuego. En esta relación se encuentra una profunda afectación de las formas de producción de subjetividad y de modos de conocer y comprender nuestro entorno, al otro y a nosotros mismos. Finalmente, se reflexiona sobre las implicaciones de investigar los mundos del videojuego, en torno a una etnografía que ha devenido virtual.

Palabras clave: videojuegos, virtualidad, simulación, etnografía virtual.

Este artigo propõe uma reflexão sobre as implicações da virtualidade em uma das formas de jogo contemporâneo de maior impacto entre os jovens de diversos grupos sociais: o videogame. Tal reflexão parte da consideração do jogo como um fator de mudança e produção cultural, assim como da importância da virtualidade e da simulação como elementos-chave do videogame. Nesta relação encontra-se uma profunda afetação das formas de produção de subjetividade e de modos de conhecer e compreender o nosso entorno, ao outro e a nós mesmos. Finalmente, reflexiona-se sobre as implicações de investigar o mundo do videogame, em torno a uma etnografia virtual.

Palavras-chave: videogames, realidade virtual, simulação, etnografia virtual.

This article states a reflection about the implications of virtuality analyzing one of the most popular forms of entertainment among young people from any social group: videogames. It begins stating that games are agent of cultural change and production, and underlying the relevance of virtuality and simulation as key elements of videogames. The relationship with videogames deeply affects the production of subjectivity, the ways of knowing and understanding our environment and ourselves. Finally, there is a reflection about the implications of studying the world of videogames through an ethnography that is turning into a virtual one.

Key words: videogames, virtuality, simulation, virtual ethnography.

* El artículo recoge algunas reflexiones teóricas y metodológicas del proyecto de doctorado "Videojuegos interactivos: nuevas experiencias y modos de conocimiento de jóvenes urbanos".

** Comunicadora Social, Especialista en Comunicación Educación, Magíster en Filosofía y doctorante en antropología de la Universidad de los Andes. Docente investigadora del Iesco-Universidad Central, Bogotá (Colombia) y Coordinadora de la línea de Jóvenes y culturas juveniles. E-mail: ncabraa@ucentral.edu.co

He cavilado mucho sobre este encuentro, que no he contado a nadie. Creo haber descubierto la clave. El encuentro fue real, pero el otro conversó conmigo en un sueño y fue así que pudo olvidarme; yo conversé con él en la vigilia y todavía me atormenta el encuentro.

Jorge Luis Borges

Muchas cosas han ocurrido desde el momento en que hombres y mujeres de la naciente sociedad industrial, observaron perplejos sus imágenes en un daguerrotipo, o la imagen en movimiento de la llegada del tren. El desarrollo de la tecnociencia ha generado un fuerte movimiento en lo concerniente a las tecnologías de producción de la imagen, con un consecuente impacto en las formas de percibir y significar el mundo. Ya desde el inquietante relato del *Retrato de Dorian Gray*, se han expresado las más extrañas relaciones con la imagen. Alteración del sujeto absorbida por la imagen o mutaciones en la imagen que pueden reconfigurar al sujeto. Muchas formas ha asumido la imagen, desde el fantasma que con su presencia espectral nos recuerda planos imperceptibles e incomprensibles de la vida, hasta el holograma y la realidad virtual, que nos enfrentan a la concreción de esos planos en nuestra vida cotidiana.

Lo mirado | fotografía de daniel fajardo b.

Tanto en la vida diaria, como para la investigación y la producción de conocimiento, el acto de mirar, de observar, podría pensarse como una forma de aprehender ciertos contextos o situaciones fijas en un espacio determinado. Sin embargo, este acto, aparentemente natural y directo, implica una serie de construcciones que hacen más complejo este ejercicio de la mirada. En el campo de las ciencias sociales, el asunto de la representación aparece como una de las preguntas esenciales a la hora de preguntarnos por el Otro. La búsqueda de ese Otro se configura como un ejercicio de composición de diversas *epistemes*, de distintas perspectivas de observación y de conocimiento.

Mirar al otro implica un desdoblamiento de la percepción; mirar y ser mirado, mirar para trazar rasgos sobre el otro mirado. Aparentemente, mirar al otro "no es sino un cara a cara, ojos que se sorprenden, miradas directas que, al cruzarse, se superponen. Y, sin embargo, esta sutil línea de visibilidad implica a su vez toda una compleja red de incertidumbres, de cambios y de esquivos" (Foucault, 1991: 14). Esta compleja red implica también diversos juegos de invisibilidades, inscritos en regímenes discursivos que determinan y afectan significativamente la aparición de lo visible.

La representación aparece así como un problema en el que el otro implica necesariamente una compleja operación de construcción de sentidos múltiples. Desde esta perspectiva, ese Otro se nos representa como un movimiento de sentidos, en el que se dan procesos de mediación, de interlocución y, por supuesto, de poder. El acto de mirar es pues, ante todo, un acto creativo; lejos de ser la situación pasiva en la que yo capto una verdad evidente y absoluta.

En este orden de ideas, mirar al otro es perturbador, en el sentido de que mirarlo me altera, me transforma, y, de igual forma, mi mirada lo altera a él. En su reflexión sobre *Las Meninas*, Foucault nos muestra de manera singular, las complejas tensiones entre las invisibilidades y las apariciones que se movilizan en el acto de mirar. En el desarrollo de su planteamiento, el autor

nos muestra que "ninguna mirada es estable o, mejor dicho, en el surco neutro de la mirada que traspasa perpendicularmente la tela, el sujeto y el objeto, el espectador y el modelo cambian su papel hasta el infinito" (Foucault, 1991: 14).

Pero en este punto es fundamental resaltar el hecho de que el profundo análisis que hace Foucault de *Las Meninas* de Velásquez, centra toda su atención en la dimensión espacial, en la ubicación y relación de los cuerpos con el espacio, y en las diversas posibilidades de aparición de la imagen en el plano de lo visible. Adicionalmente, las miradas que se cruzan en *Las Meninas* nos remiten a una imagen fija, y considero que la elección de este tipo de imagen para hablar de la representación no es azarosa.

La reflexión de Foucault nos instala en frente de la tela del pintor, pero la pregunta que nos ocupa en esta reflexión, es ¿qué ocurre cuando el observador se enfrenta a la imagen pensada como un sistema de coordenadas espaciotemporales en continuo movimiento, y, además, del que se puede participar afectando la imagen?

En la sociedad moderna, el lugar de las máquinas y de diversas tecnologías de la imagen ha sido fundamental en la constitución de las subjetividades y en la articulación de las prácticas sociales y culturales. A lo largo de la modernidad, y en la sociedad contemporánea, en particular, la imagen de las máquinas ha sufrido profundas variaciones que han transformado nuestra relación con nosotros mismos, con los Otros y con la tecnología. "Hasta finales del siglo XVIII, la semejanza que los autómatas guardaban con los humanos no provocaba mayor inquietud, reforzando al revés, una distancia que funcionaba como reaseguro psíquico" (Piscitelli, 2002: 81). Ya desde el siglo XVII, Descartes presentaba las máquinas y los autómatas como productos del brillo de la razón, y como expresiones innegables del progreso. Las máquinas fueron concebidas, inicialmente, como guardianas del hombre, reemplazo de la extinta figura de Dios y prueba reina del poder creador de la ciencia moderna.

Sin embargo, las transformaciones que la máquina generó en la sociedad industrial han afectado también la imagen que tenemos de la tecnología, en un juego infinito de espejos y pantallas, en el que las máquinas nos

Lo mirado | FOTOGRAFÍA DE DANIEL FAJARDO B.

alteran a partir de ciertos usos de la imagen, y nosotros afectamos las máquinas a partir de la imagen que nos forjamos de éstas.

