

CONSUMOS TECNOLÓGICOS ELECTRONALES Y SUS CONSECUENCIAS: ANÁLISIS DE LAS REDES SOCIALES Y LOS VIDEOJUEGOS ON LINE

TECHNOLOGICAL CONSUMPTION FOR TECHNOPHILES AND ITS CONSEQUENCES: ANALYSIS OF THE SOCIAL NETWORKS AND ONLINE VIDEOGAMES

Jerjes Loayza¹

A juicio de Derrida, nada habla jamás “por sí mismo”,
porque nada tiene la primordialidad —el carácter
no relacional, absoluto— que el metafísico busca.

Richard Rorty
Contingencia, ironía y solidaridad

According to Derrida, nothing never speaks “for itself”,
because nothing possesses the primordiality —the no
relational character, absolute – that the metaphysician seeks.

Richard Rorty
Contingency, Irony and Solidarity

RESUMEN

El estudio se divide en tres partes vinculadas directamente al advenimiento de las nuevas tecnologías y en su impacto en la socialización juvenil. En la primera, se realiza un balance teórico para dilucidar los procesos de la escrituralidad y la oralidad que convergen en los usos virtuales de hoy en día. En la segunda, se analizan las consecuencias de las redes sociales en los últimos 5 años desde dos tipos de mediadores sociales: el Messenger y el Facebook. Para ello se describen los mecanismos del chat, como modo de interacción en tiempo real, para ahondar en el modo cómo las juventudes vienen construyendo nuevas formas de socialización a través de códigos especializados. La desconfianza cada vez mayor a nivel virtual provocaría la migración hacia un tipo de redes sociales cuyas fotografías y comentarios otorgan cierto sesgo de seguridad, tales como el Facebook o WattsApp. Se percibe, a su vez, la proliferación de los “no lugares” como espacios de aislamiento social para mantener viva dicha fantasía virtual.

La tercera parte ahonda en los videojuegos, que desde la década pasada incorporaron la posibilidad de jugar conectado al internet en tiempo real con otros jugadores en el mundo, permitiendo rebasar las fronteras geográficas y culturales. En este escenario, Latinoamérica se insertó a dicho proceso, aunque se identifica cierta intolerancia y estigmatización por parte de usuarios de países desarrollados, condenándolos al silencio a través de la violencia en línea que

¹ Licenciado en Sociología y Abogado, Magíster en Sociología con mención en Estudios Políticos por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Docente de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, de la Universidad Ricardo Palma y de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Asesor del Tribunal Constitucional. Ha publicado investigaciones en Perú, Brasil, Uruguay, Chile, Argentina y España en torno a temas de participación política, educación, impacto de las nuevas tecnologías lúdicas y de comunicación juvenil, violencia doméstica, violencia juvenil y movimientos sociales.

ejercen contra ellos. Por otra parte, las consideraciones simbólicas que se desprenden de los encuentros y enfrentamientos permiten reconocer emociones y sensibilidades que se hallan en la frontera entre lo real y lo virtual que revelan un escenario latinoamericano en donde la búsqueda de reconocimiento va al encuentro de la construcción de ideales que van más allá de lo lúdico, para amalgamarse al constante proceso de socialización juvenil.

Palabras clave

Oralidad, juventud, redes sociales, virtualidad, etnocentrismo

ABSTRACT

Our study is divided into three parts directly related to the arrival of new technologies and their impact in the socialization of the young. In the first part, a theoretical balance is made in order to elucidate the processes of writing and speech that converge in the virtual uses from today. In the second part, the consequences of the social networks in the last 5 years are analyzed from two types of social mediators: Messenger and Facebook. For this, the chat mechanisms are described, as a mode of interaction in real time, for the purpose of deepening the mode in which young people have been building news socialization ways through specialized codes. The growing distrust would provoke the migration towards a type of social network whose photographs and comments give some type of security, such as Facebook or Whatsapp. At the same time, it has been perceived that a proliferation of “no places” is taking place, as spaces of social isolation to keep alive said virtual fantasy.

The third part deepens the analysis of videogames which since the past decade brought the possibility of playing connected to the internet in real time with other players in the world, allowing to surpass the geographic and cultural barriers. In this scenario, Latin America entered this process, even though we identify a certain degree of intolerance and stigmatization from users of developed countries, condemning them to the silence through the online violence they practice against them. On the other hand, the symbolic considerations released in these encounters and confrontations allow to recognize emotions and sensibilities found within the barrier of the virtual and the real, showing us a Latin-American scenario where the recognition quest meets the ideal construction that surpasses the playful side, in order to join the socialization process of youths.

Keywords

Speech, youth, social networks, virtuality, ethnocentrism

INTRODUCCIÓN

Se viven nuevos tiempos que han generado tecnologías que invaden cada pequeño espacio de nuestra cotidianidad, o más precisamente, se viven nuevos tiempos gracias a aquellas tecnologías que hemos de concebir como mediadores que han sido capaces de transformarnos psíquica, material y socialmente. Sin embargo, el complejo impacto que la técnica demuestra hoy ha venido dándose desde hace muchos años. Esí, una constante histórica: el invento

de Gutemberg y la imprenta, nos llevó a concebir el mundo desde la lectura, desde los libros, desde los ojos y la reflexión. Si bien la escritura ya se había descubierto, no fue sino con la masiva reproducción de textos escritos que el modo de ver el mundo cambiaría para siempre. La oralidad sería relegada poco a poco para las muchedumbres analfabetas europeas en donde las desigualdades sociales empezaron a tener la educación como un modo de clasificar a las personas, ya que se reservaba para los grupos pudientes. Poco a poco la oralidad fue reservándose a cuestiones

cotidianas, sin importancia, relevándose el rol de la escritura.

Sin embargo, con el avance de la técnica, acaeció sobre la humanidad un supuesto atraso: tiempo después, la radio y la televisión introdujeron nuevamente al mundo de la oralidad, del oído, de las frases entrecortadas, de la superficialidad comunicativa. Eran tiempos en que los inventos eléctricos asombraban a todos. Para muchos pensadores regresábamos a un mundo más confiable y menos frío como el de la escritura, para otros era un retorno a la barbarie. El debate no influenciaría para lo que vendría cincuenta años después. La técnica se abrió paso entre la vida de las personas y generó verdaderas revoluciones de la comunicación a través de internet. Hoy el debate es más agudo que nunca, pero sus consumidores poco o nada quieren saber al respecto, siempre que puedan conectarse para continuar sus vidas de la mano con aquellos apéndices orgánicos. Sin embargo, ¿estamos más unidos que nunca gracias a una nueva oralidad (que llamaremos electronalidad) que ha conquistado el planeta? ¿Aquella aldea global que algún día postularía Mc Luhan se hizo posible? ¿No será que navegamos por redes sociales que nos alejan de una noción colectiva de las cosas? ¿Las creaciones han terminado por rebasar a sus hacedores?

METODOLOGÍA

La discusión de resultados a continuación forma parte de una investigación más amplia realizada durante los años 2008 al año 2013, en donde a través de entrevistas, del análisis de contenido y de la etnografía virtual, se

analizó el rol que desempeñaban las nuevas tecnologías de socialización virtual en dos contextos diferenciados. Se analiza, por un lado, el impacto que viene teniendo el chat en los y las jóvenes entre los 15 y 20 años de edad mediante comparaciones del chat en lo que fue el Messenger entre los años 2008 al 2011 y del Facebook entre los años 2012 al 2013. Se escoge para ello 3 entrevistas a profundidad, así como el análisis de contenido de diversas conversaciones facilitadas por sus propios protagonistas. A ello se añade la exposición de una serie de imágenes producto de la etnografía virtual realizada en los últimos seis años de investigación continua y sistemática. Por otro lado, se accede a juegos on-line, con especial énfasis en aquel con mayor éxito en los años 2008-2011, Halo 3, Halo ODST y Halo Reach, juegos exclusivos para la consola Xbox-360 —la cual explotó la posibilidad on-line por encima del Play Station 3, su principal competidor—. Dicho acceso implicó diversas sesiones durante el año 2010 y 2011, en las cuales se participó como un usuario más. Se mantuvo diversas conversaciones con *gamers* en toda Latinoamérica y Estados Unidos.

Dichos diálogos fueron de dos tipos: los diálogos en pleno juego on-line, compartiendo desafíos, triunfos y derrotas, interactuando con toda clase de *gamers*, y los diálogos sostenidos fuera del juego, vía on-line en plena interfaz, realizando entrevistas semiestructuradas a diversos *gamers*². Se jugó un aproximado de 605 horas a lo largo de los tres años en que se realizó la recolección de datos etnográficos, desde el mes de Julio en el año 2009, hasta agosto del año 2011, tal como se aprecia en el siguiente cuadro:

² El trabajo etnográfico que se emprende posee elementos innovadores y nada comunes, ya que si bien el investigador recolecta la información, se sirve de un “doble” artificial, el cual se desenvuelve en el videojuego, enrumándose hacia objetivos concretos, colaborando con unos y enfrentando a otros. Así, el investigador accede como *gamer* a las intersubjetividades virtuales en una doble instancia: dialogando con los diversos *gamers* entrevistados vía audio; y como representación virtual proyectada en el videojuego, que deberá emitir un lenguaje simbólico por intermedio del desenvolvimiento corporal de su representación virtual. Si bien, al existir una interpretación de la realidad de primer orden, realizada por los actores en sus mundos de la vida cotidiana, el investigador accede a una comprensión de segundo orden en donde interpreta aquella realidad ya interpretada inicialmente. Ahora bien, a nivel virtual, estas características son trastocadas: existiría un primer orden tanto on - line, como real, en el que los usuarios manejan a su antojo aquel personaje en línea que enfrenta a otros. Estos titiriteros manejan aquella proyección, gestionando actitudes en constante interacción con el otro. El investigador accedería no solo a una doble hermenéutica —es decir, interpretar una realidad ya interpretada por los sujetos— ya que, para investigar aquel primer orden, será necesario acceder al orden virtual y por consiguiente, a la interacción de sensibilidades y emociones que yacen en aquella frontera entre lo real y lo virtual. Para recolectar información en estas

Año	Mes	Cantidad de horas aproximadas por mes	Total de horas
2009	Julio - diciembre	25	125
2010	enero - diciembre	20	240
2011	enero - agosto	30	240
Total de horas jugadas en línea			605

Cuadro 1. Total de horas jugadas a lo largo de los años y meses en que se realizó la recolección de datos etnográfica.

Aunque se citan los testimonios de diez gamers de diversos países, la etnografía realizada da cuenta de la observación y recolección de testimonios de más de 100 jugadores con quienes se dialogó, intercambiando opiniones y temas en común. Los resultados de esta sistematización se pueden encontrar a lo largo de la parte dedicada a los videojuegos, cuyo

desarrollo y conclusiones están basadas en el cuaderno de campo de los años 2009, 2010 y 2011. El cuadro a continuación da cuenta de los testimonios citados en el presente artículo, así como las características de tales entrevistados, para lo cual se ha evitado mencionar sus nombres verdaderos o aquellos que utilizaban al momento de jugar.

Jugador	Edad	Origen social	Origen geográfico	Tipo de entrevistas a profundidad
Peruano 1	19	Clase media baja	Villa El Salvador, Lima.	Entrevista on-line en el juego.
Mexicano 1	24	Clase media alta	México D.F.	Entrevista on-line en el juego.
Peruano 2	25	Clase media	Jesús María, Lima.	Entrevista on-line fuera del juego.
Mexicano 2	23	Clase media alta	México D.F.	Entrevista on-line en el juego y fuera del juego.
Peruano 3	16	Clase alta	La Molina, Lima.	Entrevista on-line fuera del juego.
Norteamericano 1	20-25 años	Clase media	EE. UU.	Entrevista on-line en el juego.
Norteamericano 2	17-23	Clase media	EE. UU.	Entrevista on-line en el juego.
Norteamericano 3	20-25	Clase media	EE. UU.	Entrevista on-line en el juego.

fronteras intersubjetivas, no será suficiente conectarse a la red y conversar con unos y otros: si no hay una consideración mínima, la atención prestada será nula. Para conseguir esta consideración se deberá ser un *gamer* con destrezas suficientes que le permitan ser, sino un líder, uno con altas puntuaciones. De otro modo, no solo no responderían algunas inquietudes ni corresponderían una potencial amistad virtual: depositarían su ira contra el jugador lego o inexperimentado. Esta problemática nos lleva a la encrucijada entre o bien el compromiso o bien distanciamiento que es preciso tomar al momento de la investigación (Elías, 1983). Si bien Elías supone un necesario compromiso al momento de conocer desde dentro cómo experimentan los seres humanos, que a diferencia de las ciencias naturales, esto no puede conocerse sin participación activa y compromiso –y capacidades lúdicas en nuestro particular caso–, será necesario adquirir un dominio sobre las pasiones en la percepción de los acontecimientos que pueden ocasionar prejuicios a partir de ideas pre-concebidas. Este tipo de rodeo científico (Elías, 1983:41) si bien será analítico, no se apartará de la comprensión de la frontera lúdica entre lo real y lo virtual de la cual se desprende.

Canadiense	25-30	Clase media	Toronto, Canadá.	Entrevista on-line en el juego.
Mexicano 3	19	Clase media	EEUU, California.	Entrevista on-line en el juego y fuera del juego.

Cuadro 2. Entrevistados on-line en el juego y fuera del juego.

1. DILUCIDANDO LAS CONSECUENCIAS DE LOS NUEVOS USOS ELECTRONALES TECNOLÓGICOS

1.1 A la búsqueda de un análisis historizante de la tecnología

Para reflexionar sobre la magnitud de las consecuencias de los medios de comunicación en estos aspectos, se puede ensayar la comparación entre una computadora que funcione correctamente, como un caso de intermediario, y una conversación banal a través de ella. Esta última puede convertirse en una cadena compleja de mediadores donde se bifurcan a cada paso pasiones, las opiniones y las actitudes (Latour, 2008, p. 63), es decir la propia máquina desdibuja nuestros mensajes, los transforman y los adecúan insertándose en una comunicación que antes era de a dos personas: los mediadores intervienen en el contenido de nuestros mensajes. Se viven nuevos tiempos que si bien urgen de nuevos enfoques, estos relativizan nuestros esfuerzos en la medida que nos afecta directamente obnubilando cualquier juicio crítico:

Hoy, en la era electrónica de la simultaneidad, ha sido necesario invertir los términos comenzando por una nueva tendencia hacia la descentralización y el pluralismo (...) esta es la razón de que ahora resulte tan fácil comprender la lógica dinámica de la imprenta como una fuerza centralizadora y homogeneizante. Porque todos los efectos de la tecnología de la imprenta están ahora en enérgica oposición a la tecnología electrónica (McLuhan, 1985, p. 272)

Aquel profeta dijo aquello hace cincuenta años, y si algo podemos aprender de ello es

la urgente acción de invertir las categorías aceptando el pluralismo como un aliado, antes que como un enemigo. Nuestra tecnología electrónica está tan inserta en nuestros tiempos que se hace un verdadero reto hablar de ella sin dejar de pensar desde una perspectiva tan limitada como sugestionada, menos aún cuando quien escribe estas líneas ha aprendido a ser quien es en buena medida gracias a aquella tecnología del internet que hoy se atreve a analizar: busqué mucha información diversa en la web, platiqué e intercambié información con amigos y amigas mediante el chat, estuve siempre atento al celular para coordinaciones diversas, etc. Aunque tal vez no sea del todo negativo, pues para proponer una *metafísica alternativa* el científico social, primero debe involucrarse en las actividades con las que hacen aquellas personas a quienes está estudiando (Latour, 2008, p. 87).

Propongo sostener un diálogo entre el análisis histórico del pasado y de lo que viene aconteciendo, me refiero a una re-interpretación, re-creación y re-composición de cuanto nos legaron, con añadiduras que puedan no solo renovarlas, sino transformarlas en nuevos enfoques teóricos, aunque nuestra época nos inste a cruzar barreras, borrar antiguas categorías y explorar de todas las formas concebidas (McLuhan, 1983). Quién sino un artista de las letras lo pueda expresar mejor: “Yo recojo las enseñanzas de los viejos y creo en los límites de lo que va desapareciendo. Vanguardia y retaguardia no tienen para mí ningún sentido: lo importante es ser fiel a mis impulsos y transmitir, simplemente, el rumor de la vida” (Ribeyro, 1986, p. 7). El análisis histórico de los acontecimientos del pasado, nos permitirá la comprensión de un presente en cuyo seno sobrevive una historia tan viva como recurrente: el estudio de la tecnología requiere una entrada necesariamente historizante.

Comprendamos el devenir histórico: si la tecnología eléctrica hace más de 50 años promovía y estimulaba el involucramiento, lo que hoy provocan los mediadores electrónicos es aún más colosal: *es imposible comprender los cambios sociales y culturales si no se conoce el funcionamiento de los medios* (Mc Luhan, 1983). Para Benjamin (2003, p. 114) si bien la vida de las masas ha sido decisiva siempre para el rostro de la historia, habría percibido ya por la década de 1930 cómo las masas expresaban de manera consciente, y como si fueran los músculos de ese rostro, una mímica del mismo, un fenómeno completamente nuevo que es capaz de hacerse patente de muchas maneras. Sin embargo, el reto no es sencillo, más aun partiendo de sus propios usos y estilos que resultan tan contradictorios tales como la comunicación mal escrita, los iconos incomprensibles, la exposición pública de lo privado, las ironías racistas y machistas, entre otros fenómenos.

La arremetida tecnológica es capaz de resignificar los discursos y las prácticas sociales, siendo de capital importancia para las ciencias sociales un análisis de tipo transversal. Ello se refuerza si hablamos de consumidores que han hecho de este contexto virtual la principal base de su socialización. Lo más preocupante no tendrá que ver con la socialización en cuanto a formas, sino a contenidos (Ángeles, 2010), una lógica del debe ser que es arremetida por una realidad cada vez más rebelde e incierta. La curiosidad y el conocimiento sin límites es uno de los motores de su acceso a la red. Para algunos las comunidades en el ciberespacio surgen en parte debido a la desaparición de espacios públicos informales en la vida real (Huber, 2002). Pareciera, más bien, que los espacios públicos informales han pasado a ser también espacios virtuales. Más aun, lo real y lo virtual funciona a modo de complemento, reforzándose y retroalimentándose.

1.2 Mensajero trastoca mensaje: del mundo oral al electrónico

Si bien las nuevas tecnologías de información cada vez tienen un rol más importante, no solo en los procesos de aprendizaje, sino en

la socialización de pares ahora adultos, y no solamente juveniles. ¿Por qué considerar los artefactos que nos insertan al mundo virtual son considerados como importantes en la práctica social? En lugar de respuestas, la gama de preguntas se vuelve aún más impertinente: ¿cómo es que un simple chat puede recrear el trasfondo de nuestros discursos? ¿Cómo es que el uso o abuso de las redes sociales nos puede llevar a sentir tan diferenciadamente a nuestros padres con sus limitadas tecnologías de antaño? Para ser más exactos aún, ¿cómo es que estos mediadores son capaces de cambiarnos a nosotros mismos si el mensaje es lo que debería interesarnos y no el mensajero? Mc Luhan pudo encontrar la respuesta a estas preguntas, ya que se dio cuenta de cómo es que nuestros sentidos corporales funcionaban como sistemas capaces de traducirse unos a otros en la experiencia de la conciencia. Aquel autor plantearía el modo en que las prolongaciones de nuestros sentidos, herramientas, tecnologías, habían sido en el transcurso del tiempo sistemas cerrados incapaces de interacción o conciencia colectiva. Llegaría a esta conclusión a través del análisis de la era eléctrica que se vivió durante la primera mitad del siglo veinte:

Hoy, en la era eléctrica, el propio carácter instantáneo de la coexistencia entre nuestros instrumentos tecnológicos ha originado una crisis sin precedentes en la historia de la humanidad. Esas extensiones de nuestras facultades y sentidos constituyen ahora un particular campo de experiencia que reclama que aquellos se hagan patentes a una conciencia colectiva (MacLuhan, 1985, p. 12)

Los mediadores se transformarían en el verdadero mensaje, ya que aquellos soportes que considerábamos como inertes e insignificantes de por sí, terminarían por recrear el sentido de lo social. Para Latour (2008) el intermediario transporta significado o fuerza sin transformación: definir sus datos de entrada basta para definir sus datos de salida. Esta funciona como unidad aunque la compongan muchas partes. Las ciencias sociales tendrían interés en estos artefactos toda vez que se

transformen en mediadores. Estos, a diferencia de los intermediarios no pueden considerarse solo uno, pueden funcionar como uno, nada, varios o infinito. A decir de Latour, sus datos de entrada nunca predicen bien los de salida; su especificidad debe tomarse en cuenta cada vez. De este modo los llamaremos mediadores en la medida que sean capaces de transformar, traducir, distorsionar y modificar el significado o los elementos que se supone deben transportar:

No importa lo complicado que sea un intermediario, puede representar para todo propósito práctico, una unidad o incluso nada porque puede ser fácilmente olvidado. Por simple que pueda parecer un mediador, puede volverse complejo; puede llevar en múltiples direcciones que modificarán todas las descripciones contradictorias atribuidas a su rol (Latour, 2008, p. 63)

Para McLuhan (1983), la tecnología de la imprenta creó el público, así como la tecnología eléctrica creó la masa; en esta categorización el público consistiría en individuos aislados que van de un lado a otro con puntos de vista separados, fijos. Con la nueva tecnología sobre nosotros, cabe abandonar el lujo de esta postura, este enfoque fragmentario, nos dice McLuhan. Es así que el entramado de mediadores virtuales no podría ser tratado únicamente como un medio de comunicación. Consiste y se manifiesta como una relación social plena, internacional, supraindividual y suprafuncional, con reciprocidad entre los sexos, generaciones y culturas, en la que se mezcla todo lo que constituye la vida social, a través del cual se expresan las instituciones adoptando formas de interacción, prestación y distribución, a lo que se añaden a su vez fenómenos estéticos (Ángeles, 2010, p. 219)

Al momento no deja de ser celebrada una era enriquecida por las potencialidades de las redes digitales, bajo banderas como la Cibercultura, la inteligencia colectiva o la reorganización rizomática de la sociedad (Sibilia, 2008, p. 13). Encontramos hoy en día “realidades virtuales” o, si se quiere, “virtualidades reales” por todos lados: hay comunidades virtuales, universidades virtuales, política virtual y hasta

sexo virtual, cambiando el modo en que experimentamos la realidad (Huber, 2002, p.16). Aquellos mediadores son capaces de transformar sin retorno la vida cotidiana en todos los niveles de observación del sistema social, es decir, desde las manifestaciones microestructurales hasta las nimias y fugitivas microescenas (Urresti, 2008). ¿El mensajero trastoca los mensajes? Vayamos directo al artefacto más inmediato, el celular.

