

# Jóvenes en el mundo play. Identidades proyectables y realidades aumentadas. Un acercamiento

Héctor Gómez Vargas\*

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA, CAMPUS LEÓN

.....

Resumen: Para comprender lo que acontece en los tiempos recientes con muchos colectivos juveniles, se considera necesario acceder a la manera cómo se han gestado transformaciones culturales a partir de una creciente conversión civilizatoria hacia lo digital. Se hace una serie de exploraciones alrededor de la cuestión de la identidad sobre la idea de que uno de los resultados de la modernidad fue la presencia de nuevas dimensiones de lo subjetivo como la identidad, pero que ahora el diseño de la identidad es lo que impulsa las transformaciones culturales. El primer momento se realizó a través del modelo comunicativo emanado de la cultura de lo impreso, pero con la cultura que proviene de lo digital, la ampliación de los ámbitos de lo real, las identidades culturales se mueven hacia ámbitos virtuales desde los cuales se diseña y se moviliza la identidad.

Palabras clave: Identidad, realidad aumentada; identidad virtual; videojuegos; convergencia de medios.

*Abstract: To understand what is happening in recent times with many youth groups, it is necessary to observe how cultural transformations were born from an increased conversion to digital civilization. A series of explorations are made around the issue of identity on the basis of the idea that an outcome of modernity was the presence of new dimensions of subjectivity and identity, but now the identity design is what drives the design is the cultural transformations. The first stage was conducted through the communicative*

\* Doctor en ciencias sociales. Profesor-investigador del Departamento de Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad Iberoamericana León. Correo electrónico: hector.gomez@leon.uia.mx.

*model emanated from the culture of print, but with the culture that comes from digital, expanding the areas of reality, cultural identities move towards domains from which design and mobilized identity.*

*Keywords: Identity; augmented reality; virtual identity; videogames; media convergence.*

## PARA COMENZAR. ANTES Y AHORA

Al final de la introducción de su libro, *La pantalla global*, Gilles Lipovetsky y Jean Serroy (2009: 28), expresan:

Desde siempre se ha dicho que no podemos reflexionar sobre el cine sin remitirnos a la aventura de los tiempos modernos; pues ahora estamos en los tiempos hipermodernos y no se puede reflexionar sobre su proliferación de pantallas sin el prisma del cine. (2009, p. 28).

La visión que desarrollan Lipovetsky y Serroy es similar a la que plantean en otros textos (Lipovetsky y Serroy, 2009), en relación a que estamos dentro de un nuevo periodo del tiempo que en mucho se mueve a través de ritmos y procedimientos inéditos, y lo sintetizan bajo la nominación de la hipermodernidad. Junto con esa sensación de haber ingresado en una nueva onda de novedad del tiempo, igualmente se comienza a pensar que tiene alcances civilizatorios. El filólogo Milad Doueiri (2010, p. 21-22)

reflexiona sobre los impactos en el cambio cultural que atraviesa el mundo por causa de una cultura que se desenvuelve a través de lo digital, y su punto de partida es que se trata de un proceso civilizatorio con el poder de ser un agente de cambio cultural a escala planetaria que “no se reduce a la emergencia de normas sociales que tienen el poder de conferir sentido a jerarquías establecidas... también es el agente de una gestión de los “afectos” “ y, lo que más nos interesa aquí, de nuevas reglas que aseguran el autocontrol, pero también el control y la vigilancia de las expresiones individualistas, en particular disidentes”.

Visiones como las de Doueiri llevan a considerar que la civilización impulsada por lo digital, es, en términos de Charles Taylor (2006), una nueva fuente del Yo, una experiencia individual y colectiva para la edificación de la identidad, y que mucho de lo que está emergiendo en los estratos subjetivos e intersubjetivos proviene de una mutación en la

cultura que deviene de una nueva matriz tecnológica-comunicativa, el motor de una nueva experiencia de lo social en el tiempo.

El proyecto de investigación se ha abocado a pensar el cambio de dirección de las aguas de la cultura, lo que se está gestando ante una creciente cultura mundial que tiene como atractor hacia el futuro una convergencia digital, la mutación hacia una nueva experiencia civilizatoria. Los antecedentes se remontan al 2004 cuando se conformó el Programa de Investigación que se ha denominado, “Gente joven, mundos mediáticos y ambientes culturales”, con varias líneas de investigación. Lo realizado durante varios años de exploración llevó a comprender los tránsitos culturales a través de las experiencias de vida de algunos jóvenes en la ciudad, pero al caer en la cuenta de que no se había estudiado el caso de las generaciones que nacieron en la última década del siglo xx, o en la primera del xxi, esto llevó a pensar que para comprender a esas generaciones era necesario entender las transformaciones culturales, en particular por aquellas que han provenido por la convergencia digital.