Las modificaciones señaladas han generado dinámicas muy complejas en nuestra relación con la tecnología. "A medida que se esfumaba la cara visible del poder —convirtiéndose en la gestión de abstracciones por parte de abstracciones aún mayores— las máquinas empezaban a adoptar el perfil intimidante que les conocemos hoy" (Piscitelli, 2002: 82). Las máquinas empezaron a figurar como potenciales instrumentos de destrucción y, finalmente, como posibles e insuperables enemigas

de la humanidad. En una relación compleja y ambigua, las máquinas ingresaron en la vida cotidiana, y en prácticas esenciales de la condición humana contemporánea, tales como la comunicación, el trabajo y el entretenimiento.

En medio de estas variaciones en las relaciones que tenemos con las máquinas y la tecnología, la imagen ha variado sus formas y potencias expresivas, migrando de un soporte mediático a otro. Contemporáneamente, los mundos virtuales, como los de los videojuegos, nos confrontan con un estatuto alterado de la imagen que tiene profundas implicaciones en nuestra concepción de la realidad, nuestras formas de relación e interacción y, en últimas, en nuestra condición humana. En relación con estos cambios, agenciados por los medios digitales y por las tecnologías contemporáneas, es importante asumir que "como tal, la virtualización no es ni buena, ni mala, ni neutra. Se presenta como el movimiento del 'convertirse en otro' —o heterógenesis de lo humano—" (Lévy, 1999: 14). Resulta indudable que el impacto de las tecnologías de información y comunicación contemporáneas reviste profundas y complejas preguntas. En el caso particular de América Latina, encontramos que

Lo mirado | **fotografía de daniel fajardo b.**

> [...] los pocos textos que se ocupan de las transformaciones tecnológicas o económicas generadas por la urbanización y la industrialización suelen detenerse en las amenazas de esas fuerzas vistas como extrañas, más que en explicar los entrecruzamientos entre lo heredado y lo innovador (Martín-Barbero, 1998: 33).

Y en medio de este panorama, los problemas y preguntas relacionados con los videojuegos son aún más escasos, y, en general, se reducen a un nivel instrumental o a revisiones de los aparentes efectos de los videojuegos sobre el comportamiento de los jugadores.

En este sentido, se perfila como crítica una reflexión por los entrecruzamientos e implicaciones de las posibilidades sociales y culturales particulares del videojuego; además de indagar por lo que la continua relación con este tipo de máquinas genera entre nuestras/os jóvenes. En términos generales, en lo concerniente a los videojuegos, y, de forma amplia, a las implicaciones de nuestra relación con las máquinas, encontramos que:

> [...] desafortunadamente la reflexión filosófica sistemática sobre la tecnología es escasa en Latinoamérica y en nuestro país, signo, en buena cuenta, de nuestra posición subordinada frente a las tendencias eurocéntricas y norteamericanas. Situación que se traduce a su vez en la falta de nichos de creación y producción de pensamiento y de desarrollo tecnocientífico adaptado a las condiciones particulares de nuestras idiosincrasias (Rueda y Quintana, 2007: 44).

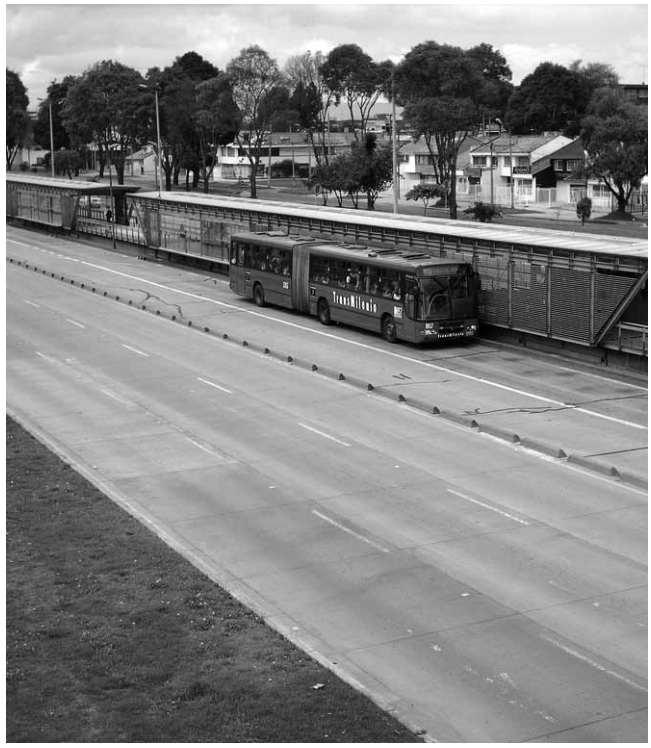
Es importante asumir que la relación con los videojuegos reviste cambios y consecuencias significativas, y que se requiere una comprensión y una mirada crítica de las limitaciones y ejercicios de poder implícitos en este tipo de prácticas, pero también se hace urgente una mirada cuidadosa sobre las potencias y posibilidades de los videojuegos como máquinas de conocimiento y de interactividad en muchos niveles. El presente artículo aborda algunos aspectos de la revisión teórica (en relación con la imagen) de mi proyecto de doctorado, que se pregunta por los modos de conocimiento agenciados en los videojuegos. Al respecto, propongo una revisión y reflexión sobre las implicaciones del régimen escópico de estos espacios culturales, que implican la virtualidad y la simulación desde un ejercicio lúdico. Adicionalmente, se plantea la pregunta por cómo estas consideraciones sobre lo virtual afectan la práctica de la investigación y la subjetividad del investigador, como participante y agente de una etnografía que ha devenido virtual.

EL YO VIRTUAL. VIDEOJUEGOS Y AFECTACIONES DE LA(S) REALIDAD(ES)

En primera instancia, veamos algunos aspectos clave del juego en la constitución de la cultura, y el lugar que el videojuego ocupa en este campo tan complejo de prácticas y variaciones. En la sociedad contemporánea, en el videojuego se fusionan elementos tradicionales del juego, con aspectos estratégicos de la tecnología, para abrir paso a una característica propia y particular de este tipo de objeto lúdico: la posibilidad de concretar y abrir geografías virtuales, donde las imágenes adquieren un estatuto muy particular, y en las cuales el jugador puede participar a través de un yo virtual o *avatar*. Estas condiciones implicarían una recomposición de la relación entre realidad e imaginación, y de la lógica de la representación, que sería confrontada por una lógica de la simulación.

En lo concerniente al juego, podemos afirmar que es una práctica significativa de la condición humana, en su dimensión más constitutiva, como rasgo propio de los seres humanos en tanto seres vivos. Ya desde los planteamientos de Huizinga, el juego aparece como un factor de acción y relación que antecede, incluso, a la propia cultura. Desde este punto de vista, "el juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar" (Huizinga, 2007 [1938]: 11). Aquí, Huizinga alude al hecho de que la mayoría de los animales dan muestras de juegos que permiten a los cachorros aprender las acciones necesarias para la supervivencia (cazar, defender el territorio, etcétera). Sin embargo, Huizinga resalta el hecho de que el juego no puede reducirse a una actividad biológica y animal, pues implica también una serie de elaboraciones, propias del marco de la cultura.