Para Biondi y Zapata (2006, p. 51), por ejemplo, no solo las computadoras personales, sino los teléfonos celulares son parte del entramado mediador capaz de cambiar los mensajes: ciertamente aproximan a la gente, pero a la vez posibilitan el distanciamiento aun de aquellos que como el núcleo familiar permanecían antes próximos. Nada mejor que una caricatura, entre tantas, que circula en las redes sociales para asociar nuestras hipótesis a la realidad:



En la caricatura se aprecia una típica forma de transmitir mensajes en las redes sociales, en donde se contrasta la experiencia discursiva subjetiva con la realidad objetiva, considerada esta última como verdad absoluta. Caricatura del mes de noviembre del 2013, en el grupo de Facebook Psicólogos Perú.

Los propios usuarios de las redes sociales proponen en esta imagen una serie de opiniones, en donde respaldarán aquella propuesta: somos esclavos del celular,

es decir, somos prisioneros de aquellos artefactos que se suponen existen para servirnos. Más allá de sostener una dicotomía insalvable limitada a lo bueno o malo que puede ser el celular, veamos las opiniones más destacadas en el Facebook a propósito de esta caricatura:

Yoselin: Mmmmm creo que es la pura realidad, somos esclavos de unos dispositivos que aparentan ser tan, pero tan, insignificantes, pero en realidad nos ha robado el tiempo, la atención, y la convivencia muchas veces en familia solo por los celulares.

Sheila: totalmente cierto, podemos pensar por un momento que nosotros tenemos el control de la tecnología, sin darnos cuenta que en realidad es todo lo contrario. Buena imagen para reflexionar.

Vale: Si, a veces... nos dejamos dominar por ese aparatito... y sí parecemos esclavos... no tiene que ser así... para todo hay tiempo...

Rosario: Las cosas nos poseen a nosotros.

Graciela: Lamentablemente sí, sobre todo con la mayoría de los jóvenes aunque no lo admitan. Hubo quienes escribieron sobre este fenómeno social hace alrededor de 35 años y la mayoría creyeron que era ficción...

Jesús: No estoy tan de acuerdo con esa realidad porque en mi caso y el de unos conocidos que tengo usamos el celular y sus bondades de la tecnología según nuestras necesidades, muy diferente a estudiantes en el que algunos (y no la mayoría) sí. Los noto pegados a sus juegos, Facebook, etc., como si fuera un vicio, pero no es como la realidad planteada en la imagen que sí me parece exagerada, es mi opinión, por cierto.

Estas apreciaciones de jóvenes que no rebasan los 20 años de edad, podrían reflejar lo dicho por McLuhan (1985, p. 190) hace un par de décadas: *las nuevas tecnologías lo impulsan hacia una necesidad de interdependencia humana total*. Rosario es enfática, las cosas

nos poseen a nosotros. Para Jesús este tipo de animismo (darle vida a las cosas inertes) no nos lleva a ningún planteamiento serio ya que tanto él como sus amigos gozan del celular como una herramienta capaz de corresponder a la razón más utilitarista. Él mismo lo dice, algunos están “pegados” a sus juegos o al Facebook. Sin embargo, dicha racionalidad, por más positiva que parezca, está alejada de ser cierta. En principio, razón y emoción no están disgregadas una de la otra, se corresponden al cuerpo mismo. No hay lugar para planteamientos binarios o polarizados. Además estas opiniones son parte de una reflexión que arranca a los jóvenes de su realidad más inmediata: el yo en su sentido más fenoménico, más íntimo y más personal.

La capacidad de los mediadores en ser actores, o, más precisamente, *participantes* en el curso de acción a la espera de que se les dé figuración, producto de lo cual las cosas pueden servir de telón de fondo, pudiendo autorizar, permitir, dar recursos, alentar, influir, bloquear, hacer posible, prohibir, etc. (Latour, 2008, p. 107). La reflexión de McLuhan (1983) nos llama una vez más a la reflexión, todos los medios son prolongaciones de alguna facultad humana, psíquica o física. Siendo el mundo del oído, un mundo de relaciones simultáneas (McLuhan, 1983), un mundo hiperestésico y caliente, a diferencia del mundo de la vista que es un mundo relativamente neutro y frío (McLuhan, 1985:29), analicemos, entonces, detenidamente el caso de ese “aparatito”, el celular, desde sus propios jóvenes actores quienes, a la larga, tienen la última palabra en este intenso debate.

1.3 Ensamblaje entre lo humano y lo no humano en el celular

El teléfono celular representa actualmente un elemento constitutivo del ser humano, inclusive de las personas que llegan a una avanzada edad. Son pocos aquellos que se muestran reticentes hacia el celular, más por evitar ser dependientes de dicho artefacto, que por la incapacidad de saber utilizarlos. El celular es, además, una extensión de las tecnologías de las redes virtuales gracias a los aditivos provenientes del internet. Este

instrumento viene jugando desde su aparición masiva a inicios de los años dos mil al día de hoy un papel preponderante en la socialización del individuo. Gracias a esta tecnología las juventudes, en busca de su emancipación, evitaron el molesto intermediario que representaba el teléfono fijo, dejando a un lado la amenaza que representaban los padres, hermanos; o de ser una familia extensiva, tíos, primos o abuelos, entre otros. Además podían ubicar a quien se quisiera en cualquier lado y a cualquier hora. De esta forma las juventudes se independizaron aún más, pudiendo tejer redes cada vez más amplias e itinerantes por un lado, como superficiales y aparente por otro.

Estamos frente a un fenómeno muy particular de redes sociales. Al abrirse al mundo desconocido de lo lúdico y lo erótico, el usuario en mención conocerá una serie de nuevos pares, con quienes intercambiará su número celular, y de quienes recibirá una serie de *mensajes de texto*³ para responderlos al instante de acuerdo al interés que posea. Estos funcionaban con mucho arraigo como una variante del chat, es decir a modo de pequeñas notas reducidas que mantienen al usuario conectado constantemente a sus redes. Pero, si bien los mensajes de texto cumplían ese rol, serán las redes sociales a través de la conexión a internet las que tomarán la batuta en esta función: Facebook, Twitter y WhatsApp, entre las más importantes, serán las que permitirían la mágica comunicación en tiempo real, intercambio de fotos y archivos en general, así como atisbar la vida privada de los demás con la entera complacencia de estos. Todo ello dejó de constituir una mera herramienta, llegando a ensamblarse al propio cuerpo humano, a sus emociones y sensibilidades más profundas. Se vivía el auge de los medios, que al modificar el ambiente, suscitarían en nosotros percepciones sensoriales de proporciones únicas. Una vez

más la prolongación de cualquier sentido modificaría nuestra manera de pensar y de actuar, nuestra manera de percibir el mundo (McLuhan, 1983)

No es nada difícil de pensar el que los celulares hoy en día vienen ocupando un lugar privilegiado en la vida de los y las jóvenes. Y no es un secreto, ya que por doquier puede verse, leerse u oírse que la dependencia hacia el celular, tanto en su función auditiva como escrita vía el chat, es eminente y masiva. Si tal como hemos analizado anteriormente, el celular no solo trajo consigo la facilidad de la comunicación, sino que fue capaz de reacomodar nuestro comportamiento, nuestros hábitos e inclusive la corporeidad de nuestras emociones, cabe analizar el modo en que viene creando cierto ensamblaje⁴ entre lo humano y lo no humano. Sus usuarios ríen solos frente a la pantalla de sus Smartphones, caminan extraviados del mundo que los rodea sosteniendo entre sus manos la conexión al mundo virtual que sostiene sus experiencias de felicidad inmediatas. Existen a través de las redes, a través de sus publicaciones y de las publicaciones ajenas. Incorporan en sí la compleja tecnología que día a día se acomoda a las necesidades de sus exigentes consumidores.

Lo irónico de los celulares radica en que si bien conectan a unos y otros, lo hacen a la distancia, suplantando la relación cara a cara con una mediación de ese artefacto: *los celulares permitirían a los que se conectan mantenerse a distancia* (Bauman, 2007, p. 85). Bauman dice:

Comunicarse por e-mail y hablar por teléfono celular tienen la misma función manifiesta (establecer contacto), pero también muy diferentes funciones latentes. La función latente

³ Me refiero a los mensajes que llegan al celular, los cuales no pueden poseer más de 160 palabras por mensaje, escritos desde algún celular o desde Internet. María Teresa Quiroz destaca cómo gracias a los mensajes de texto se producen transformaciones en el lenguaje. Las múltiples emociones que pueden expresarse a través del lenguaje en código amplían las fronteras de las comunicaciones interpersonales superando los estreñimientos del lenguaje escrito, estándar. No deja de ser sorprendente por ello, remarcando cómo la escritura ha penetrado en el territorio del teléfono celular, el instrumento oral por excelencia (Quiroz, 2008).

⁴ Mi agradecimiento a Guillermo Nugent por la sugerencia de esta categoría en el análisis de mis datos.

de los celulares, que al e-mail le falta irremediablemente, es que le permiten a quien habla desentenderse del lugar en el que están corporalmente sumergidos en ese momento: estar en otro lado, ser “extraterritoriales”, libres de las ataduras del espacio físico que sus cuerpos ocupan, sin embargo, también les ofrecen a quienes hablan la facilidad de manifestar y hacer de conocimiento público su descompromiso, donde y cuando les es más necesario hacerlo. (Bauman, 2004, p. 190)

Tentación electrónica que declara su propiedad sobre la libertad humana: una vez que usted tiene su celular, ya nunca está afuera. Uno siempre está adentro, pero jamás encerrado en ningún lugar (Bauman, 2007, p. 84). Tenemos así, una gama muy compleja de tecnologías que podrían establecerse en dos modalidades: de un lado el teléfono móvil como nexo de libertad de conexión alguna con la esfera parental, y por otro como microuniverso autónomo, de apertura al mundo e identificación; y ambos relacionados como “medios amigos” de interacción e integración permanente con los pares. (Ángeles, 2010, p. 206)

En palabras de Mc Luhan asimilamos *el contenido de un texto por medio de una especie de masticación que le saca todo su sabor (...) gustarlo con palatum cordis o en ore cordis. Toda esta actividad es, necesariamente, una oración: la lectio divina es una lectura piadosa (...) cuando se lee, déjalo buscar el sabor, no la ciencia. (McLuhan, 1985, p. 113).* Pero no limitemos esta tecnología a oralidad de nuestros oídos, ya que el resto de nuestras extremidades también participan, como es el caso de nuestras manos. En el caso de la función del chat o mensajería instantánea, los dedos pasan a ser complementos de nuestro artefacto, llevándonos a escribir durante todo el día una serie de mensajes vía el chat del WattsApp o acaso vía el chat del Facebook, inclusive a través de Tweets.

Las críticas del maestro lingüista Luis Jaime Cisneros resuenan muy inquisitivamente: *Si la escritura nos permite adquirir una dimensión diacrónica de la cultura y transitar por sus*

espacios temporales, los mensajes electrónicos nos insertan en un aquí y un ahora inmediatos, sin tiempo para recorrer y auscultar sus antecedentes y sin preocupación alguna por su porvenir (Cisneros, 2006 p. 24). Nadie discute el carácter oral con que adviene esta cultura electrónica, sin embargo, analicemos más fondo cómo es que se desarrolla. Sí, en efecto, con el advenimiento del internet la comunicación vía chat se hizo sumamente fluida, dejando en un segundo plano por momentos, inclusive, la comunicación sonora de la telefonía celular.

Y es que, como establece Cisneros (2006 p. 24), *aquella oralidad ni siquiera se servirá de las palabras, sino de las imágenes, las cuales simbolizarán en un modo mucho más complejo y sugestivo lo que los usuarios desean transmitir.* Con ello nos referimos a las fotografías, a los íconos, a los guiños virtuales, iconos sonrientes o tristes, envió de besos, entre otras maromas iconófilas de un mundo que cada vez deja a un lado las composiciones más complejas para adecuar la comunicación en textos breves, concisos, y a la larga, de una oralidad indiscutible. Es así como el fluir acústico del lenguaje (aparentemente escrito únicamente) es ingeniosamente elaborado a fin de mantener atento el oído mediante el eco fue reordenado con arreglo a unas estructuras visuales creadas por la esmerada atención del ojo (Havelock, 1996, p. 33). Esto es lo que llamaremos la intrusión de la oralidad en la escribaldad. Analicemos esto.

1.4 ¿De regreso a la oralidad?: Las limitaciones de la electronalidad

Hemos discutido brevemente cómo es que el celular ocupa un lugar privilegiado en nuestras vidas, o más específicamente en nuestros cuerpos. A partir de la propuesta de los medios como mensajes (es decir, de cómo los medios se convierten en mediadores que trastocan los mensajes iniciales de un emisor hacia un receptor) Mc Luhan argumentó que la tecnología electrónica, tan acendradamente acústica, reintrodujo una forma de comunicación y de experiencia no lineal y más rica, resucitando formas que habían existido, según insinuaba, antes de

que la comunicación humana se amorteciera a manos de la imprenta (Cit. En Havelock, 1996, p. 50). Los jóvenes, una vez más, serían los potentes usuarios de aquella oralidad inicial en los medios de comunicación detentada por la radio y la televisión. La cultura de la masa, sería resultado de aquellos mediadores eléctricos que nos habrían devuelto la utilidad de aquellos otros sentidos enterrados en el olvido, en la separación misma *de la facultad visual y el resto de los sentidos en su interacción, condujo al rechazo por la conciencia de gran parte de nuestra experiencia y a la consecuente hipertrofia del inconsciente* (McLuhan, 1985, p. 301). McLuhan habría estado convencido de aquella dicotomía oralidad-escritura llevándolo incluso a una perspectiva que ponga en tela de juicio el propio conocimiento científico:

¿Si podemos discurrir un medio conveniente para traducir todos los aspectos de nuestro mundo al lenguaje de un sentido solamente, tendremos entonces una distorsión que será científica, porque es consecuente y coherente? (...) El predominio de uno de los sentidos es la fórmula de la hipnosis. Y una cultura puede ser encerrada en el sueño de cualquiera de los sentidos. El durmiente despierta cuando es requerido por cualquier otro sentido (Mc Luhan, 1985, p. 94)

¿Acaso no hay una superior elaboración de la conciencia humana a través de los sentidos que se desprenden de la vista? ¿Acaso habríamos rehuído durante muchos años de las bondades del oído? ¿Hoy por hoy estaríamos retomándolo gracias a una electronalidad tan sugestiva como seductora? Lo cierto es que dicho optimismo no habría tenido la suficiente resonancia en la amenaza que muchos ven en el regreso de la oralidad, convirtiéndose en un peligro capaz de atentar contra la razón más fecunda:

Lo trascendente se ha convertido en solo lo puntual. Verdad es que la palabra vuela, pero ocurre que esta palabra es recibida ahora simultáneamente por la multitud y surte efecto inmediato en una vasta audiencia de indiscriminada (e indiscriminable) capacidad de discernimiento. La cultura (...) resulta ser a veces una comunicación eventual y entrecortada (Cisneros, 2005, p. 25)

Para ejemplificar este punto, al referirse a la televisión, Sartori (1998) denunció la pérdida de la capacidad de abstracción que estaba provocando la exposición de los niños a las imágenes en la pantalla televisiva. Para este autor se va creando un ser video-dependiente que se traga las imágenes sin masticar, saltándose el proceso de la razón y la crítica. El niño perdería así, concluye Sartori, de la visión que le ofrece la lectura de la palabra escrita sumergiéndose en un mar de complacencia sin aplicar el más mínimo sentido crítico⁵. Asimismo, Benjamin da cuenta del modo en que las secuelas de la tecnificación habían desatado ya, por la década de los treinta, tensiones que rayaban en lo psicótico. Aunque nos proponía un análisis pormenorizado del cine de aquella época, que empezaba a generar gustos repetitivos en masas cada vez mayores, podemos servirnos de dicho planteamiento:

Se llega al reconocimiento de que esta misma tecnificación ha creado la posibilidad de una vacuna psíquica contra tales psicosis masivas mediante (...) un desarrollo forzado de fantasías sádicas o alucinaciones masoquistas es capaz de impedir su natural maduración peligrosa entre las masas. La carcajada colectiva representa un estallido anticipado y bienhechor de psicosis colectivas de este tipo. Las colosales cantidades de sucesos grotescos que se consumen (...) son un agudo indicio de los peligros que amenazan a la humanidad. (Benjamin, 2003, p. 88)

⁵ Incluso hay quienes son aún más críticos al referirse a los medios de comunicación como modos de opresión cultural: Del mismo modo que debemos saber que ciertos productos son comida chatarra, que no alimenta y que debemos evitar ser parte de la civilización del desecho, que nos está inundando de basura, es importante reconocer que buena parte de lo que se da en la escuela o en Internet no es sino basura: no tiene sentido adquirirla y mucho menos conservarla. (Esteva, 2011, p. 172)

Benjamin decía esto poco antes del estallido de la cruenta segunda guerra mundial. Sin embargo, este análisis ha perdido un elemento importante. Hoy por hoy no son las masas las que siguen enunciados comunes: los usuarios de la comunicación son tan individualistas que se sirven de sí mismos para hallar el placer en una tecnificación autárquica. Sus carcajadas son vividas al unísono pero a una considerable distancia física, gracias a la ilusión de estar muy cerca a través de la tecnología, que resulta cada vez más audaz, cada vez más engañosa. La comunicación oral se apodera de la interacción socializadora más básica con estrategias tan placenteras como seductoras.

Es así que, como establecimos líneas atrás, la comunicación vía chat (ya sea desde la computadora, laptop, tablet, o celular) al ser “entrecortada”, es decir tan básica como puntual, disminuye la capacidad de “discernimiento”, algo así como que se escribe pensando, un rasgo típicamente oral en que se habla lo que se piensa. Para escribir algo inscrito en el campo de la escribaldad, se debe reflexionar lo suficiente para amalgamar pensamientos, ideas, salir de sí pensando mínimamente lo que se ha de construir.