Para Huizinga, el juego se define esencialmente por un sistema de reglas, que no sólo regulan la acción de los jugadores, sino que constituyen la esencia del juego, en la medida en que delimitan y preservan el espacio y las condiciones lúdicas. Es precisamente el sistema de reglas el que garantiza la apertura de una realidad paralela, que perturba y relativiza el orden habitual de la vida. Sin embargo, para otras vertientes más recientes de las teorías sobre el juego, los sistemas de reglas son necesarios pero no definitivos a la hora de pensar las implicaciones del juego. Desde esta perspectiva, se



Lo mirado | FOTOGRAFÍA DE DANIEL FAJARDO B.

reconoce la importancia de las reglas y de los aspectos más sistemáticos del juego. "Pero, en el interior de ese juego, enteramente exacto, interviene un juego de otra especie, que le da vida. El primero es ensamble estricto y perfecta relojería, el segundo es elasticidad y margen de movimiento" (Caillois, 1997: 12).

Así pues, el juego implica una cierta zona indeterminada, un aspecto inaprehensible que define el acto de jugar. En otras palabras, el juego se expresa a partir de un sistema de reglas y en una serie de signos y objetos que lo hacen posible, pero no se reduce a éstos.

Entonces, debería hablarse de flujos de juego que barren el territorio existencial de las sociedades y delimitan, en medio de los acontecimientos o de los hechos, conjuntos de certidumbres globales, con frecuencia compartidas por individuos o grupos situados en niveles distintos de la jerarquía y fuera de toda distribución de castas o clases (Duvignaud, 1997: 86-87).

Y he aquí otra de las condiciones y potencialidades del juego: la posibilidad de generar campos de acción en los cuales se reconfiguran las relaciones de poder y se trastoca el ordenamiento de los roles sociales. Los flujos de juego tendrían una fuerza tal, que podrían reorganizar su campo de acción, pero también las relaciones entre los sujetos participantes, aún fuera del sistema de juego. Desde diversos puntos de vista, el juego se considera como un factor clave en la constitución de la cultura y de las subjetividades, y en las transformaciones lúdicas podríamos leer modificaciones significativas en las formas de asumir y concebir el mundo en una sociedad en particular.

En este punto, cabe resaltar el hecho de que el factor constitutivo y diferencial del videojuego, en comparación con otras expresiones lúdicas, es su íntima relación con la tecnología. En este sentido, el videojuego, asumido como

> [...] objeto tecnológico con sus características narrativas y lúdicas se constituye en objeto enseñante que fascina a los usuarios por las posibilidades tecnológicas del objeto en sí mismo: su interactividad, su dinamismo y los efectos multimediales que le otorgan mayor cercanía con otros objetos de la cultura de la imagen (Esnaola, 2006: 106).

Desde este punto de vista, el videojuego se presenta como un objeto que articula en su composición elementos de alto impacto de la llamada *tecnocultura*, que abren posibilidades nuevas y distintas de juego.

Los videojuegos, como sistemas virtuales, no se limitan al acto de imaginar otras realidades o realidades paralelas, como ocurre en otras formas de juego. Los videojuegos, como "sistemas virtuales implican formas particulares de comprender el espacio, el tiempo, la proximidad y la agencia" (Stone, 1996: 96). Una de las condiciones del sistema de reglas del videojuego es la elección de un avatar o personaje que permite la participación del jugador en el sistema virtual. En los videojuegos más recientes, el jugador diseña su propia imagen digital, su yo virtual, que puede componer y alterar de diversas formas.

En el escenario de los videojuegos, el término *interactivo* se refiere, como ya hemos empezado a ver, a un modo característico de relacionarse con la imagen. "Al jugador se le otorga una manera de interpretar un papel principal en lo que ocurre y se le dan los medios para controlar, al menos en parte, lo que tendrá lugar dentro de la escena que se ve en la pantalla" (Darley, 2002: 245). Resulta significativo el hecho de que, en su definición del juego, Huizinga señala que el jugador actúa *como si* estuviera participando de otros mundos, además de que interactúa con otros jugadores, e incluso con otros planos de la realidad. Desde este punto de vista, podríamos pensar que la interactividad y la participación en mundos paralelos no son rasgos exclusivos del videojuego. Sin embargo, en el videojuego, estos planos de realidad se concretan en una pantalla, en la que el jugador ya no es espectador sino participante, jugador que deviene imagen que afecta la imagen en la que participa.

Esta imagen virtual es la simulación del cuerpo del jugador, es la posibilidad de participación en los mundos posibles del videojuego. Y es aquí donde aparece otra de las características propias del videojuego, y es el hecho de que se configura una relación particular entre el mundo del juego y el cuerpo del jugador. En este sentido, "la realidad virtual exacerba la incertidumbre sobre el cuerpo con la amenaza de colapso de las barreras que tradicionalmente han existido entre los cuerpos, y entre

Lo mirado | FOTOGRAFÍA DE DANIEL FAJARDO B.

la tecnología y el cuerpo" (Shilling, 2007: 4). Dicho de otra forma, el videojuego se distingue de otros tipos de juego, en la medida en que transgrede y recompone las fronteras establecidas entre lo imaginario y lo real, entre lo real y lo virtual.

"En este orden de ideas, la tecnología, hoy más que nunca, conjuga la pregunta por el tiempo en términos de velocidad de la evolución técnica y por los procesos de desterritorialización que la acompañan" (Rueda y Quintana, 2007: 25). Y es precisamente este el punto álgido de la diferencia de los videojuegos con otras formas de juego: los videojuegos operan una desterritorialización que implica la configuración de la realidad virtual como plano de significación y de constitución de identidades y de interacciones para la condición humana contemporánea, además del trazado de espaciotiempos virtuales, y la recomposición del espacio y el tiempo "reales" de los jugadores.

Y en este punto, es imprescindible hacer claridad sobre lo que implica el concepto de *lo virtual*. Antes de pensar en la realidad o la etnografía virtual, es importante sobrepasar el ruido que puede generar la prevalencia de ciertos usos comunes del término, que pueden llevar a equívocos y reducciones, y que en muchos casos nos llevan a creer que lo virtual es simplemente lo opuesto a lo real o a lo material. Empecemos por revisar la etimología del término, que nos ofrece un interesante camino a la hora de reflexionar sobre éste: "La palabra virtual procede del latín medieval *virtualis*, que a su vez deriva de *virtus*: fuerza, potencia […] con todo rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad sólo son dos maneras de ser diferentes" (Lévy, 1999: 17).

Lo virtual nos confronta con la potencia de un cierto campo de posibilidades, presencia en potencia pero no fija ni determinada por causas exteriores. Así, siguiendo a Lévy, podemos retomar su ejemplo de la semilla, que implica un árbol virtual; la semilla contiene todas las posibilidades de ser árbol, pero no tiene en sí misma el plano determinado y fijo del árbol. El viento, la sequía o los vecinos pueden alterar el crecimiento y la forma del árbol, sin embargo, la presencia de ese árbol ya existe de manera virtual en la semilla. Así, nos introducimos en una perspectiva de lo virtual que nos enfrenta a la consolidación de un campo de posibilidades y de tensiones,

de diversos acontecimientos que pueden llevar a muy diversos e impredecibles desarrollos o actualizaciones.

Esta noción implica, en primera instancia, que lo virtual no es una condición exclusiva de las tecnologías contemporáneas, sino que ha estado presente en la vida y en las diversas expresiones de la condición humana. Ahora bien, en lo concerniente a las tecnologías contemporáneas, en particular a las llamadas TIC, lo virtual se configura como un acontecimiento transformador de las prácticas de producción de sentido y de percepción y apropiación del mundo.