Sin embargo, Mc Luhan había rechazado estas ideas años atrás, sosteniendo que no se puede sobrevivir si uno enfoca su ambiente, el drama social, desde un punto de vista fijo, inmutable (como lo puede ser la vista a través de la escritura): *la estúpida respuesta reiterativa ante lo que no se percibe* (McLuhan, 1983). Irónicamente nos dice *ahora todo el mundo es un sabio* (McLuhan, 1983) en respuesta a la limitada visión de la propia vista que se siente empoderada de todo conocimiento digno de ser considerado como único, alejado de la atrasada oralidad. Su propuesta es tan convincente como atrevida:

El predominio de lo visual, en detrimento de los otros sentidos, creó por doquier unidades homologadas, un universo lineal y desmenuzado,

encapsulado en categorías analíticas, unilateral. El sentido visual extendido a partir del alfabetismo fonético (creó) la costumbre analítica de captar un solo aspecto de la vida de las formas (Mc Luhan, 1985, p. V)

Sin embargo, nos preguntamos, retomando una idea suelta que propusimos al final del acápite anterior, *¿es la comunicación oral el instrumento de una mentalidad oral, de un tipo de conciencia notablemente diferente de la mentalidad alfabetizada?* (Havelock, 1996, p. 47). Antes que una disociación, creemos que la oralidad habría encontrado cierto lugar en el desarrollo tecnológico eléctrico en los últimos cincuenta años sin suprimir la escritura como despliegue de un conocimiento cultural, capaz de convivir con el resto de sentidos. La ecuación oralidad-escritura no es acorde a lo que se viene experimentando. *Se trataría de unas segundas nupcias de los recursos de la palabra escrita y la hablada, matrimonio que reforzó las energías latentes de ambas partes (...) la tecnología que ha reavivado el uso del oído ha reforzado, al mismo tiempo, el poder del ojo y de la palabra escrita que es vista y leída* (Havelock, 1996, p. 58).

Para analizar lo que ha venido ocurriendo en los últimos años podemos partir del Messenger como emancipador de las relaciones cara a cara, el cual fue capaz de animar a sus usuarios y usuarias a renovar los lenguajes, comportamientos y valores sociales juveniles durante los años que mantuvo su hegemonía⁶. El Messenger rebasó los límites concebidos hasta aquel momento, gracias a que el lenguaje le permitiría a la inteligencia, *pasar de un punto a otro con mayor facilidad y rapidez y con una implicación cada vez menor* (Mc Luhan, 1996, p. 97), es decir, aludía a recursos orales en donde se puede ir de un contexto a otro sin mayor remordimiento. A medida que los años han pasado, una serie de formas y representaciones lingüísticas se han venido desarrollando, creando códigos y dialectos totalmente independientes de las

⁶ Nos referimos al periodo aproximado 2004-2011, ya para el año 2013 éste desapareció por completo fusionándose al Skype, otro modo de chat que incluye entre sus bondades la comunicación a través de videoconferencias.

reglas lingüísticas más básicas, en una sintonía acorde a la jerga, suspende giros y efectos, anula consecuencias y trayectos, renueva posturas e imposturas (Hevia, 2008, p. 19).

¿La escritura se sirve de la oralidad? ¿O es que acaso la oralidad se sirve de la escritura para potenciar aún más aquel sentimiento presentista del acontecimiento inmediato? Pareciera que *la musa de la oralidad, cantora, recitadora y memorizadora, está aprendiendo a leer y escribir; pero al mismo tiempo continúa también cantando* (Havelock, 1996, p. 45). La oralidad nos golpea con la fuerza de la verdad y de la historia, admite Cisneros (2006), es capaz de removernos, y al penetrarnos, nos convoca a la hora inicial de la lengua. *La escribaldad, en cambio, nos obliga a descifrar y nos propone una representación de equilibrado cálculo* (Cisneros, 2006, p. 26). ¿Quién quiere detenerse a tales esfuerzos en contextos en los cuales hasta memorias externas se venden por doquier? Si ni siquiera queremos recordar las mínimas cosas, ¿cómo se puede suponer que desearemos desaprovechar las bondades de la oralidad?

Para rastrear las formas de oralidad en los últimos años, tomemos como ejemplo a los *nicknames* que existieron durante la época en que el Messenger monopolizó la comunicación en tiempo real (más conocida como chat). Éstos son los nombres con los que se presentan los usuarios ante el resto, es lo que antecede a lo que se dirá a continuación. Sin embargo, eran pocos los que colocaban un nombre o un simple sobrenombre. Los *nicknames* o *nicks* publicaban diversos mensajes, los que podían ser visualizados por todos los “contactos” del usuario.

Hoy en día ello ha sido exportado hacia el Facebook de un modo más complejo: una cotidianidad expuesta a todo el público a través de los “estados” es decir del modo en que uno se siente emocionalmente o en que se declaran las actividades que se vienen ejerciendo. Es una simbología que permite al resto saber qué dice el otro, pero sin decirlo. Los amigos y amigas la respaldarán estructurando aún más este discurso a través de comentarios diversos, en su mayoría acompañadas de

imágenes. De este modo *el lenguaje hace posible, con los medios “adquiridos”, un discurso distinto, permite un uso inhabitual de lo habitual, saca a la luz la originalidad en lo que, aparente y realmente, arrastra por doquier, que en su prostitución universal puede siempre encontrar una virginidad intacta* (Castoriadis, 1989, p. 90).

Para la lingüista Caravedo quizás lo interesante del propio lenguaje reside en dar el salto de las normas ideales, ajenas o desajustadas, a las normas realmente aceptadas o, por lo menos, reconocidas como propias de la comunidad (Caravedo, 1989, p. 12). Partiendo de dicha premisa, encontramos en todas las construcciones escritas con inspiración oral una serie de informalidades que definen estilos etarios y estratificados. La virtualidad se servirá de todos los sentidos, y no se limitará en la búsqueda del placer de sus consumidores.

Será capaz de transformar las propias cimientos de la comunicación más convencional, estallando en una anarquía compartida por una generación desinteresada en lo que opinen los otros. La oralidad se hace patente aun con mayor fuerza hoy en día: *La musa cantora se trasmuta en escritora: ella que requería a los hombres que la escucharan los invita ahora a leer. Es justo asignarle ambos papeles. ¿No se inventó el alfabeto bajo su égida, cuando su canto aún imperaba? ¿Acaso hemos de negarle el mérito del invento y “de saberlo usar ella misma”?* (Havelock, 1996, p. 94).

Contra todo supuesto por las instituciones educativas o por los dogmas academicistas más puristas, la electrónica ha propiciado procesos de reoralización de sociedades escribales, lógicamente sin que esto signifique la desaparición de la palabra escrita (Biondi y Zapata, 2006, p. 61). La oralidad se adueña de las redes sociales menospreciando la lentitud y premiando la velocidad. Para Cisneros esto no tendría nada de positivo:

Esta irrupción tecnológica, y su incontenible avance, y su demencial imperio, han terminado por conmover los valores que creíamos más estables, han generado una acongojante desazón

espiritual, han maltratado la precaria fe que alimentaba nuestra condición humana, han confundido los límites de la inteligencia y han propiciado que mucha gente transitara naturalmente de la oralidad hacia la electrónica, sin pasar conscientemente por la escritura. (Cisneros, 2006, p. 24)

Acudiríamos a los bordes de la reflexión, que en el sentido oral cobra formas simultáneas a diferencia de la escritura que limitaba nuestros sentidos a la visualidad. Según sostiene Mc Luhan *lo visual es lo explícito, lo uniforme, lo secuencial (...) los modos analfabetos son implícitos, simultáneos y discontinuos sea en el pasado primitivo o en el presente electrónico* (McLuhan, 1985, p. 75). Veamos el siguiente testimonio anónimo en donde se puede analizar cómo es que piensa escribiendo, es decir, se actúa oralmente sin que el usuario se detenga un momento a reflexionar sobre lo que escribe con lo cual la oralidad ingresaría triunfal por las puertas de las innovaciones tecnológicas, por las puertas de la virtualidad:

Normalmente escribo lo primero que pienso y varias veces me meto en problemas ante ello, pero como conozco a la persona con la que estoy hablando y tengo una base sólida de amistad y confianza puedo bromearlo con respecto a una chica de mi carrera que le gusta, por eso en cada pequeña oportunidad que tengo de molestarlo, lo hago⁷.

1.5 Escribes pensando, publicas pensando: lo electoral vuelto amenaza

Es inevitable negarlo mediante una serie de sermones o de huidizas y circunstanciales maniobras conservadas para evitarlo: las consecuencias de la oralidad en lo electrónico nos lleva a una inmediatez espacial y temporal, un aquí y ahora, *aun cuando se hable del*

pasado, se suele emplear el presente histórico (Biondi y Zapata, 2006, p. 60). En el juego identitario del Internet, el "otro" (destinatario y remitente de mensajes) queda reducido a su núcleo duro de instrumentos manipulables para la reconfirmación personal, despojado de todos o casi todos los rasgos irrelevantes para la tarea que todavía se toleran en una interacción *off line* (Bauman, 2007, p. 157). Se reduce al otro hasta convertirlo en lo único que realmente importa: instrumento de la propia autoconfirmación.

No hay modo de reflexionar sobre aquello que se piensa instantáneamente, son formas simultáneas que escapan a las explicaciones, porque difícilmente dejan rastro. ¿Qué es, a fin de cuentas, la oralidad si no la actuación de la boca de una persona que se dirige al oído de otra persona y escucha con su propio oído personal la respuesta personal espontánea? (Havelock, 1996, p. 96). La oralidad se apoderó de las redes sociales, sin desvincularse de la vista, aunque si rebajándola la mayoría de las veces. Para Mc Luhan (1985, p. 42) *como la electricidad crea unas condiciones de extrema interdependencia a escala global nos movemos velozmente hacia un mundo auditivo de sucesos simultáneos y conocido de extremo a extremo.*

En este punto propondremos una hipótesis que nos llama al análisis de dichas comunicaciones: La oralidad a la que nos referimos no solo se explicaría desde simbolismos e imágenes, sino a partir del aquí y el ahora. La oralidad expresada en las redes virtuales publica al mismo tiempo que piensa. No hay una secuencialidad de pensar y escribir. Es escribir pensando, o mejor dicho, publicar pensando. La oralidad es acción y no mero ideal o principio. En palabras de Havelock (1996, pp. 109-110) *la acción requiere a su vez unos agentes que estén haciendo algo o diciendo algo acerca de lo que están haciendo, o a quienes se les esté haciendo algo. Parece que un lenguaje de la acción, no de la reflexión, es requisito*

⁷ Testimonio recogido en el año 2013, en un joven usuario de 18 años del distrito de Chorrillos, estudiante de Arquitectura de una universidad privada.

previo de la memorización oral. Después de todo, las formas tecnológicas de vida son demasiado rápidas para la reflexión y demasiado veloces para la linealidad. En las redes sociales podrán leerse reflexiones en “voz alta”, pensadas al mismo momento en que se publicaron. Aparentemente no dejarían rastros, aunque ciertamente lo hacen. Esa oralidad no es tan oral como creemos y es capaz de producirnos problemas personales y laborales, tal vez no al día siguiente, pero sí en algún momento de nuestras vidas.

No se está al servicio de los demás, sino de uno mismo: se publica pensando, se existe publicando. Otorga el poder de aislarse, es un estar con los demás sin estar con los demás. Una oralidad engañosa y quisquillosa. La musa de la oralidad que aprendió a escribir, también aprende a engañar. Para Mc Luhan, si bien la imprenta hiptonizó al mundo occidental mucho tiempo atrás, el hechizo del sentido visual ya no es más lo que fue con el advenimiento de la electricidad ¿estamos acaso bajo los efectos de un nuevo hechizo? ¿Sería mejor hablar de supuestos o parámetros o estructuras de referencia como él señala?:

No importa cuál sea la metáfora, ¿no es absurdo que los hombres vivan involuntariamente alterados en su vida interior por alguna simple extensión tecnológica de sus sentidos íntimos? el Cambio de proporción entre nuestros sentidos provocado por la exteriorización de ellos, no es una situación ante la que hayamos de sentirnos impotentes. Los computadores pueden ser programados ahora para toda posible variedad de proporciones de los sentidos (McLuhan, 1985, p. 217)

Mc Luhan no pudo ver los límites de su propuesta, ya que estos tiempos son mucho más de lo que la ficción pudo prever. Los mediadores han transformado nuestra realidad social a través de la era de la información, a través de la globalización. La oralidad cunde en las redes virtuales, y nuestro entorno amical exige ver nuevas

publicaciones al mismo modo que nosotros debemos continuar publicando. Ello nos recuerda lo que Elías sostenía como fantasías colectivas:

Existe una amalgama de observaciones realistas y fantasías colectivas, en donde una imagen realista expresada en público puede debilitar la cohesión y el Sentimiento de solidaridad del grupo, y, con éstos, su capacidad de supervivencia. De hecho, en todos estos grupos existe un grado de distanciamiento que ninguno de sus miembros puede sobrepasar sin aparecer a los ojos del grupo como hereje (y convertirse en tal), sin importar que sus ideas o teorías concuerden con los hechos observables y se acerquen a aquello que llamamos “verdad” (Elías, 2002, p. 43).

Poner en tela de juicio todo eso que sostiene la sociabilidad virtual sería corromper la racionalidad que ha venido construyéndose desde hace unos años. La oralidad traiciona nuestras propias formas de comportarnos. Arranca modos informales que se perennizan en la web, de la cual muchos terminan aprovechándose. Parecerían meras expresiones inofensivas en complicidad con la virtualidad oral, que si bien aparenta esconderlo todo, a la larga lo publica todo. Entiéndase que si bien cada sujeto piensa y escribe aquello que desea en la soledad de su cuarto, seguirá formando parte de una relación social en la que uno se dirige a otras persona y, al mismo tiempo, a la propia persona y en la que uno controla el hecho de dirigirse a otras persona gracias a la reacción hecha al propio gesto (Mead, 1990, p. 173). Atentar contra todas estas fantasías colectivas sirviéndose de las razones más cuerdas y objetivas, de poco o nada vale. Habrá que rescatar el valor de la expresión sentido común. No es, como alguien podría suponer, conocimiento ligero. Es consecuencia y expresión de un sentido compartido. Arraigado en largas prácticas de argumentación oral practicadas por las sociedades en el manejo mismo de la lengua (Biondi y Zapata, 2006, p. 49)

2. LAS REDES SOCIALES Y SU PROCESO SOCIALIZADOR EN EL PERÚ

2.1. Hacia una emancipación alejada del panóptico educativo y político

En los años 1999 al 2004 el *Messenger* como medio de interacción en tiempo real se popularizó en la ciudad de Lima, reemplazando a la comunicación telefónica por momentos, volviéndose una verdadera forma de interacción capaz de reemplazar la relación cara a cara. Aunque en sus inicios era utilizado solo por usuarios de elevado poder adquisitivo, la proliferación de cabinas públicas por doquier, incluyendo zonas periféricas y populares que fueron alcanzado altos niveles de desarrollo comercial, así como un mayor acceso a los precios de las computadoras y al uso del internet, permitió que dicha herramienta de la información sea de cotidiano y continuo uso, democratizándose hacia el año 2005.

Junto a este fenómeno, aparecieron una serie de características a las cuales los y las jóvenes de todos los estratos rápidamente se amoldaron, entre ellos destaca el *Messenger*, que irrumpió contra todo tipo de barrera valorativa o estigmatizadora. Trajo como gran aporte a la socialización vía internet, la no existencia de prejuicios por el cómo nos veamos frente al otro o la otra, al ser invisibilizados mediante el *Messenger* el prestigio o discriminación perdía consistencia para aquel entonces⁸. Ya no existían prohibiciones de acudir a lugares reservados para cierto tipo de personas: se empezó a navegar virtualmente por donde se deseaba, sin límites de espacios ni tiempos. Eran tiempos de un optimismo que perdía la noción de cualquier cambio o transformación futura. Sin embargo, apenas era el comienzo.

Lo cierto es que las prohibiciones de las instituciones educativas quedaron relegadas. El desafío de los más jóvenes no cesó, se hizo cada vez más y más patente en los nuevos medios de comunicación (Véase imagen 1). La juventud comprendía casi instintivamente el ambiente actual, tal como lo hizo hace más de cincuenta años con el drama eléctrico: vive míticamente y en profundidad (Mc Luhan, 1983). No existía ningún control sobre los usuarios, ni siquiera la institución familiar accedía en sus inicios a normativizarla, ya que eran mundos desconocidos para los anacrónicos adultos que sufrían cada día más con traducir difíciles códigos de comunicación virtual.

Esteban⁹ de 16 años recuerda “Fue en el año 2010 en que empecé a usar Facebook, me sentí como si fuese mayor, ya que mis padres no podrían controlarme ahí”. Parecían repetir las palabras de los personajes teatrales de Béneke en su intento por controlar lo incontrolable: “¿crees que me atendería?, no, los jóvenes ya no aceptan consejos, están encallecidos; siempre les negamos confianza y ahora son ellos quienes la niegan a nosotros” (Béneke, 1956, p. 55). Al igual que él muchos jóvenes pudieron rebasar el control social que generaciones anteriores no pudieron evadir tan fácilmente. Hoy estos códigos son fuente de publicidad juvenil y los adultos han ido concibiendo y tolerando este tipo de idiomas juveniles: los nuevos adultos entienden mejor estos aspectos y están empezando a agregar a sus propios hijos a sus redes sociales, aunque el proceso de aprendizaje sea tedioso.

En este punto se da cuenta del modo en que para el año 2010 aún existían barreras entre profesores y alumnos en la utilización de redes sociales. En la imagen N.º 10,¹⁰ Ignacio se burla de la profesora de computación, porque ella

⁸ Nos referimos a que ya no se dependía de como uno se vestía o los lugares que se visitaba, o, acaso, los espacios de consumo elitistas. Esta vez se inauguró un ágora que iría construyendo sus propias formas de segregación social mediante el lenguaje, los foros y la utilización de redes sociales. Sin embargo era apenas el inicio y nada de ello se esperaba por el momento.

⁹ Estudiante de una universidad privada, vive en Jesús María. Entrevista del año 2013.

¹⁰ Imagen tomada por el autor en un colegio particular de San Borja en el 2010.

ciudadanos, poniendo en evidencia que el ensanchamiento de las redes de comunicación han forzado a la democratización de las mismas. Enfrentaron y retaron a los medios tradicionales construyendo la fórmula de redes sociales vs. Redes tradicionales (Facebook, Twitter). Producto de este fenómeno podríamos plantear aspectos de la virtualidad que rebasen el simple hedonismo, preguntándonos en palabras de Castillo:

Los nuevos tipos de comunicación globalizada, alimentados por cientos de millones de usuarios: ¿pueden cambiar nuestra manera interpersonal de comunicación? Y un poco más allá de esto: ¿pueden generar cambios trascendentales en las formas tradicionales de organización y estratificación social? (Castillo, 2013, p. 163)

Para Castillo este cambio ya se dio, pero está en vías de ser socializado aún. Ello desvirtuaría críticas que buscan menospreciar las bondades de las redes sociales en la virtualidad inserta en los mundos juveniles, en donde se sostendrá que tenemos “gente no entrenada para la actitud crítica, depuradora de los mensajes masivos de la sociedad de consumo, gente que solamente ofrece su calidad de mero receptor y no alcanza a sentirse modulada por la experiencia” (Cisneros, 2006, p. 24). Todo ello nos lleva a una serie de reflexiones ¿qué impacto viene provocando toda la tecnología que no solo rodea a las juventudes, sino que se ensamblan a sus propias vidas?

La virtualidad y las redes que allí se cuecen manifestarán sus múltiples consecuencias en la socialización y en la propia construcción de los afectos intersubjetivos llevándonos a una serie de contingencias e inseguridades. Vayamos de la mano de sus propios actores para explorar lo que viene sucediendo, intentando en lo posible rebasar los prejuicios. Recordemos que si “se trata de descender hacia el estudio de las prácticas concretas por las que el sujeto es construido en la inmanencia de un dominio de conocimiento” (Foucault, 1990, p. 32) nuestro análisis debe ir más allá de la explicación, para detenerse en la comprensión de sus propios actores.

Anonymous representó la máxima escala de desafío hacia el Estado y toda forma de control social. A partir del control de la red atacó desmedidamente a cuanto enemigo de la libertad de expresión identificaba. No actuaba solo, era una especie de colectivo amparado en el anonimato de una sociedad que se sintió parte de tal iniciativa. La voz de la virtualidad se tornaba cada vez más amenazante y era hora de parar. Las legislaciones no se hicieron esperar. En la imagen 2 se les aprecia en una protesta en New York. Data de octubre del año 2013.

Imagen N.º 2
Anonymous y su presencia global



Fuente: Imagen disponible en <http://gadgets.ndtv.com/internet/news/13-members-of-anonymous-hacking-group-indicted-by-us-court-427649>

2.2. La virtualidad y sus consecuencias en la socialización

En la continua interacción en sociedad, el individuo procura presentarse desde un ángulo que lo favorezca, sin embargo se le puede dividir en dos partes que exterioriza: una parte que al individuo le es relativamente fácil manejar a voluntad —principalmente sus aseveraciones verbales—, y otra sobre la cual parece tener poco interés o control, derivada sobre todo de las expresiones que él emite. Goffman explica que los otros pueden usar entonces lo que se consideran aspectos ingobernables de la conducta expresiva del individuo en mención, para controlar la validez de lo transmitido por los aspectos gobernables (Goffman 1997, p. 19).

Al no tener un control sobre ambas partes, esto conlleva a una asimetría en el proceso de comunicación, sin embargo, cuando es capaz de controlarla a sabiendas del examen del cual forma parte, la simetría vuelve al poder del individuo, propiciando un juego de la información, materializado en un ciclo potencialmente infinito de secreto, descubrimiento, falsa reverencia y redescubrimiento (Goffman 1997, p. 20). En el mundo interactivo del chat y de las redes sociales, a diferencia de la relación cara a cara, dicha fachada de consenso pierde valor al ser invisibilizados a través del monitor de la computadora o del celular, entre los mediadores más importantes.

No existe obligación alguna en armonizar ambas partes del individuo, por lo que si bien es cierto creará contraposiciones y contradicciones, a la vez otorgará al individuo una apropiación sobre sí mismo al tener la total libertad de mostrar todo tipo de expresiones corporales diversas, ya que no es observado en modo alguno. Foucault (2000) en el “pensamiento del afuera” expone las diferencias entre el “yo” que habla se fragmenta, desparrama y dispersa hasta desaparecer; y el del lenguaje hablado, el cual es soberano y nada lo limita. A este último:

Nada tiene derecho a limitarlo, -ni aquel al que se dirige, ni la verdad de lo que dice, ni los valores o los sistemas representativos que utiliza-; en una palabra, ya no es discurso ni comunicación de un sentido, sino exposición del lenguaje en su ser bruto, pura exterioridad desplegada; y el sujeto que habla no es tanto el responsable del discurso (aquel que lo detenta, que afirma y juzga mediante él, representándose a veces bajo una forma gramatical dispuesta a estos efectos), como la inexistencia en cuyo vacío se prolonga sin descanso el derramamiento indefinido del lenguaje (Foucault, 2000, p. 11)

Podemos aunar ambas propuestas teóricas: aquella en que planteo la pérdida en buena

medida de aquella fachada de consenso a través de la comunicación virtual, lo que restringe aquellas interacciones cara a cara, hacia nuevas concepciones de comprender la socialización; del mismo modo podemos establecer esta división como aquella soberanía del lenguaje emitido a través de las redes, del control que pudiera detentar el “yo” que las expresó. En el mundo de las redes virtuales todo vale y no hay tiempo para pensar, dejamos hacer aquello que decimos o colgamos de un modo en que gracias a ello nos sentimos más vivos, un modo de no morir. Béneke ya había identificado hace casi sesenta años aquel sentimiento colectivo en la juventud: “No sé, no me daba cuenta, para saberlo hubiera tenido que detenerme a reflexionar, y no tenía tiempo. Detenerme era morir; yo era como un corazón” (Béneke, 1956, p. 70). El dramaturgo salvadoreño hablaba desde aquella generación juvenil posterior a la segunda guerra mundial tan decepcionada que poco deseaba saber de compromisos y de ideales.

Es así como las interacciones indirectas vía la web, de la mano con unas ansias poderosas de libertad transforman los procesos clásicos de socialización, se trastocan continuamente exigiéndonos nuevos planteamientos. Nótese por ejemplo un cambio importante en un lapso relativamente corto: tras un boom de las cámaras webs en las PCs hacia los primeros años del nuevo milenio, estas cayeron en desuso para el 2007 en adelante, a pesar de que otorga mayores posibilidades de cercanía en las conversaciones en tiempo real. Aunque se utilice en comunicación directa como con Skype —software que permite comunicación de texto, voz y video—, ello es ocasional y no constante. Solo se utiliza para fines laborales, o de dos personas que ya tienen conocimiento y confianza el uno del otro —como es el caso de las familias o parejas que están distanciadas. En palabras de Augé (1988), se trata de vincular el no lugar, que representa aquel espacio de interacción con objetos procurando cierto aislamiento, con el lugar que nos permite cierta dependencia de los demás en una consecuente socialización cara a cara. Véase el siguiente diálogo¹¹:

¹¹ Conversación entre Maricarmen y un hombre de 21 años. Diálogo del año 2013.

<p><u>Maricarmen Maldonado</u> HABLA UN SKYPE INTENSO <u>Clau</u> :((((Ptmmmmmm </3 <u>Maricarmen Maldonado</u> .l. no me hables no quiero saber la razón jajaja <u>Clau</u> Tengo que hacer la correccion de mi ensayo Solo entre para contestar a Camilo Y baaang Ahira todos se acuerdan de mi Osea noormalaso</p>	<p><u>Maricarmen Maldonado</u> solo no me quiero sentir sooola <u>Clau</u> Pero me ayudas a corregir mi ensayosh)? <u>Maricarmen Maldonado</u> me voy a quedar toda la noche <u>Clau</u> Really? Yaaaa amorsh Skype intensoo Y salgo de fb por tiii</p>
---	---

Para Maricarmen una comunicación que incluya el video, merecerá el apelativo de “intenso”, ya que percibe en ella una oportunidad de sentirse acompañada, de escapar a aquella tecnología que nos aísla más en el “no lugar”. Clau por su parte no desea mayores intercambios por el chat ya que tiene otros compromisos académicos por atender, aunque lamentará que “todos se acuerden de mí” ya que no cuenta con la posibilidad de responderles. Sin embargo, la súplica de Maricarmen termina por convencer a Clau del verdadero motivo: no sentirse tan sola como muchos se sentirían en el fondo, siempre que dependan de tales tecnologías. Para aclarar el concepto y la relación que posee con este ejemplo citamos al propio Augé:

Por “no lugar” designamos dos realidades complementarias pero

distintas: los espacios constituidos con relación a ciertos fines (transporte, comercio, ocio), y la relación que los individuos mantienen con esos espacios. Si las dos relaciones se superponen bastante ampliamente, en todo caso, oficialmente (los individuos viajan, compran, descansan), no se confunden por eso pues los no lugares mediatizan todo un conjunto de relaciones consigo mismo y con los otros que no apuntan sino indirectamente a sus fines: como los lugares antropológicos crean lo social orgánico, los no lugares crean la contractualidad solitaria (Augé, 1998, p. 98)

Acudiríamos a la creciente preferencia por el “no lugar”, eludiendo, en lo posible, impertinentes invitaciones al “lugar”:

<p>Carlos: tienes cam? Angélica: Cama? O camara? Carlos: camara pe monce Angélica: Jajajajajajajaja si si tengo Xq? Carlos: esq toi aburrido pe XD Angélica: Jaja a y quieres verme? Así apreciaras lo bueno que hay en peru.</p>	<p>Carlos: pon la cam monce xD Angélica: Jajajaja eso quiere decir que si me quieres ver ahh lo sabia jajajja lo siento pero orita me estan viendo de otros paises lo siento Carlos: jajajajajajajajajajaja</p>
---	---

<p>Carlos: jajajaja tranquiila pe chica limones xd Angélica: Jajajajajajaja ya dime si o si me quieres ver?</p>	<p>esta cun xD jajaja Angélica: Jajaja es enserio no es broma. Carlos: jaja me pondre a jugar.</p>
---	--

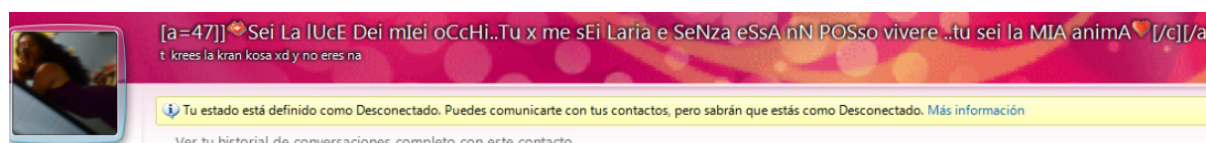
En este diálogo Angélica no desea conectar su cámara a pesar de tenerla, aunque no desaprovecha la oportunidad de incentivar aún más los deseos de Carlos. Él pareciera sentir cierto aburrimiento producto de estar consigo mismo, y al igual que en el Skype, procura sentirse acompañado de alguien más, ya que el intercambio de texto no es suficiente. Al no permitírsele, decide jugar consigo mismo. Es así como en su modo cotidiano y efímero las redes sociales descartarían cualquier panóptico para dedicarse a la comunicación sin mayores atavíos, a pesar de las esporádicas expresiones de soledad.

Otro motivo que alejaría a los usuarios de las cámaras radicaría en que se ha perdido el valor de la apariencia real de la persona, cobrando mayor relevancia la fantasía que

ambos individuos construyen el uno del otro. Esto cobró fuerza con la foto del “display” con que contaba el *Messenger* en sus inicios. Ejemplo de ello es la imagen 3, 4, 5, 6,7 y 8. El mundo del *Messenger* hoy no es más que un sueño del que cada vez menos recordamos, aunque en su momento ocupó un lugar preponderante en las vidas de los y las jóvenes que a sus 12 años ya empezaban a interactuar con todo tipo de personas en tiempo real. María Celeste¹² recuerda cuando empezó a utilizarlo: “habrá sido a los 9 u 8 años, me parecía increíble poder escribirle a una persona en tiempo real, me daban ganas de hablarle a todo mundo”. Hoy a sus 18 años le parece algo difícil de recordar. Son tiempos en que lo vivido no se empoza en ningún lugar, ya que “no hay tiempo para detenerse y reflexionar”.

Imagen N.º 3

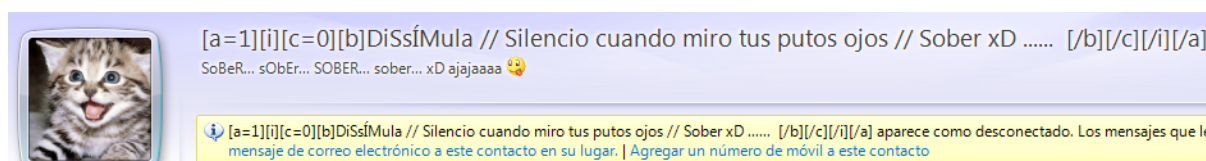
Parte superior del Messenger que permitía ver la foto del usuario con quien uno hablaba, así como un espacio para que este exprese en pocas palabras su sentir. Imagen del año 2010.



Fuente: Red social del Messenger. Acceso desde el perfil del autor. Año 2010.

Imagen N.º 4

En este caso llama la atención la construcción discursiva de una mujer de 18 años, quien para el año 2009 utilizaba tanto Nick como subnick para expresar sus sentimientos, tan irónicos como emotivos.

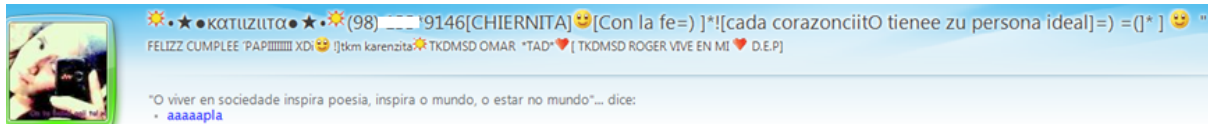


Fuente: Red social del Messenger. Acceso desde el perfil del autor. Año 2009.

¹² Entrevista sostenida en octubre del 2013.

Imagen N.º 5

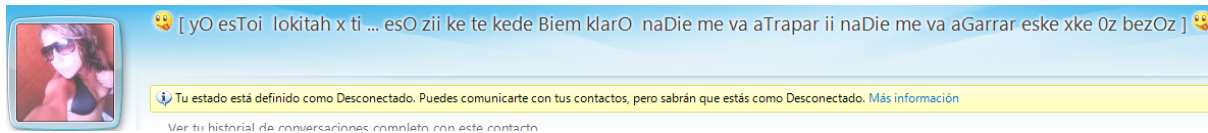
Los nicks y subnicks en el Messenger también servían para colocar el número celular, el cómo se concebía a sí misma la usuaria (chiernita), así como una frase que recomienda a todos (cada corazoncito tiene su persona ideal). Seguidamente ensaya mensajes de cariño con iniciales utilizabas en aquellos años: TAD y TKD (Te Amo Demasiado y Te quiero (Kiero) demasiado). Imagen del año 2009.



Fuente: Red social del Messenger. Acceso desde el perfil del autor. Año 2009.

Imagen N.º 6

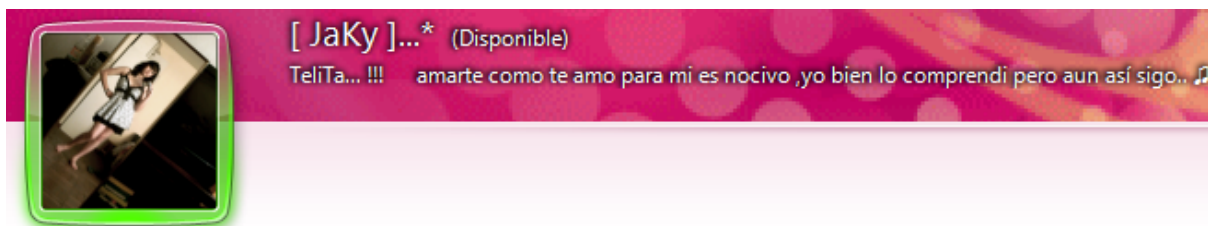
La usuaria en este punto expresa a todos sus contactos (que recuérdese podían ser incluso personas desconocidas que agregaban al averiguar dichas direcciones electrónicas) su condición de sentirse enamorada de alguien, más la advertencia de sentirse en la libertad de actuar sin control alguno. Imagen del año 2010.



Fuente: Red social del Messenger. Acceso desde el perfil del autor. Año 2010.

Imagen N.º 7

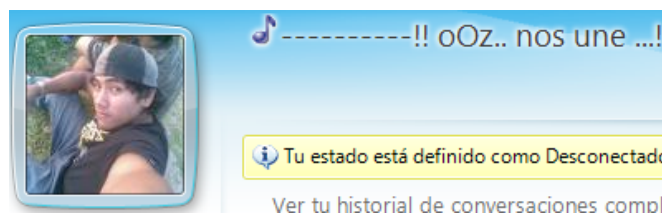
Las letras de las canciones fueron, desde el nacimiento del chat, una posibilidad de transmitir los sentimientos hacia el auditorio virtual. Ello se conserva aún hoy en día, identificando en las canciones de moda, sentimientos compartidos. Es un modo de sorprender a todos y todas sin el compromiso de sentirse autor o autora de tales discursos que a veces rayan en lo obsceno. Imagen del año 2009.



Fuente: Red social del Messenger. Acceso desde el perfil del autor. Año 2009.

Imagen N.º 8

Con la posibilidad de colocar la foto en el display, empezaron a abundar fotografías en donde los autores de las mismas eran los propios usuarios. Ya no necesitaban de nadie, inclusive sus fotos eran producto de su propia soledad. Imagen del año 2010.



Fuente: Red social del Messenger. Acceso desde el perfil del autor. Año 2010.

2.3. Ni yo te veo ni tú me ves: pérdida de la copresencia

Hoy aquellos displays se han reconfigurado como fotografías en las redes sociales ocupando su lugar de modo muy difuso como se verá en el capítulo relacionado al Facebook. Inspiran sus diálogos en los discursos y/o las fotos que muestran los y las jóvenes consumidores. Se patentiza aún más la idea de “gente sin rostro” que se comunica en una red descentralizada que cubre el planeta y disuelve el tiempo y el espacio (Huber, 2002, p. 17). Las fachadas de consenso son, de este modo, arrancadas y guardadas en el armario, listas para ser utilizadas cuando el individuo abandone el escenario virtual para interactuar cara a cara con el resto de la sociedad. Sobre la interacción cara a cara, sostienen Berger y Luckman:

En la situación cara a cara la subjetividad del otro me es accesible mediante un máximo de síntomas (...) el otro es completamente real. Esta realidad es parte de la realidad total de la vida cotidiana, y en cuanto tal, masiva e imperiosa (...) puede alegarse que el otro, en la situación cara a cara es más real para mí que yo mismo. Por supuesto que yo me conozco mejor de lo que jamás pueda conocerlo a él (...) pero este mejor conocimiento de mí mismo requiere reflexión. No se me presenta directamente. El otro, en cambio si se me presenta directamente en la situación “cara a cara”. Por lo tanto lo que él es, se halla continuamente a mi alcance, lo que yo soy no esta tan a mi alcance (Berger y Luckman 2001, p. 47)

En la situación cara a cara se comparte un espacio similar, una interacción con los otros, lo cual trae consigo una serie de consecuencias en los individuos interactuantes, sin embargo con el advenimiento de las tecnologías de comunicación vía Internet, la realidad de la vida cotidiana se ve trastocada, siendo reemplazada por tecnologías que multiplican las relaciones entre los individuos, sacrificando el aquí y ahora físico por un aquí y ahora virtual. El otro ya no será más real que yo mismo, su presencia será virtual e indirecta, quedando al desnudo lo que “soy yo”, lejos

del alcance del otro, con quien interactúo vía las redes sociales. El otro es un otro ficticio, imaginado por mí mismo a partir de las fotos que exhibe o de lo que dice de sí mismo, de igual forma el otro me imaginará a partir de lo que yo le diga de mí mismo. Aunque sean dos individuos que se conocen, deberán imaginar al otro a partir de lo que escribe: lo imaginarán riendo, ofuscado, alegre, aburrido o en estado de normalidad absoluta. A partir de esta idea del otro, es que ellos escribirán y sostendrán una serie de discursos, por ello es necesario entender que a pesar de la no relación directa cara a cara, su indexicalidad interactiva no deja de perder relevancia y significado profundo. Producto de ello se componen discursos que buscan escapar de la vigilancia amical y de los compromisos amorosos, tal como se verá en el punto correspondiente al celular.

Volvemos a épocas en las cuales recordamos que la esencia y función del humanismo era aquella telecomunicación fundadora de amistades que se realizaba en el medio del lenguaje escrito (Sloterdijk, 2001, p. 19), solo que ya no es más escrito, sino oral, lo cual nos lleva a un humanismo trastocado que rebasa las esperanzas del invento de Gutemberg. Retomando los cambios en la interacción social, Goffman conceptúa a los gestos impensados como los transmitidos de manera accidental al perder uno momentáneamente el control muscular sobre sí mismo pudiendo resbalar, tropezar, caerse, eructar, bostezar, etc., o cuando transmite la impresión de que está demasiado ansioso por la interacción o desinteresado de ella, pudiendo tartamudear, aparecer nervioso, culpable o afectado, ser víctima de explosiones de risa o ira que lo incapaciten como interactuante; o finalmente cuando el actuante puede permitir que su presentación adolezca de una inadecuada dirección dramática producto de contingencias inesperadas (Goffman, 1997, p. 63). Todos estos gestos caducan en las redes virtuales del internet: puedo hacer todo ello, sin la menor vergüenza, ya que no habrá intromisión alguna en la comunicación con los otros, los cuales no pueden verme ni observarme.

La respuesta de espejo de las actitudes del otro (Goffman, 1997, p. 48) se ve anulada

en las expresiones no verbales, tales como las gestuales, tomando mayor relevancia la respuesta verbal, siendo por esto indispensable no solo lo que se escribe, sino el cómo se escribe dicha información comunicativa. No podía vislumbrarse un fenómeno de este tipo con la correspondencia años atrás, ya que ésta “carecía de la presencia inmediata, continua y concretamente real de la expresividad

del otro” (Goffman, 1997, p. 48), en efecto mediante las redes sociales soy consciente y capaz de entender la presencia en tiempo real del otro, así como una constante interacción expresiva rica en símbolos y formas. Veamos en la siguiente conversación¹³ cómo es que el conocer a otra persona se limitará a cómo escribe: será el nuevo modo de “reconocer” a alguien:

<p>Monica Gambini Hola Carlos Yáñez que tal ..com estas Mónica Gambini Bien Carlos Yáñez eres tu ? Mónica Gambini si eklnsmknsfg jajaja y tu?</p>	<p>Carlos Yáñez ahh nose.me parecio raro ..tu siempre hablas asi : holaaaa jasjjajajaja ojfoaonconccxa aajajaja ..por eso me parecio raro Monica Gambini jajajajaaaj al principio no era yo pero ahora si ajajaja Carlos Yáñez jajaja vess ya sabia ...te conosco Monica Gambini</p>
--	---

Los códigos vía chat nos remiten a todo un universo que trata de suplir de algún modo las ausencias físicas de aquel o aquella con quien nos comunicamos. En la búsqueda de experimentar un espacio físico común con la persona al otro lado del celular o del monitor, se ensayarán supuestas acciones que son posibles únicamente en una relación cara a cara. Veamos un caso. Tony decide rascarle la espalda a Vania, y ella a su vez imagina el acto al punto de indicar dónde es que debe rascar: es un modo de dramatizar lo imposible, aunque en la imaginación de los usuarios ello no sea imposible, más aún cuando la confianza entre dos grandes amigos lo permite¹⁴:

Vania

me pica
la espalda
me rascas

Tony

sorry honey eso hacen los heteros jajaa

no mentira
yaya
tu me dices dodne
:\$(

Vania

arribita arribita
sisisi ahi ahi ahi
aaah
jajajaja
te extraño zorra¹⁵

Notemos que Vania finaliza con un “te extraño”. La sola dramatización la lleva a desear estar con aquel amigo a quien tanto añora. El chat que supuestamente tanto aproxima, lo que parece hacer es dar cuenta de cuán alejados están tanto receptor como emisor. Es un modo de valorar los momentos que no necesitan de mediadores, es decir aquellos en que la copresencia los reúne en un solo lugar físicamente reconocible. Nos remontamos, así, a ese otro tiempo, en que los conocimientos

¹³ Diálogo del mes de junio del 2013 vía Facebook entre Mónica y un joven de 18 años.