> [...] los diversos sistemas de registro y de transmisión (tradición oral, escritura, grabación audiovisual, redes sitiales) construyen ritmos, velocidades o cualidades diferentes. Cada nueva disposición, cada "máquina" tecnosocial añade un espaciotiempo, una cartografía especial, una música singular a una especie de enredo elástico y complicado donde las extensiones se recubren, se deforman y se conectan, donde las duraciones se enfrentan, se interfieren y se responden. La multiplicación contemporánea de los espacios hace de nosotros un nuevo tipo de nómadas: en lugar de seguir líneas errantes y migratorias dentro de una extensión dada, saltamos de una red a otra, de un sistema de proximidad al siguiente (Lévy, 1999: 23).

Esta maraña de espaciotiempos coexistentes conlleva modificaciones profundas de diverso orden, como por ejemplo, la constitución de mundos virtuales tales como los que abren los videojuegos. En relación con esta apertura de otros planos de realidad, las consecuencias para la investigación y para la construcción de conocimiento son muy profundas, pues más allá de las habilidades requeridas para operar la máquina o usar los códigos de los videojuegos, este tipo de máquina genera modificaciones en las relaciones con las velocidades y posibilidades de acción en dichos planos virtuales. Sobre todo, teniendo en cuenta que la correlación o la interactividad con planos virtuales implicaría, en últimas, la participación en nuevas dimensiones de realidad.

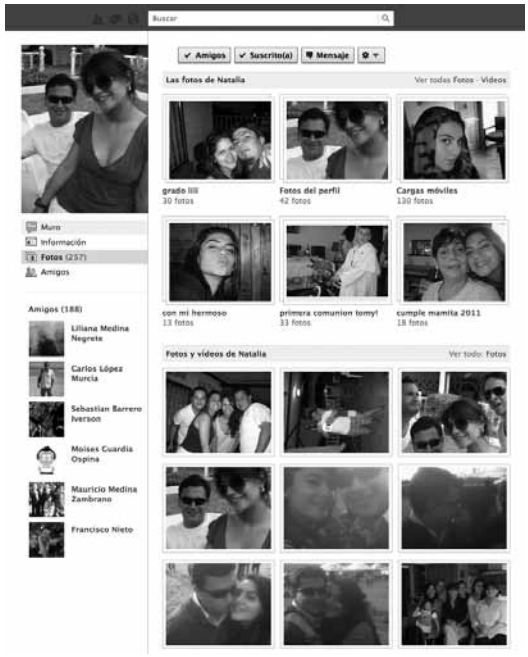
Así, una primera implicación de la apertura de la realidad virtual tiene que ver con el trastocamiento de la

Lo mirado | **fotografía de daniel fajardo b.**

lógica de la representación y la consecuente emergencia de un régimen distinto de racionalidad. Al respecto, podemos constatar que "un número de comentaristas y eruditos en las transformaciones contemporáneas de la cultura, ha notado un cambio 'de la representación' a la 'simulación' como el modo dominante de la organización de los objetos culturales y sus relaciones de significación con el mundo" (Giddings, 2007: 418).

Y tal como señalamos en relación con lo virtual, es necesario afirmar que el término *simulación* o *simulacro* se usa generalmente para designar una cierta irrealidad o, por lo menos, una falsa realidad. Si asumimos que "lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización" (Lévy, 1999: 18), y que la simulación es la forma en que experimentamos los mundos virtuales, el asunto de la simulación se hace más complejo que un mero falseamiento de la realidad.

Desde esta perspectiva, la simulación estaría articulada a un conjunto problemático, al nudo de tendencias o de fuerzas que acompañaría la constitución de nuestra experiencia de lo real, mediada por las tecnologías contemporáneas. La simulación implica, así, varios procesos, y trataremos de pensarla desde distintas perspec-



Lo mirado | FOTOGRAFÍA DE DANIEL FAJARDO B.

tivas para lograr una visión compleja e integral del tema. En primera instancia, la raíz etimológica del término *simular* es el latín *simulare*, que significa hacer semejante a, y esta palabra proviene a su vez del latín antiguo *semelis*, que deriva del indoeuropeo *sm-alo*: de la misma clase. En esta primera mirada, la simulación implica un proceso de transformación, en el que algo se hace de la misma clase que otra cosa. Tránsito de una cierta forma de ser a otra; aunque este tránsito no se concrete o no termine en la efectiva y total transformación de una entidad en otra, sí implica una cierta participación de otra forma de ser, y este punto es clave para comprender el problema implícito en la simulación como lógica que ordena nuestra participación en lo virtual.

En el caso particular de las tecnologías de la comunicación y la información, y en específicamente, en el caso de los videojuegos, se hace más explícita esta convergencia de espaciotiempos y cartografías enunciada por Lévy, y la participación en estas cartografías virtuales tiene lugar a partir de una modificación profunda del estatuto de la imagen. "En la realidad virtual las imágenes son las realidades. Interactuamos con entidades virtuales, y nosotros mismos nos convertimos en una entidad en el entorno virtual. Al igual que en la teoría medieval de la transubstanciación, el símbolo se convierte en la realidad" (Heim, 2000: 70).

En la lógica de la representación, la imagen del mundo es un camino para conocer y comprender el propio mundo; mientras que en el régimen cambiante de la simulación, las imágenes configuran en sí mismas otros mundos, lo cual genera una afectación de la *substancia* del mundo y de la imagen. De hecho, el sentido de la imagen en la realidad virtual es hacer aparecer *Otros* mundos de los que podemos participar. En relación con este aspecto, varios autores señalan la aparición de una ruptura en la cultura, a partir de la transformación de la condición de la imagen y de los regímenes de racionalidad y de sensibilidad involucrados en dicha ruptura. En este sentido, el estatuto de la imagen se altera, por cuanto la imagen no representa al mundo en una relación de referencialidad, sino que la imagen se *incorpora*, hace parte de la carne del mundo. Y esta aparición de la imagen irrumpe en un mundo que ha sido, a su vez, alterado por la presencia física del avatar y el holograma, imágenes sin pantallas que sustituyen los espectros y fantasmas de la época romántica. A diferencia del fantasma, el avatar no atemoriza, porque no es la presencia espectral de un ser que ha abandonado el plano físico de manera irreversible, sino que es el desdoblamiento de un ser que por voluntad puede habitar varios planos al mismo tiempo, o transitar de un mundo a otro.

Ahora bien, esta alteración en la producción de la imagen nos habla de las modificaciones profundas en las tecnologías y en los medios de información y comunicación. Se habla de una primera era de los medios, referida al momento de acción de los medios masivos, y una segunda época, que se refiere a la configurada a la luz de la acción de los medios digitales y del ciberespacio. Es importante señalar que las modificaciones generadas a partir de los cambios en la lógica de los medios y en las prácticas de comunicación en una cultura, implican más que un cambio en los modos de circulación de la información. Dichos cambios atañen al ordenamiento de la cultura, de las prácticas sociales y a la configuración de las subjetividades. Al respecto, en la aparición de la realidad virtual, se hace evidente que

> [...] la concepción del tiempo, la vivencia del espacio, la percepción de una causalidad, son modalidades de ser que se han visto modificadas en sus bases mismas a raíz de las transformaciones incorporadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Esto aproxima las fronteras entre ontología y epistemología,

Lo mirado | **fotografías de daniel fajardo b.**

> en lugar de separarlas como territorios incomunicados, porque el conocimiento varia en función de los modos del ser (Shultz, 2006: 73).