¹⁴ Diálogo sostenido entre Vania y un joven de 19 años. Junio del 2013.

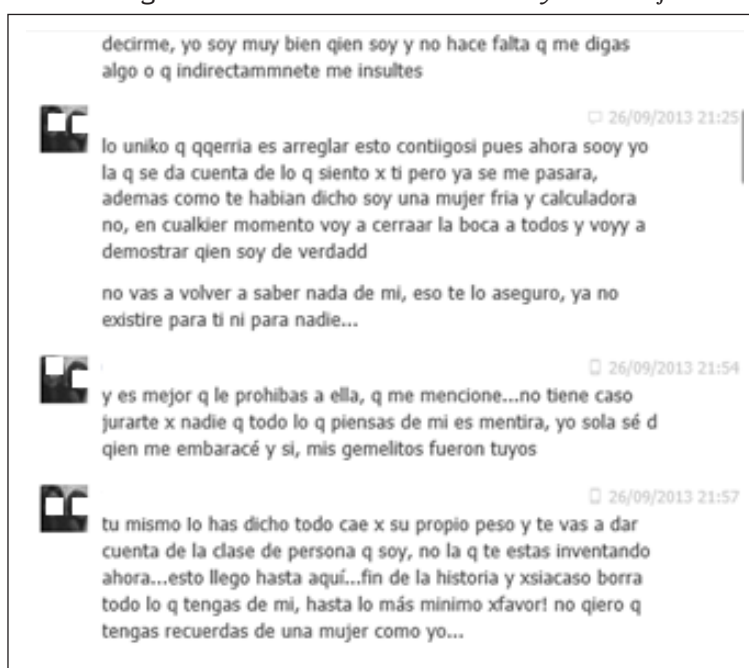
¹⁵ Modo de dirigirse de Vania hacia Tony.

de gramática se consideraban en muchos lugares como el emblema por antonomasia de la magia (Sloterdijk, 2001, p. 24), hoy en día esa magia no ha cesado, la gramática de antaño ha evolucionado a estas tecnologías que siguen sorprendiéndonos desde una oralidad incesante que vuelve aún más mítica esta realidad, una oralidad con la cual contrajo ciertas nupcias con el advenimiento de la electricidad y la posterior electronalidad. La musa de la oralidad de Havelock no solo aprendió a escribir, sino a mentir.

Ahora bien, ante la pérdida de la copresencia los temas abordados en el chat no será únicamente superficiales, el chat puede ser un mediador capaz de transmitir los diálogos más dramáticos. Con ello se buscaría cierta economización sentimental: administrar

los recursos sentimentales desde la lejanía virtual, ahorrando el sufrimiento que podría producirse en un encuentro cara a cara. Analicemos cuatro ejemplos. El primero es un monólogo por parte de alguien que advierte a Marco de ser el padre de los gemelos que espera. Al ser negativa la confianza de Marco, ella amenazará a través del chat del Facebook, sin necesidad de acercarse a él. Como el propio Marco sostuvo en una entrevista, bastó con ello para desesperarlo. Los tiempos de la electricidad en los que se decían que era mejor conversar los temas más serios en persona en lugar la insulsa vía telefónica no solo han caducado, además se le sumará la vía virtual que a diferencia de la comunicación telefónica pocos recursos tendrá para identificar cómo se siente el otro, excepto por lo que uno pueda leer. Leamos:

Imagen N.º 9
Diálogo en el Facebook entre Marco y una mujer.



Fuente: Red social del Facebook. Acceso desde el perfil de Marco. Año 2013.

2.4. ¿Quién está al otro lado de la computadora? Migrando hacia el Facebook

Las teorías interaccionistas demostraron cómo es que se experimenta un tipo de anomia debido a la confusión y desconcierto cuando el pequeño sistema social de la interacción cara a

cara se derrumba, producto de las dudas sobre la proyección del sujeto, causando vergüenza en el desacreditado, provocando en los demás hostilidad, perplejidad y desconcierto (Goffman 1997, p. 24). Sin embargo, en la interacción virtual no existen tales peligros: la seguridad estará garantizada, lo cual abriga de confianza al usuario. Señala Goffman:

La sociedad está organizada sobre el principio de que todo individuo que posee ciertas características sociales tiene un derecho moral a esperar que otros lo valoren y lo traten de un modo apropiado. En conexión con este principio hay un segundo: que un individuo que implícita o explícitamente pretende tener ciertas características sociales, deberá ser en la realidad lo que alega ser (Goffman, 1997, p. 25)

El derecho moral que se desprende del primer principio se hace mucho más sencillo de realizar, debido a que el esfuerzo que desenvuelve el individuo, no será el mismo que en la interacción cara a cara, su atención se enfocará en lo que escribirá y en cómo lo escribirá. Precisamente la conveniencia se basa en la nulidad del segundo principio, ya que no tendrá que alegar lo que en realidad es. Al menos así fue ser al principio. Por ejemplo, un hombre de 35 años podrá interactuar con mujeres de 20 años colocando fotos de jóvenes menores que él, sosteniendo una falsa identidad. Es lo que se conoce como tener un perfil falso. Sin embargo, todo llegará a su fin al momento de conocer físicamente a la persona en mención. Marco, tenaz y persistente en salir con mujeres que iba conociendo en las redes sociales, nos cuenta un caso reciente a través del Facebook:

Ingresé al Facebook y tenía ganas de agregar y envié de cinco solicitudes y me aceptaron dos, en la cuales había una chica que le pondría unos 26 años, y le hice la conversación, ya pasando dos semanas quedamos en salir y conocernos, me citó por Magdalena, en un parque. La espere casi 10 minutos, y me llama, por donde estaba me pregunta y le respondí que estaba

en el lugar donde me había dicho, me preguntó cómo estaba vestido, y también le pregunto lo mismo, entonces pasaron 5 minutos y aparece ella, no me percate porque no era la chica de la foto, era una señora de 40 años, pero no me paltí. Le pregunté que porque me mintió, me dijo que se avergonzaba de su edad, y le respondí que para la amistad no hay edad, bueno pase una tarde muy chévere, dialogamos de todo, y así se pasó hasta la noche, me llevo hasta su casa y me retire, pero fue una experiencia, bueno todo lo que trae el Facebook.

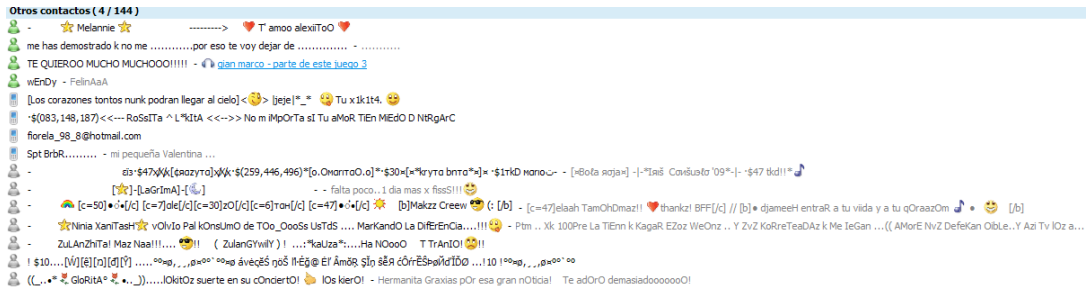
Ello llevó a Marco a dudar siempre de aquellas mujeres con las cuales desea salir una vez contactadas en las redes sociales. ¿Quién está al otro lado de la computadora? Las redes que refuerzan el conocimiento de unos sobre otros es la única garantía que permitiría a unos confiar en aquellos otros que desean hacerse de una nueva amistad e inclusive de una nueva relación amorosa. Es por ello que Marco desconfiará constantemente en su búsqueda de nuevas mujeres a quienes conquistar:

A veces no me da ganas ya de salir porque aparecen personas con fotos de lo que no son, son mentiras, y uno está pendiente en ver si es verdad o no, pero así es la vida de la redes, ahora todos ponen fotos de que no son de ellas sino otras, pero es bueno experimentar y también por la curiosidad que da.

Uno de los motivos que llevó al Messenger a su fin, fue precisamente la desconfianza de la persona que se tenía al otro lado, inclusive con aquellos y aquellas que ya se conocía surgía ese vacío de no saber dónde se depositaban las inquietudes del “yo”.

Imagen N.º 10

Aunque muy pequeña, se puede observar la lista de contactos que se podía tener en el Messenger. Aparecían sus nicks y subnicks por lo cual ocupaba un lugar muy largo. Se veía quiénes estaban conectados y quiénes no. Puede verse la gran cantidad de símbolos, llevándonos a mediaciones del tipo oral antes que escrita.



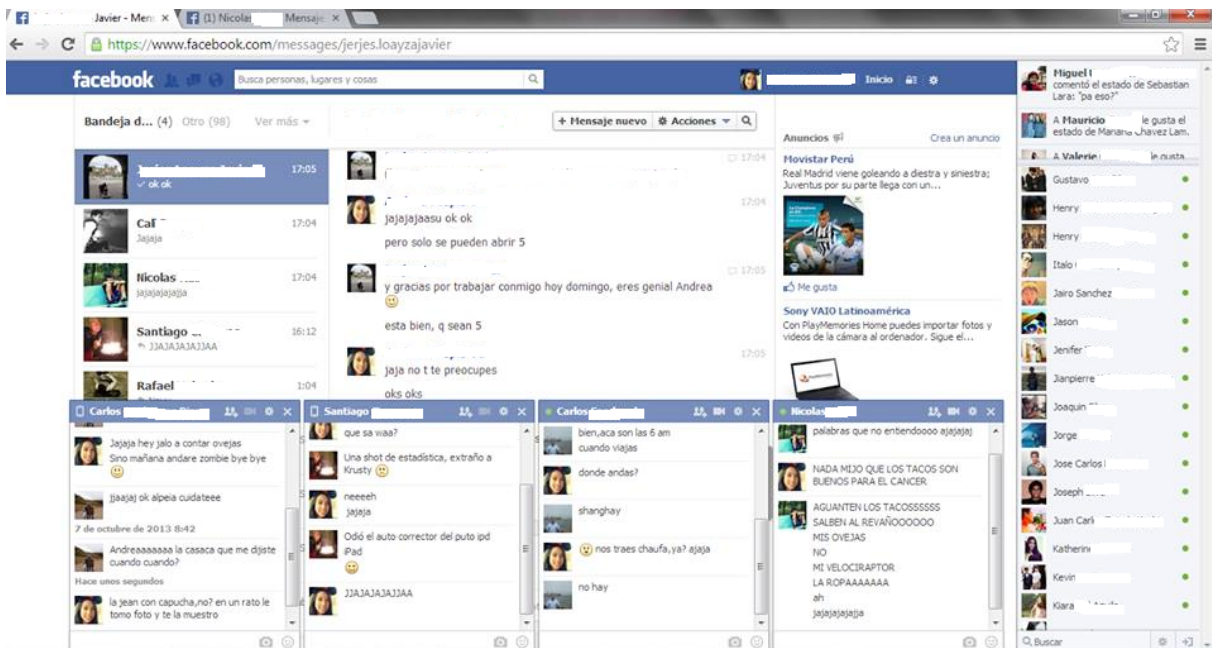
Fuente: Red social del Messenger. Acceso desde el perfil del autor. Año 2011.

El chat del Facebook encontró en este punto caldo de cultivo suficiente para la masiva migración de un medio al otro. *Messenger* cerró sus puertas para siempre para el año 2013, mientras que Facebook dos años atrás ya empezaba a monopolizar el consumo del chat. Las fotografías, lo que el otro publica, lo que los otros le comentan, todo ello recrearía un universo digno de ser explicado en el siguiente capítulo. Reduce la incertidumbre. Vale destacar que el uso del WhatsApp y otras aplicaciones de chats vía celular aseguran su éxito al integrarse a los celulares, por lo cual

las desconfianzas de antaño en el *Messenger* desaparecen. Notamos entonces que en el mundo incorpóreo de la comunicación virtual, cada cual podía asumir personalidades de su propia creación, es decir, cierta cultura de la simulación (Huber, 2002). Aquello hoy no deja de existir, pero es más difícil de crear aquel engaño. Ya para el año 2009 el simular mucho producía el aburrimiento de uno y otro, por lo cual las redes al interior del Messenger eran muy superficiales. Hoy en día las interacciones vía virtual cobran cada vez más y más formas polimorfos.

Imagen N.º 11

Red Social Facebook. En esta imagen puede apreciarse el tipo de chat a través del Facebook. Se tiene al alcance las fotos, comentarios y demás redes que refuerzan la seguridad del usuario o usuaria al momento de entablar diálogo con sus amigos y amigas. Se pueden tener hasta cuatro ventanas abiertas a la vez, y otras en espera, evitando la sobrecarga del espacio que se veía en el Messenger. Al lado derecho aparece la lista de personas conectadas. Al lado izquierdo se pueden observar las conversaciones a modo de historial.



Fuente: Red social del Facebook. Acceso desde el perfil de una usuaria de 18 años. Año 2013.

En el Messenger los contactos desconocidos tenían una vida limitada, ya que acababan por ser eliminados. Las redes sociales le han alargado la vida, aunque ello no implica que terminen siendo bloqueados ¿Se reduce la repulsiva necesidad de establecer vínculos y compromisos duraderos inevitables en las batallas off line por el reconocimiento, quedando así eliminadas o al menos reducidas a su mínima expresión? (Bauman, 2007, p. 157). A la larga, ya lo decía Buchheim en su teoría del poder, para aumentar o despertar el interés de los demás en uno mismo, uno tiene que invertir tanto como sea necesario a fin de poder aumentar la propia capacidad de influir socialmente (Buchheim, 1985, p. 13). Cada vez hay mejores y mayores técnicas en que sobrevivan aquellos parásitos sociales de la web, que buscan insertarse en la vida de otros y de otras, en un modo de vida cada vez menos parasitario y más común, espectacularizando su privacidad y la de los demás.

Aquella noción parasitaria con los años se ha transformado, ya que a través de las redes sociales cada nodo reforzará a quienes observe, y no porque exista un conteo de “vistas” de perfil como si existía en el HI5, sino porque comentarán, pondrán likes, entre otras acciones más. Lo más importante es que saltará de la virtualidad a la realidad, propiciando un mundo del no lugar hacia el lugar. Pero ni todo ello arranca una experiencia común entre todos los jóvenes: la comunicación entre dos individuos que sostienen estar haciendo cosas que en realidad no hacen, vistiendo ropas que no visten, o estar en lugares en los que no están. La estancia de una persona en el Messenger no garantizaba ninguna de las afirmaciones que sostiene. El Facebook agregó la posibilidad de identificar el lugar en que uno se encontraba —siempre y cuando uno lo permita— gracias al celular que integraba este dispositivo. Un motivo más para confiar.

3. Aproximaciones teóricas al mundo de los videojuegos

Los videojuegos, en lo que va de la última década, tienen una importancia cada vez mayor en la interacción y aprendizaje de niños, adolescentes y jóvenes, siendo ejercitado

como una herramienta lúdica que ocupa grandes espacios de la vida cotidiana. De este modo, se ha dejado entrever formas cada vez menos convencionales de socialización por intermedio del internet, con arraigo masivo en todo el mundo. Tanto videojuegos como internet, vienen desarrollando una de sus virtudes más consumidas: los videojuegos on-line (en línea) que amalgaman de algún modo convicciones de socialización en tiempo real, posibilitando la exhibición ante un auditorio de magnitudes mundiales, al estilo de las redes sociales, cumpliendo a su vez la misión de entretener enfrentando a jugadores conectados desde diversas locaciones del planeta. Los diálogos sostenidos se suman a las actitudes de las proyecciones lúdicas del usuario en la pantalla, y las sensibilidades se manifiestan en enfrentamientos a muerte y en colaboraciones colectivas en pos del triunfo. Con este proceso, se crean redes de gamers —jugadores— que poseen un impacto importante en el consumo de videojuegos. En este contexto de consumos mundiales, Latinoamérica, aunque aún es un mercado de videojuegos aún por explotar, crece cada vez más gracias a las redes que los consumidores vienen desarrollando en sus respectivos países, a través de foros, grupos y la propia interconexión on-line, que tiende puentes entre unos y otros. Si bien este crecimiento consumista no se da mayormente por intermedio de publicidad televisiva ni a carteles publicitarios en Latinoamérica, el poder de las redes ha permitido el crecimiento de ventas, expectativas y comunidades de gamers en diversos países de Latinoamérica, con especial énfasis en México. Es así que la búsqueda de sitios web que ofrecen las últimas noticias, videos y proyectos de los juegos que prometen acaparar la atención de millones, crece desmedidamente.

A continuación se propone una aproximación a dicho fenómeno en Latinoamérica, a pesar que no alcanza el consumo desmedido de América del Norte o de Europa. La importancia de Latinoamérica como escenario de nuestros objetivos, yace en que viene atravesando una etapa de crecimiento consumista cada vez mayor, lo que nos lleva a pensar en estas tecnologías como primordiales escenarios de socialización infantil y juvenil. Así, se propone

analizar las consecuencias de los videojuegos en línea, los cuales acapararían funciones elementales del internet de computador, y a su vez proporcionaría funciones totalmente innovadoras de intercambio intersubjetivo. Dichas consecuencias serán estudiadas desde dos ámbitos. Por un lado desde las redes que van forjándose en cada país de Latinoamérica, propiciando un auto reconocimiento de comunidades de *gamers* en cada localidad, y por otro lado desde la óptica de cómo se desenvuelven los *gamers* en sus respectivas interacciones simbólicas. Para ello se reconocen y comprenden las sensibilidades y emociones juveniles, a través del análisis del ejercicio lúdico virtual, yendo más allá de las identidades racionales e intelectuales, para aterrizar sobre *la importancia social contingente* (Sen, 2007, p. 55)

Los videojuegos on-line los que originarían una condición innovadora, ya que ofrecen lo que la computadora on-line ofrecía, es decir jugar, para después interactuar: los videojuegos permiten interactuar jugando, con usuarios del propio país y de todo el mundo, rebasando fronteras geográficas e idiomáticas. Se trata de una condición que, por un lado, permite la inserción al Internet como micro universo autónomo, de apertura al mundo e identificación (Ángeles, 2010) y, por otro lado, aproxima cada vez más jóvenes al mundo de las emociones y sensibilidades lúdicas a través de la incorporeidad de los videojuegos en línea.

Ya en 1978 Castoriadis exigía la transformación técnica televisiva para que los individuos se comuniquen y participen en una red de intercambios, en lugar de aglomerarlos pasivamente alrededor de algunos polos emisores (Castoriadis, 2007, p. 33). Por ello, a diferencia de lo que la televisión logró en las multitudes, los videojuegos son capaces de propiciar una interactividad que depende esencialmente de las acciones del jugador (Quiroz y Tealdo, 1996). El usuario tiene la posibilidad de moverse en un ambiente, si bien intangible, que le permite interactuar con objetos, ofreciéndole cierta ensoñación de plasmar en este mundo "real" la fantasía corporizada donde pensar y sentir son la

misma cosa (Silva, 2008). Experimenta sensaciones que lo radicalizan del aquí y ahora, hacia una interfaz en el videojuego mismo, produciéndose una transvivencia empática, a través de la génesis de un personaje que es él mismo, para desplazarse por ese universo paralelo adquiriendo el poder de articular su propio destino, decidiendo sus acciones e interacciones (Marcos y Martínez, 2006). Es la capacidad de duplicar el mundo: la biologización de la máquina (Silva, 2008). Asistimos a un fenómeno en donde las tecnologías son parte integral de la vida del ser humano. Cada vez actuamos más como interfaces de humanos y máquinas: conjunciones de sistemas orgánicos y tecnológicos (Lash, 2005).

Más allá de una aparente fusión que convierta al ser humano en cyborg, se trata de un ser humano que enfrenta el medio ambiente en interfaz con los sistemas tecnológicos, como una forma tecnológica de vida natural (Lash, 2005), aproximándose cada vez más a aquellos cuerpos electrónicos incorpóreos e inmateriales, pero con fuerza referencial que se anidan con fortaleza e ilusiones futuristas en nuestra imaginación contemporánea (Silva, 2008). De este modo las formas tecnológicas sobrepasan los metarrelatos, al ser discontinuas y no lineales dirigiéndose hacia varias direcciones a la vez (Lash, 2005). Son capaces de arrancarnos de nuestro tiempo y nuestro espacio: se pierde tanto la noción del tiempo, como la noción de la realidad cotidiana al saltar a esas otras realidades con las que se puede uno identificar y que se puede manejar en una curiosa complicidad hombre-máquina (Del Portillo, 2004). A través de los videojuegos se borran las fronteras históricas, espaciales, temporales y políticas (Adam y Perales, 2006). Como explican Adam y Perales (2006), el juego tiende en mayor medida hacia la libertad de acción y a la diversidad, a diferencia de la tiranía, la división y subordinación de clases.

A estos atractivos se añade la situación generacional permanentemente adultocéntrica, cuyo pensamiento tiene al comportamiento adulto como paradigma a seguir, subordinando a los jóvenes y adolescentes, concibiéndolos como simple moratoria social. En Latinoamérica dicha subordinación posee

características que subyugan a los jóvenes, debido a que, como explica Reguillo, los Estados latinoamericanos solo apuntan “la incorporación a como de lugar” a un modelo que los excluye y margina, ya que el modelo educación-trabajo-ciudadanía no está al alcance de la población juvenil (Reguillo, 2004, p. 50), llevándolos a aceptar empleos mal remunerados, capacitación instrumental que los atará a una desigualdad insuperable, negociación de su fuerza electoral y renuncia a sus emblemas identitarios en función de un lugar en la sociedad (Reguillo, 2004, p. 51). Soportan una estigmatización constante, generalizados por el imaginario de la delincuencia juvenil, a pesar de la menor cuantía de jóvenes y adolescentes en estos procesos de violencia urbana, Países como Perú constantemente impulsarán paradigmas de control social hacia los jóvenes, que aunque sea de menor cuantía su participación en pandillas, tiende a generalizarse el prejuicio hacia ellos. En Colombia, Ecuador y Venezuela se viven situaciones similares.

Todo ello trae consigo un endurecimiento de las políticas punitivas de los gobiernos y la consiguiente distribución e culpas a los jóvenes acusándoseles de hedonistas y carentes de interés (Reguillo, 2004), solo son vistos como una realidad inacabada y futura, por lo que sus propuestas, expectativas, proyecciones y problemas que provienen de sus experiencias, son rechazadas en pos de llevarlos por el camino de la *dirección correcta* (Leyton, 2009, p. 51), las juventudes son catalogadas por tanto, como indicaría Bergua, en términos de falta, de no ser (Leyton, 2009). Las y los jóvenes reaccionarían a las numerosas amenazas que se ciernen sobre la subjetividad, la política y las formas técnicas que envuelven la comunicación (Urresti, 2008) que tiende a magnificarse durante la adolescencia, una etapa que como explica Urresti (2008) está signada por los cambios, la inseguridad y los ensayos provisionales. Y no es para menos, vivimos una presente globalizador de infinitas incertidumbres que ofrecen respuestas a corto plazo, capaces de caducar al poco tiempo de ser enunciadas. La fragmentación de la realidad les parecería tan grande a las y los jóvenes, que está lejos de ofrecerle algún asidero o palanca

para actuar: de ahí la fuerza de atracción de la temática del vacío y de la impotencia, la crisis del sentido se manifiesta en una discrepancia mal vivida entre el concepto y la realidad. (Laidi, 1997)

4. LOS VIDEOJUEGOS ONLINE EN LATINOAMÉRICA

Tenemos así un importante caldo de cultivo para que las tecnologías jueguen el rol de liberalizador democrático, al propiciar una especie de ágora virtual juvenil. Así, Ángeles (2010) al realizar una exhaustiva revisión bibliográfica, definirá a las generaciones juveniles digitales como Generación @, Nativos digitales, Net-generation, Generación interactiva, *Internet Generation* (Generación I), generación Z o Byte –estas tres últimas, explica Ángeles para aquellos nacidos entre 1994 y 2004. Si bien el consumo de los videojuegos era regularmente individual, en donde las relaciones se daban en función al juego sin tener como punto de partida a la persona (Quiroz y Tealdo, 1996), hoy en día gracias a los juegos on-line, el “otro” es más que una abstracción mental, existe y forma parte del grupo aliado con quienes se conseguirán triunfos apremiantes, o por el contrario, para deberá ser aniquilado y vencido debido al azar virtual que lo propuso como antagonista.

Ya no se juega más contra la fría y distante máquina o contra aquel inanimado disco duro del computador, esta vez la interacción es entre seres humanos que tienen como interfaz a la consola, que sirve de mediador entre unos y otros. Siguiendo a Latour (2008, p. 107) más allá de servir de telón de fondo de la acción humana, este tipo de actor no-humano –la consola y sus múltiples aristas tecnológicas que permite la interconexión virtual– es capaz de permitir, dar recursos, alentar y hacer posible una serie de interacciones, múltiples y complejas para con el mundo entero.

La “*bedroom culture*” (cultura del dormitorio) no es suficiente para explicar este fenómeno (Ángeles, 2010, p. 208), pues se deja de ser un jugador aislado abriéndose primero a un mundo representacional lúdico y complejo que lo conecta a un universo ilimitado de

pares virtuales, para luego pasar al espacio del universo real. El efecto on-line permite multiplicar las redes dentro y fuera de un país, pero lejos de hacer grandes amistades, construyendo comunidades en las que se conoce a más gente (Martínez, 2007), las redes amplias y diversas, superficializan las relaciones y las inmediateizan a meras necesidades lúdicas, pues los equivalentes líquido-modernos de antaño no tienen asidero hoy con el tiempo ni con el espacio, sino con la velocidad y la aceleración (Bauman, 2004). Se trata de conexiones que no limitan la libertad de elección pero, que por el contrario: *“Sí propician una mayor laxitud de las relaciones personales y una mayor fragilidad de los vínculos humanos, disminución de las obligaciones y las salvaguardias. De modo que vivimos una paradoja de hallarnos “desentendidos”, al tiempo que en estrecha intimidad comunicativa”* (Ángeles, 2010, p. 205).

Estas redes representan una rearticulación de los lazos en las típicas ceremonias sociales de encuentro colectivo (Urresti, 2008) que se caracterizan por su agilidad, su inmediatez y su corto tiempo de existencia. Se crea un medioambiente en el que dichas redes crecen sin distancias, ni sospechas, con la evidencia indudable del dato inmediato, una suerte de segunda naturaleza que en este caso les resulta propia (Urresti, 2008). Las lealtades pierden sus referentes de antaño, el poder de seducción/movilización descansa justamente en su desvinculación del espacio, por ello dichas redes simbolizan la perpetua continuidad de un viaje infinito, y no la finalidad de la llegada (Bauman, 2004).

En este contexto, los juegos de computadora fueron los primeros en incursionar en el mundo de los videojuegos en línea, sin embargo, este privilegio pertenecía a los pocos que podían costear la sofisticada parafernalia, como por ejemplo los periféricos, tarjetas de sonido y

de video, un buen adaptador, entre otros. Las consolas de videojuegos entonces decidieron ensayar los videojuegos on-line, abaratando costos gracias a significar un procesador único sin necesidad de mejoras constantes como en la computadora. Amplió la oferta y multiplicó la demanda. Los tiempos en que los usuarios se limitaban a jugar con amigos y amigas en casa, o en que solos se encerraban un fin de semana entero a finalizar una serie de retos virtuales, han caducado: hoy en día las posibilidades se proyectan infinitamente. Eran tiempos en que se creían que los juegos en línea eran un privilegio muy costoso, inimaginable en la casa de una familia latinoamericana de clase media.

Hoy en día solo es necesario tener una consola, los juegos, el internet y pagar anualmente entre 30 y 65 dólares, en el caso de la consola Xbox-360 de Microsoft, o no pagar nada para el Play Station 3, de Sony¹⁶. El éxito de los videojuegos on-line se debe también a las posibilidades que ofrecen las consolas. En la interfaz de los juegos en línea es posible ver un menú muy amplio y lo suficientemente entretenido para quien estaba acostumbrado solo a lo clásico. La posibilidad de crear una propia imagen de uno mismo, el colocarle la ropa que se desee, lentes, peinados, zapatillas de marca y a la moda, todo es posible con la construcción de los denominados “avatares”¹⁷. Por ejemplo, en la interfaz de Xbox-360, es posible comprar en línea películas o videojuegos, así como tener acceso al Facebook o al Twitter. Las actualizaciones son constantes siendo las posibilidades ilimitadas, incluyéndose canales de you tube gratuito y acceso a series y películas en línea, previo pago mensual.

De este modo, no solo se va ampliando su consumo doméstico, también empieza a alquilarse en diversos sitios. Colombia, Perú, México y otros países de Latinoamérica, según

¹⁶ La consola que fue la pionera en ventas para juegos en línea fue la Xbox 360, que a diferencia del Play Station 3, se adelantó a las posibilidades on-line.

¹⁷ En los últimos meses Xbox decidió capitalizar dichos gustos, poniéndole precio a cada prenda. Para considerarlo desde la perspectiva de un país latinoamericano como Perú, una tarjeta de puntos que en Estados Unidos puede costar 20 dólares, en Perú costaría 65 dólares. Esta tarjeta equivale a 1600 puntos. Esta denominada *actualización lucrativa de gamers* exige prendas que cuestan desde 3 a 8 dólares. Véase www.republicadegamers.com

comentan los usuarios, empiezan a ver con buenos ojos el negocio de los videojuegos en línea. El efecto on-line otorga un auditorio mundial que legitima los logros de un usuario desde su localidad latinoamericana. Por ejemplo, uno de ellos comenta:

Yo no tocaba los juegos de guerra, sin embargo me dije vamos a probar en línea! ¡Y ahora quiero seguir subiendo de level, ganar más armas... es una manía! (Cuaderno de campo, 2009).

Un *gamer* en Latinoamérica se inicia entre los 15 y 20 años¹⁸, y se le puede encontrar hasta los 30 años, sin lugar a dudas, hablamos de adolescentes y jóvenes en una etapa de ensayo y práctica constante frente a una sociedad con muchos prejuicios y pocas oportunidades para ellos. Asimismo, se visualiza cierta perennidad a la incorporación del mundo lúdico y tecnológico de aquellos usuarios más antiguos, quienes lejos de apartarse —debido a los compromisos laborales y/o familiares— continúan siendo adeptos a los videojuegos on-line, aunque con cierta prudencia, debido a las responsabilidades adquiridas en el tiempo. ¿Se puede hablar de una nueva generación que ha incorporado nuevas formas de sentir la vida? Al igual que los celulares, dispositivos de música y de almacenamiento, la comunicación en tiempo real y las redes sociales, los videojuegos on-line se suman a una larga lista de materialidades, figurando la vida de los usuarios. Incluso como entidades textuales, los objetos desbordan a sus hacedores (Latour, 2008, p. 125).

Aunque, a excepción de los videojuegos de fútbol, la gran mayoría de videojuegos sea para una persona —exceptuando aquellos en los que se divide la pantalla— las posibilidades del on-line multiplican la participación a números que ascienden hasta los 16 usuarios en el caso de los videojuegos Halo 3, Halo ODST o Halo Reach, cada uno desde su respectiva consola. Prueba del crecimiento del

efecto on-line es que en el periodo navideño del 2009 se registró un miembro cada segundo y más de 2.2 millones de usuarios o miembros conectados simultáneamente en línea, de un aproximado de 20 millones de usuarios en todo el mundo¹⁹. Las interacciones no se realizan solo entre latinoamericanos²⁰, los canadienses y norteamericanos abundan en la red, propiciando una imposición del inglés como idioma común. Cada usuario del Xbox live, nombre con el que se conoce al videojuego en línea en la consola del Xbox 360, tendrá un *gamertag*, que funciona como documento de identidad frente a la red mundial. No utilizarán sus nombres originales, sino apelativos vinculados a héroes de dibujos animados, o a distorsiones de sus propios nombres, o acaso adjetivos superlativos que resaltan sus capacidades lúdicas e incluso siniestras.

4.1. La imagen proyectada y su relevancia ontológica

Halo ha representado en los últimos siete años la puerta hacia los juegos en red desde una consola, sin embargo no es sino hasta la salida de Halo 3 en el año 2007 para la consola XBOX 360, en que se difundió masivamente las bondades “on-line” por intermedio de una consola, y no de una computadora. A ello siguió Halo ODST en el año 2008 que no difería de Halo 3, sino en la suma de nuevos escenarios a los ya conocidos en Halo 3, y Halo Reach en el año 2010 que significaría un cambio de escenarios y formas de juego. Elegimos estos videojuegos gracias a su alcance mundial, incluyendo a Latinoamérica, y por su representatividad gracias a su condición innovadora como primer videojuego de consola en tener arraigo on-line a nivel mundial. Las partidas tendrán inicio al momento de buscar y encontrar usuarios que compartan la experiencia virtual, para lo cual se dividirán los equipos en dos colores: rojo y azul. Las imágenes proyectadas que representarán al usuario en línea serán soldados de élite uniformados de

¹⁸ En Norteamérica se encuentran *gamers* desde los 7 años, abundando aquellos entre 10 y 15 años, conectados desde sus casas. Ello no es común en Latinoamérica (Cuaderno de campo, 2010).

¹⁹ En <http://www.gameprotv.com/xbox-360-llega-a-los-39-millones--noticias-7576.html>

²⁰ En el mapa de los usuarios a lo largo de Latinoamérica, el mercado más próspero es el mexicano.

pies a cabeza, bajo una apariencia cyborg. Pese a dicha apariencia representarán a seres humanos uniformados, ya que sangrarán al ser asesinados. Esta condición no-humana, permitiría restarle rasgos de crueldad que puedan censurar el videojuego. Podrán elegir entre esta apariencia o la de una especie extraterrestre que tiene similares características humanas en cuanto a extremidades y movilidad, a excepción de su apariencia reptilia. Se podrá utilizar hasta dos tipos de armas, con la posibilidad de sustituirlas con alguna dispuesta en el escenario, que van desde escopetas o bazucas, hasta espadas o francotiradores.

En Halo 3 se podrán elegir detalles importantes del personaje seleccionado, como el emblema que tendrá el personaje en el hombro que le otorgará cierta individualidad y diferenciación del resto. Algunos portarán diversos trofeos como katanas o cascos sofisticados, todo ello producto de logros conseguidos por el usuario en diversas partidas. En Halo Reach se podrán utilizar llamaradas en las cabezas e inclusive existirán aplicaciones en que, al ser asesinado, habrá una explosión colorida con un fondo sonoro de niños vociferando con alegría. Se trata de una característica festiva que busca celebrar la propia muerte, ya que es aquel que muere el que añade dicha característica a su personaje. Son elementos que harán sentir al *gamer* orgulloso frente al universo de sujetos lúdicos virtuales, ya que estas aplicaciones representarán, tanto sus gustos, como sus logros obtenidos con esfuerzo y dedicación. Este tipo de capital simbólico nos lleva a pensar que esta visualidad va acorde con una ontología (Arfuch, 2008) de tipo bélica, con personajes que hacen las veces de mercenarios, fríos y calculadores dispuestos morir por aquel que ve en él representado sus objetivos. Estas imágenes no son solo “cosas”: ocupan múltiples posiciones de sujeto e identidades (Arfuch, 2008), en palabras de Belting: “*El ser humano no es amo de sus imágenes,*

sino —algo completamente distinto— como “lugar de las imágenes” que toman posesión de su cuerpo: está a merced de las imágenes autoengendradas, aun cuando siempre intente dominarlas” (Belting, 2007, p. 15).

En suma, se trata de un constructo simbólico que, más allá de representar un cúmulo de elecciones al gusto del usuario, vincula, tanto medio, imagen y cuerpo. Hacemos a nuestra imagen más “nuestra”, desplegando no solo “mis” deseos de vencer, sino “mis” esperanzas, metas, ilusiones y fantasías: dominamos por momentos, nos domina en otros. Se revoca el propio cuerpo “real” que está imposibilitado de ir a “esa” guerra virtual en donde la muerte tiene sabor a superficialidad y en donde matar al “otro” no tiene ningún asomo de crueldad o ilegalidad. Las fronteras entre lo virtual y lo real encuentran su punto neurálgico en esta proyección simbólica auto engendada de la cual no somos ni titiriteros ni títeres, ni amos ni siervos, se es tanto lo uno como lo otro.

4.2. En busca de mayores retos virtuales

En Halo 3 y Halo ODST, existen dos modalidades de juego: las “clasificatorias” y las “sociales”. Las primeras elevan el rango del *gamer*, mediante una calificación²¹, las segundas solo le otorgan experiencia en su historial. Serán las partidas clasificatorias, las que acaparen la atención de todos: la tensión será mayor y exigirá una mayor concentración y seriedad por parte de los *gamers*, por lo cual conllevará a una mayor presión y frustración si se es derrotado en varias ocasiones, decreciendo las posibilidades de ascender de rango al ser castigado por la constante disminución de puntaje clasificatorio. En efecto, este elemento es lo que la distingue de Halo Reach, que prefirió eliminar la disminución de puntajes, inclusive cuando se perdiera la partida: ganes o pierdas, ascenderás y harás suficiente mérito —inmerecido para algunos—

²¹ Las calificaciones son generalmente entre 23 y 26 para jugadores de mediana experiencia, de 27 a 35 para jugadores de mayores habilidades y de 36 a 50 para aquellos pocos *gamers* que han rebasado las capacidades normales, teniendo altos y admirados rangos. Las partidas se formarán de acuerdo a la igualdad aproximada de estas calificaciones. Los entrevistados figuraban entre 23 y 30 de habilidad, la misma que llegué a poseer como *gamer*.

para poder seguir subiendo de rango. Esta es la característica que lleva a muchos usuarios a seguir siendo fieles a Halo 3 y Halo ODST a pesar de su antigüedad, estos señalan que la competitividad les agrada más, así como ganar puntaje para ascender de rango, siempre y cuando lo merezcan. Un gamer mexicano lo explicaría así:

Halo Reach es un juego de consolación que sacó Bungie —creadores de los videojuegos Halo— para aquellos que se sentían mal cada vez que perdían puntaje por perder en las partidas... aunque yo tengo el disco de Halo Reach no lo juego, no me gusta eso de subir de rangos aunque pierda... no, no me gusta, aquí hay más presión ¿entiendes? (Cuaderno de campo, 2011)

Si bien Halo 3, con 4 años de existencia mantiene cierta vigencia entre los gamers más competitivos, y entre aquellos que prefieren jugarlo gracias a las habilidades que han ido adquiriendo con los años, hay quienes opinan lo contrario, y que sienten es un alivio. Nos dice un peruano:

Es lo mejor que pudo hacer Bungie. Es que se dieron cuenta seguramente que a muchos nos hacía sentir pésimamente... cuando bajas de nivel, cuando te degradan te sientes mal, muchos se frustran, se enojan...yo me sentía de lo peor cuando pasaba eso. (Cuaderno de campo, 2011)

El esfuerzo producido para conseguir mayores puntajes que eleven el rango del usuario, se vería menoscabado al momento de ser degradado. Esto provoca reclamos e insultos a los integrantes con menos puntaje del improvisado equipo que se formó al azar. Como explica un gamer mexicano:

Muchos se lo toman a pecho, se molestan porque pierden, te dicen cosas como “este no sirve”, se apasionan, o sea son chingones...pero yo creo que este es un juego ¿no? Es para distraerse...además estoy de vacaciones, lo que importa es entretenerse” (Cuaderno de campo, 2010).

Aunque el citado gamer se mostrará muy comprensivo —el comentario lo hizo luego de que a ambos nos bajaron de de puntuación clasificatoria, al perder 4 veces— en la mayoría de las ocasiones los reclamos son muy iracundos contra aquellos que ocupan los últimos lugares y que han sido incapaces de sumar puntos “matando” a los “otros”. Beranuy y Carbonell (2010, p. 141) investigaron las consecuencias de las adicciones de los juegos en línea desde la computadora, encontrando el sufrimiento de cierta modificación del estado de ánimo, como sentimientos de culpa, disminución de autoestima, soledad, depresión, reducción del bienestar psicológico e impotencia al ver como disminuye sus logros y rangos. Si bien los entrevistados no demostraron tener todas y cada una de estas características, es innegable que el sentimiento de culpa, sumado a la impotencia podía desprenderse de sus discursos, los cuales rayaban en el odio hacia los vencedores, o en el cuestionamiento propio “¡no debí seguir jugando!”, “¡faltaba poquito para ganar!” (Cuaderno de campo, 2011).