Desde esta perspectiva, la simulación implicaría una forma de conocer y de ser, mediada por la experiencia de hacerse semejante a otra entidad, que en este caso es de carácter virtual. Así, la aparición de la llamada *segunda era* de los medios implica que "la cultura es cada vez más simulacional en el sentido de que los medios a menudo cambian las cosas que tratan, transformando la identidad y sus referencialidades. En la segunda era de los medios la realidad se hace múltiples realidades" (Poster, 2000: 85). De esta forma, no hay una sola realidad a la que referirnos o que captar, sino que lo virtual nos enfrenta a la simulación como forma de participar de diversas realidades interconectadas que tienen sentido e importancia en distintos niveles para los sujetos que participan de éstas.

En lo concerniente a la pregunta por el otro y las prácticas de investigación orientadas a conocer y comprender la alteridad, es clave tener en cuenta que "en la simulación, la identidad puede ser fluida y múltiple, un significante ya no apunta claramente a una cosa que es significado, y la comprensión es menos un análisis que una navegación a través del espacio virtual" (Turkle, 1995: 49). Y esta condición aplica tanto para los sujetos investigados, como para los sujetos investigadores. En otras palabras, las preguntas referidas a mundos virtuales (en la red, en los videojuegos, en sistemas de realidad virtual, etcétera) implican que el investigador ingrese en la lógica de la simulación, esto es, que se haga semejante al otro por el que pregunta, y a sí mismo en el desdoblamiento de su propia entidad virtual.

En relación con lo virtual, tanto la práctica de los videojuegos, como la etnografía que indaga por ésta, implican la participación de la experiencia de la simulación, que conlleva una experiencia sensible particular. "Los sistemas llamados de realidad virtual nos permiten experimentar además una integración dinámica entre diferentes modalidades perceptivas, reviviendo la experiencia sensorial completa de otra persona casi en su totalidad" (Lévy, 1999: 28); así, a la configuración de diversas espaciotemporalidades, se suma la experiencia de diversas modalidades perceptivas generadas a partir del recorrido, modificación y, en últimas, al hecho de habitar mundos virtuales.

Resulta significativo que el término aplicado a este tipo de ingreso en ambientes digitales o en entornos virtuales sea el de *inmersión sensorial*, "que remite a la inmersión en su vertiente religiosa, cuya finalidad es la transformación del que la practica en algo distinto de lo que era" (Aguilar, 2008: 45). Entonces, la inmersión sensorial es el acontecimiento de entrada, ritual de paso que nos permite ingresar en otros mundos, en los que nuestra forma de ser, conocer y actuar se modifica sustancialmente. Y este tránsito se hace, generalmente, por una decisión voluntaria y en un estado de conciencia inscrito en la vigilia. Podríamos afirmar que la lec-

tura implica un cierto plano de realidad virtual, y que participamos de los mundos agenciados por el autor. Sin embargo, la existencia de los mundos virtuales propios de las tecnologías contemporáneas, como el videojuego, abren sistemas perceptivos que pueden ser colectivos, en los que las entidades virtuales tienen un grado de consistencia y una cierta ubicación *espaciotemporal* (relativa en el sentido físico del término) pero que abren, en sentido estricto, un plano de realidad alterno.

En consecuencia, y retomando el problema de la alteración del régimen de la representación, "la inmersión sensorial tiene marcadas implicaciones ontológicas. Primero, las entidades virtuales no son representaciones. No representan, no presentan otra vez, algo que está ya presente en algún otro lado" (Heim, 2000: 70). Las entidades virtuales son imágenes que configuran en sí mismas mundos y realidades que nos interpelan, y que cada vez más, tienen el potencial de afectar y transformar el mundo que denominamos *real*. Esto no es tan evidente en los videojuegos, pero sí, por ejemplo, en la empresa virtual o en la bolsa virtual, en las que una serie de acciones alteran de manera clara la economía y el trabajo en el mundo material e inmediato que denominamos *real*.

"Sloterdijk nos sugiere que ahora nos enfrentamos a la construcción de la experiencia de lo real a través de la alternancia realidad-realidad virtual" (Aguilar, 2008: 47), y esta alternancia afecta tanto al investigador como a los sujetos que investiga en los mundos virtuales. En este sentido, la etnografía virtual implica una virtualización del investigador, con la consecuente afectación sobre su identidad y sobre su relación con la realidad. Desde esta perspectiva, y retomando el argumento de Turkle, la observación participante implicaría una desterritorialización, en la medida en que la comprensión de la alteridad y de los acontecimientos propios de estas cartografías reviste la forma de una navegación por lo virtual.

Así, la inmersión sensorial resalta la relación cuerpo-máquina, ya que es a través del cuerpo que se logra la participación en mundos virtuales. Aunque el cuerpo esté en aparente reposo, es a través de diversas y complejas acciones corporales como participo en los acontecimientos y en el agenciamiento de mi yo virtual. "Mi cuerpo tangible está aquí, mi cuerpo sonoro, desdoblado, está aquí y allá" (Lévy, 1999: 28). Esto quiere decir que quien decide investigar, jugar, trabajar o flirtear en un espacio virtual, quien requiere una inmersión sensorial, una participación de lo virtual, decide y provoca su presencia simultánea en dos espaciotiempos distintos, con la consecuente posibilidad de que su acción se desdoble o multiplique, y que su ser y capacidad de conocer encuentren nuevos modos de expresión o de despliegue en ambos mundos, aunque con niveles e implicaciones disímiles.

Es así como la simulación, basada en la operación de hacer similar o semejante una entidad a otra, implica también la experiencia de lo disímil, y es en ésta en la que adquiere toda su potencia. La inmersión en un mundo semejante, pero que no es el mismo, me transforma, me dona un cuerpo virtual que puede hacer cosas distintas de las que puede hacer mi cuerpo tangible; me muestra un mí mismo semejante, pero que puede obrar lo disímil, lo otro.

En este orden de ideas, jugar e investigar en espacios virtuales implica hacer de las coordenadas espaciotemporales de una acción un problema, más que una respuesta estable, y reorganizar las relaciones de los sujetos con diversos espaciotiempos. En otras palabras, investigar en espacio tiempos virtuales, como los videojuegos y la red, supone la necesidad de reconocer que nos enfrentamos a subjetividades que pueden ser y estar en distintos lugares al mismo tiempo, y que en cada plano de realidad se constituyen y obran de maneras disímiles.

Así, la investigación en el campo de los videojuegos implica reconocer que el avatar o imagen virtual de un jugador no es una representación del sujeto que juega, sino que es una simulación, un desdoblamiento, y, en últimas, la emergencia de un cierto tipo de sujeto virtual, que aunque tenga semejanzas con el jugador tangible, es distinto, y hay que observarlo y comprenderlo de una manera independiente, y no como una representación de un sujeto que suponemos real. Investigar en videojuegos implica devenir avatar, esto es, simulación de mí misma, y navegar por los mundos virtuales, para comprender cómo se configuran las relaciones, prácticas y sentidos en el mundo virtual, y cómo este mundo virtual se relaciona con el mundo concreto y material del que partimos.

EL FANTASMA DE LA OBJETIVIDAD: LA VIRTUALIZACIÓN DE LA METODOLOGÍA

Como ya hemos expuesto antes, las transformaciones en la tecnología implican variaciones en las sensibilidades y en las formas de acción y relación de un cierto grupo o sistema sociocultural. Ya esta orientación implica la necesidad de participar para comprender las características y condiciones particulares de los videojuegos como práctica cultural.

> Dado que no existen instrumentos prefigurados para la extraordinaria variabilidad de sistemas socioculturales, ni siquiera bajo la aparente uniformidad de la globalización, el investigador social sólo puede conocer otros mundos a través de su propia exposición a ellos (Guber, 2001: 17).

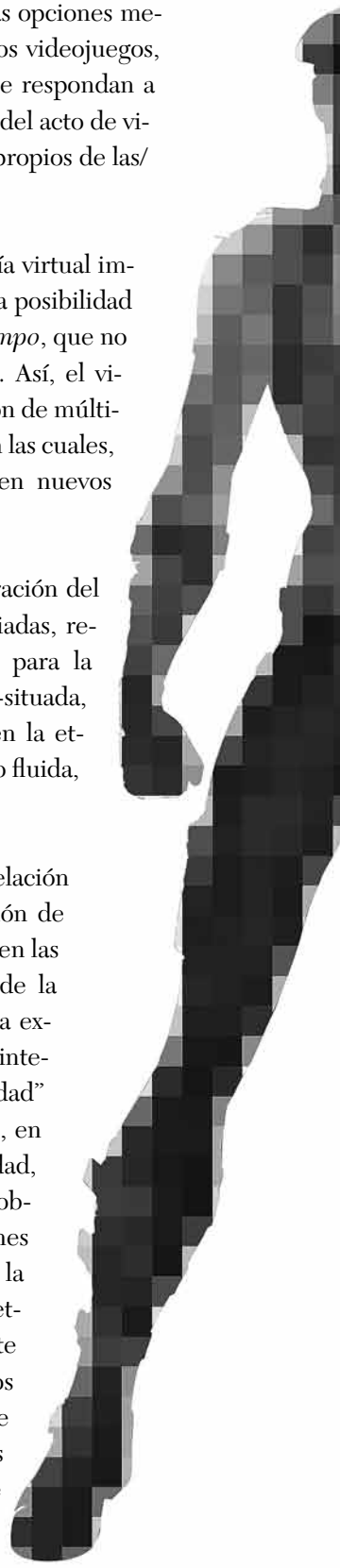
La relación con las tecnologías se ofrece como un campo de investigación particular, que implica preguntas y modos de trabajo específicos, basados en las posibilidades e implicaciones metodológicas y epistemológicas de la etnografía. En este sentido, coincidimos con que "la etnografía constituye un 'viejo' método de trabajo e investigación perfectamente válido para aproximarnos a las 'nuevas' tecnologías, una vez 'adaptado' a las peculiaridades concretas con las que 'lo cyborg' nos desafía" (Mayans, 2002: 95).

En relación con las peculiaridades de lo virtual o de las comunicaciones mediadas por ordenador (CMO), como plantea Mayans, la etnografía enfrenta situaciones concretas, tales como las alteraciones en las relaciones espaciotemporales y el desdoblamiento de las identidades o de las posibilidades de acción de los sujetos involucrados. Desde esta perspectiva, "acecha al etnógrafo la incapacidad de establecer un orden claro. Teniendo en cuenta que, para empezar, la noción de *espacio euclidiano* se dinamita en las CMO (como ya hemos apuntado antes), la noción de tiempo tampoco se rige por los parámetros acostumbrados" (Mayans, 2002: 87).

Los escenarios virtuales y, en particular, el campo de los videojuegos implican una perspectiva particular que se oriente hacia

> [...] las ventajas de una etnografía más o menos 'itinerante', donde el ideal de 'lugar' etnográfico se convierte tan sólo en un referente, interconectado con una multitud de dinámicas añadidas, que hacen de ese 'lugar' tan sólo una fuerza de flujo más dentro de las complejas mecánicas sociales de un grupo (Mayans, 2002: 93).

La observación participante, y todas las opciones metodológicas, aplicadas a la práctica de los videojuegos, implican variaciones y adaptaciones que respondan a las condiciones cambiantes y dinámicas del acto de videojugar, y de los contextos y prácticas propios de las/os jóvenes.

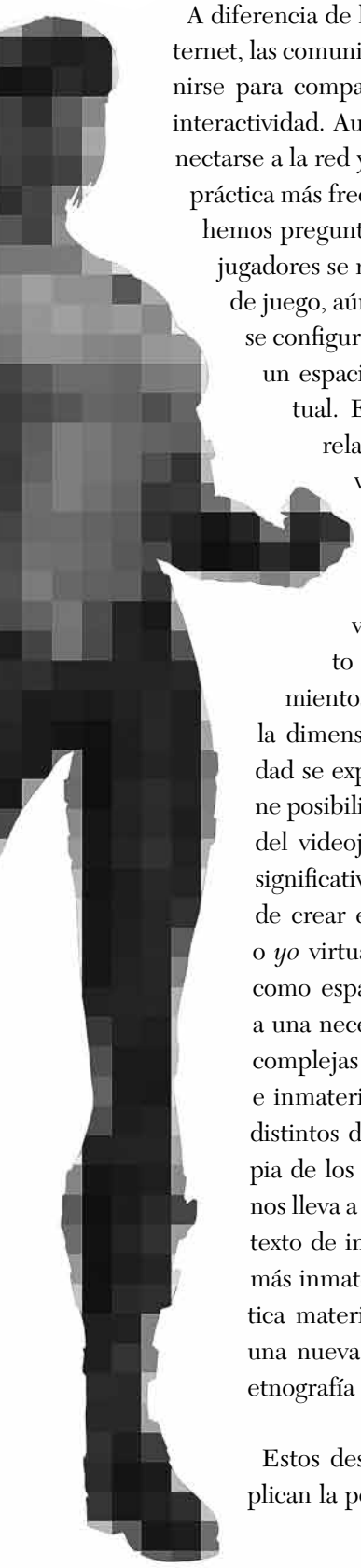


Desde este punto de vista, la etnografía virtual implica, en el campo de los videojuegos, la posibilidad de dislocar las nociones de *espacio* y *tiempo*, que no desaparecen, sino que se reconfiguran. Así, el videojuego nos enfrenta a una composición de múltiples espacialidades y temporalidades, en las cuales, las formas de la subjetividad adquieren nuevos sentidos y expresiones.

Estudiar la conformación y reconfiguración del espacio, a través de interacciones mediadas, representa en sí una gran oportunidad para la perspectiva etnográfica. Más que multi-situada, podríamos pensar convenientemente en la etnografía de la interacción mediada como fluida, dinámica y móvil (Hine, 2004: 81).

En lo concerniente a las formas de relación con el espacio y el tiempo, la indagación de las prácticas de videojuego nos inscribe en las lógicas y posibilidades metodológicas de la etnografía virtual, "concebida como una exploración por medio de la experiencia interactiva y comprometida de la conectividad" (Hine, 2004: 77). Podemos afirmar que, en lo que tiene que ver con la interactividad, los videojuegos se configuran como un objeto etnográfico que implica condiciones particulares para el investigador. En la mayoría de los estudios revisados, la etnografía virtual se aplica estrictamente a Internet, sin embargo, los videojuegos constituyen un campo de estudio que presenta de manera compleja una de las condiciones particulares de este tipo de

práctica etnográfica: "[...] el reto de la etnografía virtual consiste en examinar cómo se configuran los límites y las conexiones, especialmente, entre lo 'virtual' y lo 'real'" (Hine, 2004: 81).



A diferencia de lo que ocurre con los usuarios de Internet, las comunidades o grupos de juego pueden reunirse para compartir su experiencia de virtualidad e interactividad. Aunque los videojugadores pueden conectarse a la red y jugar con una comunidad virtual, la práctica más frecuente, o por lo menos por la que nos hemos preguntado en esta investigación, es que los jugadores se reúnan para compartir su experiencia de juego, aún cuando lo hagan en la red. Es decir, se configura un grupo de jugadores, reunidos en un espacio real, que juega en un espacio virtual. Esta condición implica una serie de relaciones y ensamblajes de lo real y lo virtual, que la etnografía debe atender en este caso particular.