4.3 Ensibilidades intolerantes y etnocéntricas

En este punto podemos detenernos en la interacción al momento de jugar las partidas. Especial mención merece el punto de inicio al momento en que los y las²² combatientes se encuentran y esperan unos segundos para que se elija el escenario. Muchos restarán importancia a los demás y ensayarán una serie de comportamientos, aprovechando que son

²² Si bien no se hace referencias a mujeres gamers, que jueguen Halo 3, Halo ODST o Halo Reach, existen aquellas que no solo juegan, sino que poseen tanto nivel como un gamer hombre. Sin embargo, son pocas en comparación a los hombres gamers. Las que pude conocer vía on-line, nunca hablaron un lenguaje soez o emitieron molestia alguna, fueron comprensivas y tampoco atacaban al otro equipo. Cabe destacar que muy probablemente existan más mujeres gamers, pero tal vez en calificaciones por debajo de los 15 o 10 puntos, debido a que podrían ser gamers ocasionales, por lo que me fue difícil conocerlas.

oídos por el resto de usuarios. Algunos cantarán, otros pondrán una canción en los auriculares, y otros tantos gritarán frases estridentes para causar molestias a los demás —por lo general se tratará de *gamers* estadounidenses. A la vez que desean ser escuchados, reducirán al resto como meros receptores de sus angustias o deseos, a pesar de lo estrafalario de sus intervenciones. Al acabar la partida, luego de los 10 minutos reglamentarios, o de que alguno de los equipos haya conseguido los 50 puntos, se dispondrá de unos pocos segundos para que los participantes elijan formar equipo nuevamente o retirarse. En aquel momento los bandos de vencedores y de vencidos podrán dialogar. La mayoría propinará una felicitación a su propio equipo que se reduce al “¡good game!” —¡buen juego!—, felicitando en alguna medida el esfuerzo colectivo. Pero en la mayoría de las veces unos insultarán a los otros con palabras denigrantes, demostrando tratos intolerantes.

Aunque los latinoamericanos no tengan mayor participación de este tipo de diálogos, por representar un porcentaje menor, serán objeto de vejaciones en múltiples ocasiones, siendo los norteamericanos en un gran porcentaje, quienes generen la violencia verbal y simbólica hacia los hispanohablantes. En los videojuegos on-line los *otros* serán enemigos, y de ser latinoamericanos, tendrán mayores razones para despreciarlos. Martínez sostiene: “Los otros serán enemigos dentro de un concepto racista del nosotros y ellos con elementos belicosos y violentos constantes, que se contemplan como hechos heroicos y excitantes” (Martínez, 2007, p. 255).

Si reconocen algún latinoamericano que, o bien hable español, o bien hable un inglés que denote su no pertenencia a sus mundos de referencia cultural norteamericano, lo menospreciarán con estereotipos que tienen que ver mayormente con la cultura mexicana, ya que para casi una totalidad de *gamers* norteamericanos, los hispanohablantes se reducen a lo que ellos identifican

como “mexicans” —mexicanos, en su denominación más común denominarán a un latinoamericano como “fucking mexican”. Debido a esa denigración constante hacia los hispanohablantes, muchos de estos se esforzarán por mejorar su inglés, abandonando su idioma original; otros se limitarán a callar²³. Deciden cohibirse ante el constante peligro de ser duramente estigmatizados. Un *gamer* de 16 años, relataría su experiencia, sosteniendo que aquellos que insultan al resto por su origen, son capaces de “*matarte con las palabras*”.

Aunque pueda parecer sorprendente, un gran porcentaje de jóvenes norteamericanos desconocían la existencia de países como Perú, Colombia o Venezuela. Para ellos todo lo que estaba debajo de Estados Unidos geográficamente, también lo estaba simbólicamente, por lo cual no creían tener ningún mínimo deber en saber ese tipo de cosas. Tampoco tenían mayor conocimiento de que otros países diferentes al de México hablaban el español, lo cual demuestra una grave situación de etnocentrismo en tiempos en que la globalización debería romper, al menos, brechas de conocimiento cultural básico. Frases como “no me importa quién diablos hable ese idioma, no tengo porqué saberlo” se repetían sin cesar cuando se les preguntaba si eran capaces de saber que el español se hablaba en otros países diferentes al de México. En un debate intenso entre un peruano que hablaba perfectamente el inglés y un norteamericano, este último sostuvo que su país al ser superior no debía detenerse en nimiedades de pueblos inferiores y bárbaros (Cuaderno de campo, 2010).

Debido a este clima violento, los hispanohablantes se animarán a hablar en la medida que reconozcan otro hispanohablante que les otorgue la suficiente confianza. Según sostenían los norteamericanos que violentaban al resto, el motivo por el cual repudiaban la presencia latinoamericana era que el espacio en el que se encontraban jugando todos los *gamers* era “América” —ellos reconocen esta

²³ alguna, fueron comprensivas y tampoco atacaban al otro equipo. Cabe destacar que muy probablemente existan más mujeres *gamers*, pero tal vez en calificaciones por debajo de los 15 o 10 puntos, debido a que podrían ser *gamers* ocasionales, por lo que me fue difícil conocerlas.

palabra como sinónimo de su país— y en segundo lugar, sostienen que al ser un juego “nacional”, hecho por y para norteamericanos, se debe hablar en inglés. Analicemos estas dos suposiciones. Si bien, al ser un vacío material el espacio interfaz de la comunicación on-line que no posee una nacionalidad propiamente dicha, y al ser sus puntos de referencia son tan móviles como ellos mismos y efímeros como las lealtades que contraen para identificarse (Bauman, 2004), aquellos que menosprecian a los hispanohablantes simulan bautizar el espacio on-line como propio, jugarlo es “estar” en Estados Unidos de Norteamérica, ellos se sentirán dueños de tales redes. Este discurso se presenta como algo “objetivo”, como si la naturaleza implantara per sé características negativas a los latinoamericanos (Elías, 1983). Elías nos da alcances teóricos importantes para comprender esta situación clara de establecidos virtuales norteamericanos y marginados latinoamericanos.

Este tipo de estigmatizaciones, tienen el poder de herir en la medida de la conciencia que tenga tanto quien los emplea como a quien se refiere, de que la humillación del último intencionada por quien los emplea, cuenta con el respaldo de un grupo claramente más poderoso con respecto al del receptor, que es un grupo marginal con recursos inferiores de poder (Elías, 1983, p. 96).

En efecto, los hispanohablantes son vistos como ajenos, intrusos y marginales, por lo cual los *gamers* latinoamericanos que decidan no comunicarse o quitarse el micrófono, cumplirán una especie de condena al silencio, pues no desearán arriesgarse a más diatribas y humillaciones, aceptando con una especie de desconcertada resignación, su pertenencia un grupo de menor valor y respetabilidad (Elías, 1983, p. 83). La libertad de elegir su identidad frente a los demás se vería extraordinariamente limitada (Sen, 2007, p. 58), convirtiéndose este estigma en la imaginación del latinoamericano siendo un estigma más de tipo material, cosificado (Elías, 1983, p. 112). Sin embargo, ello no les impedirá interactuar jugando, pues el factor on-line no ha perdido su atractivo, ya que pueden vislumbrar a otros *gamers* con

quienes si podrá tratar. El gran problema de algunos es que inclusive son identificados, a pesar de su silencio: sus denominaciones de *gamer* los delataban. Nombres hispanos como Robertox99, Julito656, Mexicanpower, peruvian001 o Perromuerto eran sinónimos de un contexto latinoamericano que era preciso castigar.

Aunque las distancias sean lejanas entre victimarios y víctimas, los videojuegos permiten la ilusión virtual de unos cuerpos duplicados a los que también se le doblan las emociones y sus modos de expresar sentimientos: la simulación se vuelve realidad imaginada (Silva, 2008), utilizando no solo las armas para matar al “otro”, sino haciendo gala de “actitudes” dejando en claro su encono. Para analizar esta manifestación lúdica on-line, es necesario comprender las manifestaciones corpóreas de esa imagen que actúa como doble lúdico virtual. Algunos por desear enojar al rival o dar rienda suelta a su doble enloquecido cometerán algunas acciones provocadoras: si lo desean, se pondrán de cuclillas una y otra vez sobre el cadáver del vencido, lo golpearán e inclusive le dispararán. Esta “actitud” se explica, pues el contrincante observará impotente todo esto en el corto tiempo que demorará en aparecer nuevamente. Su cadáver yacerá inerte durante 5 segundos aproximadamente. Una vez transcurrido el tiempo requerido, el nuevo soldado estará presto para la batalla. Siempre que uno muera, habrá infinidad de dobles dispuestos a cumplir su rol hasta que acabe la partida. Así, los cuerpos van amontonándose por todo el escenario, siendo esta característica muy común en las partidas. Algunos al terminar jugarán a suicidarse y se tirarán al vacío, pues su muerte ya nada significará en el puntaje.

La circunstancia más abominable para un *gamer* es la traición a los compañeros del mismo equipo, algunas veces por estar inconformes con él —lo que sucederá si el atacado es un hispanohablante y el atacante un norteamericano, como sucede en ocasiones en el extremo de la intolerancia— otras veces por solo desear burlarse de lo que una situación real demandaría de él. He ahí el principal foco de violencia, que cobra su más funesta dimensión, no en las palabras denigrantes, ni en

los mensajes privados maliciosos que puedan ser enviados, sino en la traición. Aunque sean del mismo equipo, un norteamericano de tendencias etnocéntricas, preferirá perder y aniquilar a un latinoamericano de su propio bando —aun a costa de ser expulsado del equipo al matar dos veces a un compañero y ser castigado disminuyéndosele el puntaje— a veces actuará emitiendo amenazas continuas y discursos de empoderamiento norteamericano y de cierta *infección con la anomia y con la suciedad* (Elías, 1983, p. 100), no importa si se distinguen en su apariencia física o no —recuérdese que las imágenes proyectadas en el videojuego no tienen mayor distinciones étnicas— los marginados tienen que exhibir alguna marca que permitan aquellos sentimientos de aversión, desprecio u odio por parte del grupo establecido (Elías, 1983, p. 105). Muchos de los usuarios entrevistados reconocían en esta circunstancia la peor amenaza a sus esfuerzos por conseguir mayores logros. Y no nos referimos a la traición azarosa que puede ser provocada por estados de ánimo diversos de aquel usuario, sino de aquella traición que cobra formas de genocidio virtual, al tener como único móvil el encono hacia el latinoamericano. Dice un mexicano: “Te empiezan a traicionar y te dejan ahí embarcado, es bien feo” (Cuaderno de campo, 2011). Un peruano por su parte menciona:

Uno no hace nada, ni dice nada, pero se dan cuenta porque averiguan que eres de un país latinoamericano y empiezan a matarte sin que les hagas nada, y uno solo quiere jugar (Cuaderno de campo, 2010).

Más allá de lo que pudo prever Levy, si bien la cibercultura brilla por su aspecto participativo, socializante, liberalizador y emancipador, no se trata necesariamente de un remedio que favorece la inteligencia colectiva, menos aun amenaza solo a aquellos que no participan de ella (Levy, 2001: 36), inclusive aquellos que participan de aquélla pueden ser menospreciados y aislados bajo formas de injusta estigmatización. Las identidades que emergen en estos videojuegos en línea, representan lo que Marcús denominó

modalidades concretas de juegos de poder, que son más el producto de una diferencia y una exclusión que de lo idéntico (Marcús, 2011, p. 109)

4.4 Más allá de lo lúdico en las redes virtuales

Los *gamers* juegan a ser irreverentes y faltar a los códigos de honor más sagrados en el mundo real, aunque en esa frontera entre lo virtual y lo real, para algunos, cualquier código ético pierde relevancia. A diferencia del juego emergente, en donde se juega en un entorno “vivo”, permitiendo el desarrollo de dinámicas de juego innovadoras al elegir diversos caminos a tomar, aunque el final sea el mismo (Peinado y Santorum, 2004), si bien los juegos en línea conllevan a un desenlace maniqueo de vencidos o vencedores, otorgan posibilidades que propician emociones y sentimientos diversos, desde la alegría hasta el odio, desde la celebración hasta la vergüenza, desde el desenfreno hasta la ira. En claro contraste a las investigaciones de Beranuy y Carbonell (2010) no se vislumbran compromisos ni fidelidades hacia aquellos quienes recién se conocen en los juegos, pudiendo dejárseles *colgados*, o peor aún, traicionándolos por el simple hecho de sumar experiencia en otras cuentas. Un *gamer* explicaba con gran molestia, que algunos entran a jugar sin importarles si pierden para sumar experiencia y puntaje en otras cuentas, por lo que pueden estar saltando de modo autómatas, en el mismo lugar, siendo blanco de los enemigos y causa de la derrota del equipo. Pese a ello, las solidaridades se hacen presentes, inclusive cuando la intolerancia etnocéntrica arremete contra un enemigo. Por ejemplo, al momento de ser vejado un hispanohablante por norteamericanos del equipo enemigo, un canadiense le aconsejó: “Vamos a matar algunas personas, entonces te sentirás mejor” (Cuaderno de campo, 2010).

Comprobamos cómo la violencia virtual da paso a una comprensión fenoménica que escapa a la otra “violencia totalitaria” de cierto universalismo que teme este tipo de fuerza de la animalidad (Maffesoli, 2005), resurgiendo lo que Maffesoli denominó *sabiduría demoniaca*: “Sabiduría incorporada, más vivida que

pensada, que es esencialmente relativista. Es decir que pone en relación todos los elementos constitutivos de la naturaleza, incluidos los más salvajes” (Maffesoli, 2005, p. 56). Frente a la imposibilidad de lo real, un este videojuego permitiría cierta ventana hacia lo prohibido, lo ilegal, lo siniestro y lo oscuro. Dar rienda suelta a lo condenado éticamente, no excluye al *gamer* de cometerlo en cierto modo —ni qué decir de los intolerantes etnocéntricos—. Las fronteras entre lo real y lo virtual trascienden aquella lógica del “debe ser”, de las “almas nobles” (Maffesoli, 2005) que tan duramente criticó Maffesoli, pues velaban cualquier comprensión de lo social. Aunque se pretenda ignorarlo, aunque se aparte la vista, esa violencia está ahí, en las fronteras de lo real y lo virtual: “Este mal denegado, este mal dialécticamente superable, no puede más que resurgir de otra manera, incontrolado, de forma solapada, perversa, encubierta” (Maffesoli, 2005, p. 62)

Ya no son seres creados por la fría e inerte máquina los que se asesinan: son dobles de *gamers* en alguna parte del mundo por ello es que esta tentadora aniquilación de aquellos otros, resulta tan exitosa en su consumo. Para explicar este comportamiento, podemos notar cómo la utilización de nicks o sobrenombres, facilitaría una cierta desindividuación, desinhibición y la pérdida de límites y de pudor (Beranuy y Carbonell, 2010). En efecto, las diferencias entre lo virtual y lo real que remarcan Beranuy y Carbonell radican en la impunidad en donde se destruye, asesina y traicionan sin ningún tipo de penalización; la invulnerabilidad, al no recibir ningún daño físico o real protege al *gamer* (Beranuy y Carbonell, 2010, p. 136).

Si mediante los espacios de la educación, empleo y ciudadanía a esta juventud latinoamericana se le intentó incorporar a como de lugar, acallando las voces juveniles con respecto a sus críticas, no siempre explícitas (Reguillo, 2004) no les fue posible a esos discursos adultocéntricos, negarles la capacidad de agencia, que es no solo inherente, sino signo vivificador de las juventudes. Este proceso identitario, a través de los videojuegos en línea, demuestra su valía al demostrar su carácter mutable: si la identidad se constituye

en el intervalo entre cierta persistencia de los rasgos personales y la respuesta ética frente a la pregunta del otro (Marcús, 2011, p. 110), la frontera en la que se moviliza el *gamer*, detentaría manifestaciones de lo político como práctica, más que discurso. Estas prácticas corresponden a juventudes que yacen en cierto vaivén que va de cumplir con ciertos compromisos de modo intermitente con aquel Estado que pareciera burlarse de ellos, hacia un profundo malestar que habita a jóvenes que Reguillo denominó mutantes: “...Jóvenes mutantes cuya magia estriba en ser capaces de doblegar el dolor que persigue sus cuerpos productivos, nuevos, explotables y, sus ganas de entregarse a un goce intrascendente” (Reguillo, 2004, p. 55)

Por ejemplo, aquella actitud de matar al otro, y no contento con ello, golpear el cadáver, seguir matándolo, nos da pistas de un afán no solo de acabar con el otro, sino de destruirlo hasta en su más honda expresión subjetiva. Para Nilan aunque los riesgos on-line existan —para quienes son insultados, despreciados, o disminuidos por las burlas antes descritas— estos jóvenes irán en la busca de la construcción de sus propias biografías individuales y colectivas, ya que si bien no tienen la garantía alguna del pasado, debido a las rápidas e intensas transformaciones sociales (Nilan, 2004, p. 46) tienen este presente que les otorga un poder práctico, que, explica Silva, podría salirse de control:

El otro en la dimensión del doble avanza en el nuevo milenio hacia otro desconocido, hacia el otro perturbado, hacia su negación, hacia el delirio de uno igual que yo, el semejante, la especie, digamos, que no se puede o no se quiere reconocer, y entonces el gemelo tiene la misma probabilidad de verificarse en el deforme, en el monstruo, en la criatura feroz creada por los humanos y que podría salirse de control. (Silva, 2008, p. 168)

Inclusive, a diferencia del chat, y redes sociales diversas (Facebook, Twitter, etc) en los videojuegos on-line se deja la hipersexualización de lado, la cual reviste toda

interacción virtual entre unos y otros. Ello nos demuestra la diferencia y especificidad práctica de estas fronteras juveniles. Ahora bien, a la pregunta de Ángeles, estos videojuegos on-line ¿pueden convertirse en una simple distracción alrededor de una “mitología neotecnológica” desvinculada del resto de problemas sociales o en guetos culturales? (Ángeles, 2010, p. 215), aunque no tenga una respuesta única e inmodificable, diré que estas “simples distracciones” son más complejas que simples, y en lugar de distracciones, son nichos culturales que son cimientos simbólicos que no desvinculan, por el contrario engarzan los problemas sociales a aquellas fronteras en donde se es posible estar más seguro, a pesar de las diatribas y de las amenazas, a pesar de la presión por ganar y del coste económico que pueda significar acceder a este tipo de tics.

4.5 Latinoamérica y la emancipación de sus comunidades

Ahora bien, como se indicó antes, no llegan a establecerse redes suficientemente abundantes entre norteamericanos e hispanohablantes, siendo el idioma y el estigma que pesa sobre estos últimos, el principal motivo. Entre los propios latinoamericanos es difícil tender redes debido al temor que infunde el hablar el propio idioma, permaneciendo en el anonimato la mayoría de veces. Poco a poco las redes se van construyendo muy tímidamente, gracias a que algunos *gamers* invitarán a su red a hispanohablantes de algún lugar de América Latina, a quien conocieron jugando. Estas primeras redes pueden formarse con integrantes de distintos lugares de Latinoamérica. A veces coincidentemente, otras gracias a iniciativa del *gamer* en la búsqueda en foros, conociendo personas como él en su propio país y con especial énfasis, en su propia localidad. Tenemos, por ejemplo, el caso de grupos de diez *gamers* hispanohablantes en el interior de Estados Unidos de Norteamérica, en el Estado de California, en donde muchos de ellos se conocen personalmente e incluso viven cerca el uno del otro (Cuaderno de campo, 2010). En

México, y el resto de países en Latinoamérica, sucede lo mismo. La estigmatización y exclusión hacia los latinoamericanos no será suficiente para mantenerlos ajenos (Elías, 1983, p. 86), por el contrario, serán capaces de organizarse y establecer sus propias comunidades on-line. Las redes afianzadas como contactos del *gamer* no serán más de cuarenta o cincuenta miembros²⁴. Por ello, las docenas de personas que conoce diariamente en cada partida on-line se limitan a compañeros fugaces, a excepción de aquellos con quienes se entabla algún tipo de afinidad, invitándosele a formar parte de sus contactos.

No se identificará mayor profundidad en las conversaciones entre *gamers* que recién se conocen y que hablan el mismo idioma. La impersonalidad al momento de entablar conversaciones en cada partida es muy notoria, si alguien desea saber algo más del otro o entablar una amistad, será esquivado por el otro *gamer* quien “solo quiere jugar”, la cual es una frase que, tanto en español como en inglés, repetían los usuarios (Cuaderno de campo, 2010).

El compromiso es mínimo, primando la impersonalidad en los videojuegos on-line. Como explica Lash (2005) en esta sociedad red, sociedad de flujos y de comunicaciones globales, las redes al ir en varias direcciones a la vez y no por un camino recto, se tornan “difusas” provocando la tenuidad de las redes y de las formas tecnológicas de vida, dando cabida al individualismo, la contingencia, la subjetividad nómada. En palabras de Bauman, se elimina la “repulsiva” necesidad de establecer vínculos y compromisos duraderos, inevitables en las interacciones “off line-cara a cara” por el reconocimiento, quedando así eliminadas o al menos reducidas a su mínima expresión (Bauman, 2007).

Si bien los amigos de mayor confianza son aquellos de un mismo país, ello no quiere decir que discriminen a *gamers* de otros países. Sin embargo, como ellos mismos

²⁴ Gracias a este contacto, los *gamers* podrán hablar en línea en las denominadas “parties” —fiestas— en donde varias personas conversan a la vez, sin necesidad de estar jugando lo mismo. Podrán tener conversaciones privadas con la persona que deseen, podrán ver las fotos de su contacto, su perfil y su historial de juegos.

afirman, socializarán más con los *gamers* de su propio país, con quienes comparten un mismo mercado de consumo lúdico. Se reproduce la situación que solía darse con el Messenger²⁵ que a la larga refuerza la relación de las personas ya conocidas con anterioridad. Los motivos de ello radican en que estos *gamers* poseen problemáticas en común, relacionadas al consumo de videojuegos: acuden al mismo mercado, consumen los accesorios que llegan a su país, sufren los mismos costos de los videojuegos y consolas, y por último, comparten el mismo espacio geográfico que es una referencia que los rescata de la incertidumbre del no reconocimiento de aquel con quien se interactúa.

Como algunos norteamericanos afirmaban, cada *gamer* al sentirse a sí mismo en un vacío continuo, siente la necesidad de proyectar a su “doble” en un contexto familiar, es decir en su propia localidad. Lo más común es tener como contactos con una serie de connacionales que aún no conocen personalmente. Algunos decidirán conocerse para intercambiar videojuegos. Ello se debe a que es imperioso encontrar personas con quienes intercambiar juegos o comprar, a costos reducidos, debido a que pertenecer a una red on-line, exige no utilizar videojuegos adulterados. Un videojuego original puede costar entre 60 y 80 dólares en el Perú. Al igual que los videojuegos, las consolas tienen un precio muy por encima del real en los países donde se comercializa con mayor demanda. Quien ose jugar con videojuegos adulterados, se arriesgará a que lo “vaneen”, es decir que le prohíban el ingreso on-line, vetando su consola para siempre, esto restringe a los usuarios a consumir solo productos originales. La salida de algunos usuarios será tener dos consolas, una para jugar on-line y otra para juegos adulterados, de modo que, por un lado jueguen las reglas impuestas por los derechos de autor, y por otro menoscaban cualquier reglamento en pos de su ahorro que le permitiría consumir aun más diversidad de videojuegos.

Sin embargo, los miedos de cualquier encuentro ciertamente anónimo despierta la desconfianza de algunos de ellos, más aun si son menores de edad. Por ejemplo, los bloqueos de quienes fueron contactos amicales en un inicio, son constantes. En cierta ocasión un usuario peruano llegó a despertar las desconfianzas del resto de usuarios debido a sus insistentes preguntas relacionadas con los datos personales como sus direcciones, por lo cual fue bloqueado por muchos de ellos. A pesar de esta circunstancia, el intercambio de información delimitada a los videojuegos es crucial, pues estos a su vez animarán a familiares y/o amigos a comprar consolas y conectarse a esta red on-line. Asistimos a la creación de redes que articulan las primeras afinidades electivas e intereses comunes a nivel geográfico. En efecto, se demuestra, en palabras de Nilan, cómo las culturas juveniles son *siempre locales, sin ningún género de dudas, a pesar de los detalles derivados globalmente* (Nilan, 2004, p. 42) Los miembros compartirán estilos comunicativos y aspectos de su intimidad, haciendo más amplia la socialidad en los ámbitos más específicos de interacción cotidiana (Urresti, 2008), consumirán los mismos juegos, la misma consola y la misma conexión, pero las adopciones variarán radicalmente a escala local (Nilan, 2004), de acuerdo a sus idiomas, a sus referentes culturales y a sus redes amicales.

La temática que dirige las conversaciones de los *gamers* afiliados a una red amical común, será siempre la de los videojuegos. Aquellas que tratan sobre los logros conseguidos, los nuevos videojuegos adquiridos, comentarios sobre las novedades que se aproximan en aquel mundo lúdico, el cómo vencer ciertas dificultades de algún juego, o coordinar horarios en los que todos jueguen juntos para ganar y tener mayores logros. Serán pocas las ocasiones en que se profundizará sobre la biografía de los *gamers*. Fuera de los videojuegos, su vida deja de tener importancia, cada uno de ellos existe en la medida que se vinculen con el mundo virtual. Es decir, el no intercambio de información más

²⁵ Medio de interacción en tiempo real vía internet.

allá del mundo lúdico virtual, no se debe al cuidado de no herir susceptibilidades, sino por el simple hecho de no poseer interés alguno. Este tipo de mediador virtual demuestra su capacidad para transformar, traducir, distorsionar y modificar el significado o los elementos que ha de transportar (Latour, 2008). Las modas se impondrán, y las novedades de los videojuegos serán noticias de todos los días. Los gamers participarán de blogs y foros diversos, accederán a direcciones diversas de internet donde encontrarán lo que buscan constantemente: información sobre los nuevos juegos. Sus ambiciones y necesidades se convertirán en costumbre, y así se forjará un consumo producto de tales redes de gamers. En palabras de Castells: *“La cultura es una construcción colectiva que trasciende las preferencias individuales e influye en las actividades de las personas pertenecientes a dicha cultura, en este caso, los usuarios/productores de Internet”* (Castells, 2001, p. 51)

Existen páginas web diversas que ofrecen análisis, noticias, videos y demás características lo suficientemente informativas para las necesidades de cada consola de videojuegos. Para los usuarios on-line del Xbox 360 estará dispuesto el privilegio de descargar demos, es decir pequeños avances de los nuevos juegos que son lanzados al mercado, los cuales pueden ser jugados, totalmente gratis, para animarlo a adquirirlo. Más aun, el usuario acude a la web gracias a que usuarios como él lo animan a tal empresa. A través de las redes de usuarios se crea un círculo capaz de anidar expectativas y deseos comunes: se logra lo que los comerciales de televisión y los carteles a todo color no logran por su inexistencia en Latinoamérica: el consumo cada vez creciente de los videojuegos. Los gamers felices de conocer a más personas con gustos comunes y temas afines de conversación, se sentirán en la necesidad de continuar su conexión. Aunque al igual que en el *Messenger*, en la interfaz de los juegos en línea también se posea un Nick y un subnick, este último casi nunca tiene que ver con situaciones personales²⁶, sino por el contrario

con videojuegos, con logros alcanzados, con novedades, con nuevas adquisiciones de los usuarios entre otras noticias. El punto de referencia discursiva será únicamente el lúdico virtual, no hallándose rastros de situaciones “offline”, lo cual reforzaría el gueto construido por sus usuarios en esa frontera simbólica.

REFLEXIONES FINALES

El internet como vehículo del lenguaje que rompe barreras espaciales, empoderándose más allá de los límites impuestos por las instituciones, viene acrecentando su impacto social en las juventudes, haciendo imposible vislumbrar dicha socialización sin la intromisión de dicho mediador. Las consecuencias son diversas, pudiendo ser determinantes en la personalidad de sus usuarios. El aislamiento lejos de todos y todas, ante la mágica perspectiva de tenerlos a todos al alcance de la computadora o del celular, viene representando el fenómeno del no lugar. Atormentado por el narcisismo que implica conectarse a lo lejos, informando de cuando sucede en la propia vida a través de comentarios y fotografías, el chat viene a reemplazar muchas veces las comunicaciones que antaño eran cara a cara.

Mc Luhan creía que la nueva oralidad uniría a todo el planeta al modo en que la oralidad acerca a las comunidades. Creía que seríamos una especie de aldea en donde todos estaríamos tan cerca y que, gracias a lo cual, podríamos entendernos mejor, comprendernos y hasta crear lazos de solidaridad capaces de hacer este un mundo mejor que el del individualizado mundo de la escribaldad en que cada quien ve el mundo muy a su antojo a través de sus ojos, tan egoístas como escindidos de la comunidad. El oído nos acercaría a todos recreando una aldea a escala global. Sin embargo, es frustrante comprobar que dicha hipótesis, o más aún, dicha profecía, no fue tan cierta.

La tecnología con la que nos comunicamos son mediadores que son capaces de malversar

²⁶ Véase el artículo *Una aproximación al impacto de internet en las interacciones juveniles en Lima, Perú* de Jerjes Loayza. Se hace un análisis de las posibilidades del Messenger en adolescentes de Lima.

o malinterpretar nuestros mensajes, les otorgan un significado que nosotros mismos terminamos por aceptar, limitándonos a su lógica, a su modo oralizado de ver el mundo. La vida se nos va en frases, en intercambios orales mediante mensajes escritos, en la imposibilidad de redactar más que 3 líneas en donde redactemos cómo nos sentimos y qué sentimos y opinamos. Vivimos el ahora y el presente como única fuente existente de vida, creyendo que es el único camino posible, sin darnos cuenta que la electronalidad y su angustioso “*beatus ile*” o “*memento vivere*” tiene mucho que ver en nuestras decisiones.

La oralidad es patrimonio vivo de muchos pueblos y naciones que conviven con occidente, incluidos en el Perú, lo cual los lleva a solidarias formas de convivir y existir. Pero esta oralidad es extraordinariamente distante de la electronalidad que consumimos. Vivimos en un mundo alejado de todos en donde la socialización como base de la convivencia se ve afectada. Los no lugares parecieran ser el nuevo contexto global. ¿Cómo sería esto posible si nos interesamos tanto en la privacidad de amigos y amigas? ¿Si nos esforzamos por decirle a todos lo que hacemos y sentimos cada minuto? ¿Si chateo horas de horas con docenas de amigos a la vez? ¿Si hoy más que nunca estoy con todos y todas, Mc Luhan tenía razón? Si bien cada actitud tomada mediante los mediadores nos hace creer que estos sirven a nuestras metas más racionales, terminamos por conjurar, de modo sincrético con la máquina, formas de apartarnos de los demás, acudiendo a ellos mediante otros caminos. Ello si bien aleja los cuerpos, más no los sentimientos; pero los sentimientos y las emociones cambian y se transforman de cuando estábamos más cerca. Dependencia, burla, jocosidad y hedonismo se vuelven cada vez más parte de nuestro pequeño mundo entre la tecnología y nosotros.

La desconfianza dio paso a la predilección del chat vía Facebook, en donde existirá la seguridad de saber con quién se habla, definiendo su existencia gracias a sus fotografías, comentarios, y total existencia en la red. Si no existes en la red, no existes en la vida real, pareciera decirse. Ello trae

conigo códigos y modos de interactuar entre los jóvenes usuarios dignos de analizarse profundamente, de acuerdo a las localidades, estratos y contextos sociales, aunque todo ocurra en la red, no deja de perder los cánones básicos de toda socialización.

Experimentamos tiempos vertiginosos, en donde el contexto social es propicio para asimilar y enrumbar las tecnologías que día a día van acumulándose en la vida cotidiana de las personas. En este contexto, los jóvenes latinoamericanos vivencian cambios que democratizan las relaciones verticales en las que están sumidos en el mundo “real”. Sus redes virtuales crecen rápidamente, gracias a las posibilidades que ofrecen los videojuegos on-line, legitimando los propios esfuerzos, los logros ganados y las victorias conseguidas. Ya no están en la búsqueda del triunfo frente al espejo de su televisor, están en busca de la proclamación existencial en un auditorio lúdico mundial. Los videojuegos on-line representarían grandes cuotas de energías y nuevas rutas de socialización, yendo del divertimento individual hacia una identidad colectiva a través de comunidades de jugadores en línea que lo llevan a prácticas simbólicas. Por ejemplo, el poder violentar al otro sin violentarlo o matarlo sin matarlo son muestras de ello.

Se demuestra a partir de la recolección de datos mediante entrevistas y el trabajo etnográfico realizado, cómo este tipo de discursos virtuales encontrarían suficientes motivos para detentar prácticas culturales, que si bien no son explícitas, otorgan pistas no solo de lo que las juventudes vienen construyendo simbólicamente a través de las tics, sino de la inminente avalancha de trascendentales cambios. Estos cambios manifiestos en los y las jóvenes, revelan una sociedad que podría ser moldeada y recreada por ellos y ellas aun con mayor impacto que hoy, pues a aquellos adultos se les van acabando los adjetivos insípidos y repetitivos, convirtiendo sus prejuicios, en categorías desbordadas por una realidad que ni ellos ni el Estado pueden soportar. Si las juventudes latinoamericanas demuestran no solo ser fuente de acción, sino “blancos móviles de una enorme cantidad de entidades que convergen

hacia él” (Latour, 2008, p. 73), hemos de detenernos en aquellos mediadores como los videojuegos on-line que apenas hoy asoman un tanto de lo que son capaces de hacer en los próximos años en la región latinoamericana. Para algunos autores (Beranuy y Carbonell, 2010) la condición anónima y el que estas interacciones se encuentren en lo virtual y no en lo real, convierten el tipo de videojuegos on-line en muy riesgosos. No consideran que el anonimato les otorga un tipo de identidad que escapa a nombres y apellidos, que está basada en los logros, los trofeos y las puntuaciones; además no yacen en lo virtual: yacen en esa frontera, oscura para unos e inaccesible para otros, en donde todo es simultaneidad, que, aunque imposible para la lógica heredada, es posible en el libre pensamiento juvenil: podrán ser y no ser, reír y llorar, gozar y sufrir, vivir y morir.

Cabe realizar nuevos y más profundos tratados de socialización que integren los modos virtuales en que los y las adolescentes vienen intercambiando expectativas, en donde influirá tanto el tormento de la desconfianza como el de la necesidad de exponer la vida privada al mundo entero. Se avecina un fortalecimiento de la fantasía inventada de un yo que posa frente a las cámara, sometido a una serie de arreglos vía programas o de forzadas posiciones del propio cuerpo que intenta verse mucho mejor de lo que en realidad podría ser. Acaso a fantasías que lo catapultan a personajes de videojuegos en línea, o sencillamente la adopción de un yo cuya fantasía ocupa el lugar de una realidad que va extinguiéndose poco a poco. Acudimos al intercambio de expectativas cada vez más alejadas de la propia realidad cara a cara.

REFERENCIAS

Adam, Fred y Perales, Verónica (2006) El contrato natural: Aproximaciones desde los videojuegos, en *Icono* 14 N. ° VIII.

Ángeles, Gil. (2010) Generación digital: patrones de consumo de Internet, cultura juvenil y cambio social, en *La Revista de Estudios de Juventud* N.° 88.

Arfuch, Leonor (2008) *Crítica cultural entre política y poética*. Buenos Aires: Fondo Editorial de Cultura Económica.

Augé, Marc (1998) *Los no lugares, espacios de anonimato*. Barcelona: Gedisa.

Bauman, Zygmunt (2007) *Vida de consumo*. México: Fondo de cultura económica.

Bauman, Zygmunt (2004) *La sociedad sitiada*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.

Belting, Hans (2007) *Antropología de la imagen*. Madrid: Katz.

Béneke, Walter (1956) *El paraíso de los imprudentes*. San Salvador: Departamento Editorial del Ministerio de Cultura.

Benjamin, Walter (2003) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México D.F.: Editorial Ítaca.

Beranuy, Marta y Carbonell, Xavier (2010) Entre marcianitos y avatares: adicción y factores de riesgo para la juventud en un mundo digital, en *La Revista de estudios de juventud* N. ° 88.

Berger, Peter y Luckmann, Thomas (2001) *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.

Biondi, Juan y Zapata, Eduardo (2006) *La palabra permanente*. Lima: Fondo Editorial del Congreso.

Buchheim, Hans (1985) *Política y poder*. Barcelona: Editorial Alfa.

Castells, Manuel. (2001) *La galaxia Internet*. Madrid: Areté.

Castillo, Manuel (2006) Teoría y conocimiento social: nuevas corrientes en las ciencias sociales, en *La Revista de Sociología* N. ° 16 - 17. Lima: Fondo Editorial de la Facultad de CCSS de la UNMSM.

Castoriadis, Cornelius (2008) *Ventana al caos*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Cisneros, Luis (2006) "Prólogo", en Juan Biondi y Eduardo Zapata. *La palabra permanente*. Lima: Fondo Editorial del Congreso, 23 - 34.

Del Portillo, Aurelio (2009) Enajenación de la experiencia del tiempo ante la pantalla del videojuego, en *Icono* 13 N. ° IV, 2004.

Elías, Norbert (1983) *Compromiso y distanciamiento*. Barcelona: Ediciones Península.

- Elías, Norbert (1998) *La civilización de los padres y otros ensayos*. Santa Fe de Bogotá: Norma.
- Esteva, Gustavo (2011) "Más allá de la educación", en L. Meyer y B. Maldonado. Coord. *Comunalidad, educación y resistencia indígena en la era global*. Oaxaca: CSEIIO. 159 - 174.
- Foucault, Michel (1990) *Tecnologías del yo*. Barcelona: Paidós.
- Foucault, Michel (2000) *Historia de la sexualidad. La voluntad de saber*. México D.F.: Siglo XXI editores.
- Goffman, Erving (1997) *La presentación del actor en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Havelock, Eric (1996) *La musa aprende a escribir*. Barcelona: Paidós.
- Huber, Ludwig (2002) *Consumo, cultura e identidad en el mundo globalizado*. Lima: IEP.
- Landi, Zaki (1997) *Un mundo sin sentido*. México: Fondo de Cultura económica.
- Lash, Scott (2005) *Crítica de la información*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Latour, Bruno (2008) *Reensamblar lo social*. Buenos Aires: Manantial.
- Lévy, Maurice (2001) *Cibercultura*. Santiago de Chile: Dolmen.
- Leyton, Daniel (2009) Jóvenes. Una aproximación para abordar los problemas de la inclusión y reproducción social juvenil, en *Intersticios* N.º 1, Vol. 3.
- Loayza, Jerjes (2010) Una aproximación al impacto de internet en las interacciones juveniles en Lima, Perú, en *Prisma Social* N.º 3.
- Maffesoli, Michel (2005) *La tajada del diablo*. México D.F.: Siglo veintiuno editores.
- Marcos, Mar y Martínez, Paz (2006) La dimensión simbólica del jugador de videojuegos, en *Icono* 14 N.º VIII.
- Marcús, Juliana (2011) Apuntes sobre el concepto de identidad, en *Intersticios* N.º 1, Vol. 5.
- Martínez, Remedios (2007) Videojuegos, cultura y jóvenes, en *Comunicación e Xuventude: Actas de foro internacional*.
- Mc Luhan, Marshall y Fiore, Quentin (1983) *El medio es el masaje*. Barcelona: Paidós.
- Mc Luhan, Marshall (1985) *La galaxia de Gutenberg*. Barcelona: Planeta.
- Mc Luhan, Marshall (1996) *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser Humano*. Buenos Aires: Paidós.
- Nilan, Pam (2004) Culturas juveniles globales, en *Revista de estudios de Juventud* N.º 64.
- Nugent, Guillermo (2010) *El orden tutelar*. Lima: Desco-CLACSO.

Peinado, Federico y Santorum, Michael (2004) Juego Emergente: ¿Nuevas formas de contar historias en videojuegos?, en *Icono*, N.º 14, p. IV.

Quiroz, María Teresa y Tealdo, Ana Rosa (1996) Los videojuegos y los niños peruanos. Tiempo libre y procesos de socialización, en *Estudios sobre las culturas contemporáneas* N.º 4.

Quiroz, María Teresa (2008) "Jóvenes e relaciones interactivas". IX Asociación Latinoamericana de Investigación de la Comunicación. Disponible en Internet http://www.alaic.net/alaic30/ponencias/cartas/COMUNICACION_Y_EDUCACION/ponencias/GT6-10QUIROZ.pdf.

Reguillo, Rossana (2004) La performatividad de las culturas juveniles, en *Estudios de Juventud* N.º 64.

Ribeyro, Julio Ramón (1986) *Cuentos populares*. Lima: Munilibros 2.

Sartori, Giovanni (1998) *Homo Videns. La sociedad teledirigida*. Buenos Aires: Taurus.

Sen, Amartya (2007) *Identidad y violencia*. Buenos Aires: Katz.

Shutz Alfred (1993) *La construcción significativa del mundo social*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Sibilia, Paula (2008) *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Silva, Armando (2008) *Los imaginarios nos habitan*. Quito: Olachi.

Sloterdijk, Peter (2001) *Normas para el parque humano*. Madrid: Ediciones Siruela.

Urresti, Marcelo (2008) "Ciberculturas juveniles: Vida cotidiana, subjetividad y pertenencia entre los jóvenes ante el impacto de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información" *Ciberculturas Juveniles*. Ed. Marcelo Urresti. Buenos Aires: La Crujía ediciones, 13 - 66.

Vargas Llosa, Mario (2013) *Voces del silencio*. Consultado el 20 de Octubre del 2013. Disponible en <http://independent.typepad.com/elindependent/2013/10/voces-del-silencio.html>