Adicionalmente, la etnografía de los videojuegos implica el reconocimiento de que gran parte de los acontecimientos y sujetos observados se inscriben en la dimensión virtual del videojuego. La otredad se expresa en una imagen virtual, que tiene posibilidades de acción en la realidad virtual del videojuego; de hecho, uno de los puntos significativos de observación es el propio acto de crear este personaje o avatar, esta imagen o *yo* virtual. Estas condiciones del videojuego como espacio de investigación, nos enfrentan a una necesidad de observar y comprender las complejas relaciones entre los planos material e inmaterial, pues en ambos casos hay niveles distintos de realidad. Y esta característica propia de los mundos virtuales de los videojuegos nos lleva a reconocer que "desde cuando el contexto de investigación comienza a ser cada vez más inmaterial (o mejor, una mezcla posdualística material/inmaterial), asistimos al inicio de una nueva fase donde es necesario desafiar la etnografía tradicional" (Canevacci, 2004: 139).

Estos desafíos a la etnografía tradicional implican la posibilidad de diseñar prácticas de investigación que respondan a las realidades virtuales, a las relaciones entre sujetos y a las formas de expresión y conocimiento que las caracterizan. De igual modo, la etnografía virtual implica la necesidad de articular una cierta condición multimodal (múltiples lenguajes combinados), que además de integrar las diversas voces y perspectivas de los sujetos observados, dé cuenta de los diversos lenguajes y formas de expresión propias de los entornos virtuales, en este caso, de los videojuegos.

Tal como plantea el antropólogo Canevacci, la incursión de la etnografía en los hipermedios y en mundos virtuales, implica una dislocación de los centros de representación, que ya no estarían articulados ni ordenados por el régimen monológico de una sola forma de escritura (la formal, propia de la racionalidad académica), sino que abre la opción de explorar la composición de diversos modos de escritura y de distintos tipos de lenguaje. Según Canevacci

> [...] la comunicación y la antropología tratan de erosionar la proliferación de estereotipos dentro de los medios y las universidades, centrándose en las subjetividades heterológicas de la otredad, que están autorepresentándose. Esta trasgresión ilimitada entre la etnografía, la tecnología y la comunicación puede favorecer el deseo de experimentar mediante múltiples lenguajes visuales y visionarios (Canevacci, 2004: 149).

Desde esta perspectiva, la etnografía se presenta como una opción metodológica válida para la investigación de la Otredad en espacios virtuales y en prácticas relacionadas con los videojuegos, asumidos como hipermedios, en los que se combinan diversos tipos de lenguajes y de formas de expresión. De igual modo, es importante señalar que los desafíos a la etnografía tradicional se expresan a partir de la fusión de la observación participante con el juego como lugar de investigación.

Estas condiciones particulares de las prácticas y las relaciones sociales mediadas por las tecnologías, en este caso por los videojuegos, nos enfrentan a otra condición o rasgo particular de la etnografía virtual: el hecho de que

> [...] junto a la dislocación espacial viene la temporal. La implicación personal con contextos mediados se entremezcla con interacciones en otras esferas y otros medios. La etnografía virtual es un intersticio en el sentido de que convive entre varias actividades, tanto

> del investigador como de los participantes del estudio. Y la inmersión en el contexto se logra apenas intermitentemente (Hine, 2004: 81).

Así, la alternancia entre realidad y virtualidad se configura como una posibilidad de experiencia y de construcción de conocimiento, abriendo intersticios en el ordenamiento de lo real, y en la constitución de la verdad como construcción.

En este punto, es importante retomar la pregunta por las prácticas de la etnografía tradicional, entre las cuales nos resulta particularmente significativa la observación participante. "La observación participante consiste en dos actividades principales: observar sistemática y controladamente todo lo que acontece en torno del investigador, y participar en una o varias actividades de la población" (Guber, 2001: 57). Y, en el marco de esta reflexión, la observación y la participación estarían inscritas en esta condición intersticial e intermitente, propia de la etnografía virtual. En términos metodológicos, la observación participante se traduce, para el caso de los videojuegos, en la posibilidad de observar y participar en las prácticas intersticiales de juego de los sujetos participantes. Esta condición conlleva una múltiple ruptura en la consistencia de la realidad, ya que lo virtual abre un plano alterno de realidad, pero el juego en sí mismo constituye una zona intersticial que resignifica y confronta la realidad.

La participación se traduce en la posibilidad de la investigadora de diseñar su propio avatar o yo digital, de jugar, perder, ganar, e interactuar con la máquina y con otras/os jugadores. Esta observación participante adopta la forma de un "jugar participante", que implica en sí mismo cierta contradicción, ya que el acto de jugar requiere una condición de participación. Sin embargo, esta noción de participación hace referencia a una condición clave de la propuesta metodológica: la reflexividad.

La observación participante de las prácticas y experiencias agenciadas por los videojuegos, implica la posibilidad de que la investigadora aporte elementos de su propia experiencia, de sus particulares perspectivas y vivencias.

La etnografía virtual puede extraer información útil del investigador en tanto informante, desde una dimensión reflexiva. La conformación de interacciones con informantes a través de la tecnología es parte del trabajo etnográfico, como lo son las interacciones entre el etnógrafo y la tecnología (Hine, 2004: 82).

En lo relacionado con la etnografía virtual, es importante señalar que los videojuegos implican para quien investiga, una dificultad generacional; es importante reconocer que la inmersión al mundo virtual se hace desde el desconocimiento de los códigos y lógicas propias del juego. En este sentido, se renueva la condición de extrañeza o extranjería propia de la etnografía tradicional, en este caso, determinada por un asunto de orden generacional.

Ahora bien, la pregunta por las prácticas y modos de conocimiento propios de las/os jóvenes que videojuegan en escenarios con altos niveles de interactividad, implica varios interrogantes subyacentes, que determinan de manera significativa el componente metodológico.

Estas relaciones desbordan el mero uso instrumental de un cierto artefacto tecnológico, y el reconocimiento de que "nos interesa hablar de 'nuevos mapas de sujeto' en los cuales emerge con fuerza el componente de la subjetividad en construcción" (Marín y Muñoz, 2002: 20). En estos mapas de sujetos y en las diversas relaciones entre sensibilidad e inteligibilidad de las/os jóvenes, se agencian y abren paso nuevas realidades y mundos en los cuales la acción y las relaciones se configuran a partir de prácticas y marcos de valores que se hace urgente reconocer y comprender.

¿VIRTUALMENTE EXCLUIDOS? LA NECESIDAD DE UNA MIRADA CRÍTICA

En términos generales, en el campo de las ciencias sociales, las reflexiones sobre las tecnologías de la comunicación parten de la base de que "a medida que una tecnología se desarrolla comienza a explorar sus propias posibilidades superando los formatos previos que le dieron origen" (Esnaola, 2006: 97). En la sociedad contemporánea, la relación con lo virtual se construye sobre la consideración de que toda forma tecnológica es mejor que las que le preceden, y es de ahí que deriva la confianza en una humanidad que se "mejora" a sí misma.

Lo mirado | FOTOGRAFÍA DE DANIEL FAJARDO B.

Sin embargo, también es importante ver cuáles son los lados ocultos de esta relación con lo virtual y con la simulación como lógica organizadora de las relaciones y las subjetividades. Porque si bien es cierto que la tecnología ha generado situaciones percibidas por ciertos sectores de la sociedad como avances y desarrollos, también es cierto que hay situaciones en torno al asunto de las tecnologías que no son tan democráticas ni provechosas, y que cuestionan esa *humanidad* y su proyecto de vida colectivo. Los planteamientos más entusiastas y tecnofílicos ven en la tecnología una posibilidad de mejorar la vida individual y colectiva, "pero el número de individuos conectados a la red o a un móvil sigue estando circunscrito al mundo blanco occidental" (Aguilar, 2008: 15-16).

Siguen siendo los humanos de cierto bloque del mundo, denominado *Occidente*, y de ciertos grupos económicos quienes asumen como Otro a quienes no poseen sus propias condiciones de vida, en este caso, el desarrollo tecnológico. La idea de los mundos virtuales tiende a presentar a la humanidad como un todo homogéneo, que se integra de manera equitativa con las máquinas. Sin embargo, "lo único que se mantiene inalterable es la ideología impregnada por los valores del capitalismo neoliberal, que muestra en sus argumentos que la *cibercultura* narrativa actual es *ciberamérica*" (Esnaola, 2006: 100).

En este punto, es fundamental que hagamos un alto para pensar en cómo los videojuegos se configuran como lugares de entretenimiento, de socialización, construcción de conocimiento y constitución de subjetividades contemporáneas. Además, es importante reconocer que las tendencias de comportamiento nos muestran que este tipo de artefacto cultural se abre paso como una práctica de alta penetración entre adolescentes, niños/as, lo que implica que las futuras generaciones serán videojugadoras con todo lo que esto implica. En este sentido, las potencialidades y también las dificultades generadas por los videojuegos cobrarán dimensiones impensables.

Ante esta situación, es importante pensar si lo más conveniente y político es seguir asumiendo una actitud de consumidores pasivos de los videojuegos, o si, por el contrario, se hace necesaria una reflexión profunda y una propuesta de contenidos y prácticas de juego consecuentes con nuestra indiosincracia y problemáticas socioculturales. "La decisión sobre cómo será el mundo que queremos habitar es un asunto de apropiación crítica, de resistencia y de invención de nuestra parte. Cualquier otra posición es quedarnos a la espera, anónimos y ajenos frente al destino de nuestras sociedades" (Rueda y Quintana, 2007: 18).

Y si asumimos el camino de la crítica, pensada como una revolución desde las potencias de la creatividad, y reconociendo las particularidades latinoamericanas, cabe la pregunta por las formas en que podemos participar de las aperturas y potencialidades de tecnologías como los videojuegos, apropiando sus ventajas para proponer una transformación que aporte espacios creativos y lúdicos de conocimiento y socialización. "No es en absoluto merced a una revolución concebida mediante conceptos racionales de Occidente como el mundo cambia o cambiará, sino gracias al surgimiento de lo inútil, de lo gratuito y del inmenso flujo de juego" (Duvignaud, 1997: 31).

De este modo, el reconocimiento de la importancia e impacto de las prácticas contemporáneas del juego y de las aperturas de mundos virtuales nos da la posibilidad de participar de la potencia política de los flujos de juego, que en la sociedad contemporánea se mueven a través de las diversas expresiones de la tecnología. En este sentido, el juego y la virtualidad nos recuerdan que la condición creativa sigue siendo una posibilidad de agenciar los mundos de los que queremos participar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. AGUILAR, Teresa, 2008, *Ontología "cyborg". El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*, Barcelona, Gedisa.
2. CAILLOIS, Roger, 1997, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, Bogotá, Fondo de Cultura Económica.
3. CANEVACCI, Massimo, 2004, "Etnografía *web* e identidades avatar", en: *Nómadas*, No. 21, octubre, Bogotá, Universidad Central-Iesco, pp. 138-151.
4. COLEMAN, Sarah y Nick Dyer-Witheford, 2007, "Playing on the Digital Commons: Collectivities, Capital and Contestation in Videogame Culture", en: *Media, Culture & Society*, Vol. 29, No. 6, pp. 934-953.
5. DARLEY, Andrew, 2002, *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Buenos Aires, Paidós.
6. DUVIGNAUD, Jean, 1997, *El juego del juego*, Bogotá, Fondo de Cultura Económica.
7. ESNAOLA, Graciela, 2006, *Claves culturales en la construcción del conocimiento. ¿Qué enseñan los videojuegos?*, Buenos Aires, Alfagrama.
8. FOUCAULT, Michel, 1991, *Las palabras y las cosas*, Buenos Aires, Siglo XXI.
9. GIDDINGS, Seth, 2007, "Dionysiac Machines. Videogames and the Triumph of the Simulacra", en: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, Londres/Los Ángeles/New Delhi/Singapore, Vol. 13, No. 4, pp. 417-431.
10. GUBER, Rosana, 2001, *La etnografía. Método, campo y reflexividad*, Bogotá, Norma.
11. GUBERN, Román, 2000, *El eros electrónico*, Madrid, Taurus.
12. HEIM, Michael, 2000, "The design of virtual", en: Mike Featherstone y Roger Burrows, (eds.), *Cyberspace, cyberbodies and cyberpunk. Cultures of technological embodiment*, North Yorkshire, Sage Publications.
13. HINE, Christine, 2004, *Etnografía virtual*, Barcelona, UOC.
14. HUIZINGA, Johan, 2007 [1938], *Homo ludens*, Barcelona, Alianza.
15. LÉVY, Pierre, 1999, *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós.
16. MAYANS, Joan, 2002, "Nuevas tecnologías, viejas etnografías. Objeto y método de la etnografía del ciberespacio", en: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=23>, consultado el 15 de marzo de 2010.

17. MARÍN, Martha y Germán Muñoz, 2002, *Secretos de mutantes música y creación en las culturas juveniles*, Bogotá, Universidad Central-Iesco/Siglo del Hombre.

18. MARTÍN-BARBERO, Jesús, 1998, "Modernidades y destiempos latinoamericanos", en: *Nómadas*, No. 8, marzo, Bogotá, Universidad Central-Iesco.

19. _____, 2002, "Jóvenes: des-orden cultural y palimpsestos de identidad", en: *Viviendo a toda jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades*, Bogotá, Universidad Central-DIUC/Siglo del Hombre.

20. PISCITELLI, Alejandro, 2002, *Meta-cultura. El eclipse de los medios masivos en la era de Internet*, Buenos Aires, La Crujía.

21. POSTER, Mark, 2000, "Postmodern virtualities", en: Mike Featherstone y Roger Burrows, *Cyberspace, cyberbodies and cyberpunk. Cultures of technological embodiment*, North Yorkshire, Sage Publications.

22. RUEDA, Rocío y Antonio Quintana, 2007, *Ellos vienen con el chip incorporado: aproximación a la cultura informática escolar*, Bogotá, Instituto para la investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico/Universidad Distrital Francisco José de Caldas/Universidad Central-DIUC.

23. SCHILLING, Chris (ed.), 2007, *Embodying sociology: retrospect, progress and prospects*, Malden, MA, Blackwell.

24. SCHULTZ, Margarita, 2006, *Filosofía y producciones digitales*, Buenos Aires, Alfagrama.

25. SCHWARTZ, Leigh, 2006, "Fantasy, Realism, and the Other in Recent Video Games", en: *Space and Culture*, Vol. 9, No. 3, agosto, pp. 313-325.

26. STONE, Allucquère, 1996, *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*, Massachusetts, The MIT Press.

27. TURKLE, Sherry, 1995, *Life on the screen. Identity on the Age of Internet*, Nueva York, Simon & Schuster.

La intención | FOTOGRAFÍA DE DANIEL FAJARDO B.