Dentro de los antecedentes de los estudios de las culturas juveniles se ha trabajado con la idea de que el estudio de los jóvenes permiten entender los cambios culturales, la “metáfora del cambio”, pero de un tiempo reciente a la fecha quizá habría que pensar que las fracturas en lo cultural y en lo comunicativo son metáforas de lo que acontece con los jóvenes, por lo que igualmente habría que acceder a entender las matrices ontológicas, metafísicas y epistemológicas de lo cultural-comunicativo. En ambos casos, el reto es ver lo que se construye, lo que está emergiendo, pues ahí están las pautas para pensar lo que se está gestando con los jóvenes y en las transformaciones culturales.

A partir de lo anterior, se tomó la decisión de realizar una nueva exploración a través de algunos acercamientos con jóvenes fans de algunas de las nuevas manifestaciones de la cultura mediática, aquellas con las que se llegó y comenzó a mover en la primera década del siglo xxi. El proyecto de investigación se ha venido desarrollando alrededor de varios sustentos y orientaciones teóricas y metodológicas. Sintetizamos tres de las más importantes.

*Primera.* Lo cultural tiene una doble dimensión en los entornos generales y globales: es parte de lo que dinamiza a la economía, la política y la vida social; es una dimensión que funda lo colectivo y lo dinamiza en un nuevo régimen simbólico que conforma las subjetividades y las realidades materiales (Lash y Lury, 2007), que son parte de los entornos y marcos de experiencia, de los imaginarios, que conforman la identidades y subjetividades de los jóvenes.

*Segunda.* Lo anterior tiene una serie de implicaciones para el estudio de los jóvenes. No solamente se reconoce que hay una nueva generación de jóvenes que han crecido alrededor de una ecología post medial desde la cual han conformado sus subjetividades, sino que igualmente, por vía de su propia actancia dentro de una cultura popular mediática, han venido conformando sus identidades mezclando pautas culturales diversas, mediante las cuales se expresan, viven sus experiencias y sus propias reivindicaciones dentro de la vida social. Es lo que se ha venido llamando las post subculturas, una propuesta donde la categoría de subculturas ha sido cuestionada y es necesario llevarla a la consideración de lo “after” (Bennett, y Kahn-Harris, 2004), lo cual implica rebasar las pautas primeras de concebir a las subculturas juveniles, de aceptar la diversidad de formas que tienen los jóvenes de crecer y de conformar la identidad en cada cultura local del mundo y en relación orgánica con una cultura global juvenil (Maira y Soep, 2005).

*Tercera.* Tres elementos son básicos para acceder a algunas manifestaciones de este tipo en lo juvenil: las neo-tribus urbanas, el nomadismo, las puesta en escenas y escenarios concretos, urbanos y mediáticos, de las prácticas y subjetividades de distintos colectivos. Distintas agrupaciones juveniles son propicias para entrar en estos territorios, uno de ellos es a través del fenómeno de los *fans* (Gelder, 2007).

El presente texto es parte de un documento mayor del proyecto de investigación, “La condición after de la juventud. Neo-tribus, *fans* y la cultura postmedial: subjetividades, prácticas culturales y la puesta en escena de lo translocal”, que se viene realizando desde febrero del 2010 en la Universidad Iberoamericana León, México. Se presenta a continuación es una síntesis de una serie de reflexiones más amplias realizadas con miras a ganar perspectiva para colocar la mirada en la vida de los nuevos jóvenes, y a partir de ello ganar en serenidad y distancia para ser sensibles y poder distinguir aquello que está cambiando ante una nueva socialidad. Se considera que si bien se conserva una realidad histórica y estructural que delimita las realidades juveniles, las condiciones de vida y de desarrollo en gran parte de este sector poblacional (Reguillo, 2010), igualmente es necesario poner la atención en aquello que está emergiendo a partir de la conversión de lo digital, ya que muchas cosas en la vida de los jóvenes no se podrán comprender.

En este caso se expresan una serie de reflexiones sobre la emergencia en la experiencia moderna en el mundo de aquella dimensión de la conciencia intersubjetiva que es la identidad, la cual no sólo fue un resultado de una serie de transformaciones culturales amplias y generales, sino de la manera como se constituyó una matriz cognitiva y

expresiva, a partir del modelo comunicativo que se desarrolló a través de la cultura de lo impreso, la aparición de una primera cultura mundial desde el siglo XIX, como una respuesta de la creciente complejidad de las sociedades, la necesidad de introducir una dimensión de lo real-simbólico para mediatizar la experiencia de los individuos con lo social y cotidianamente.

Con la llegada y generalización de un nuevo modelo comunicativo que proviene por la conversión de la cultura digital, y la ruptura del modelo heredado de la cultura de lo impreso, sus narrativas, estéticas y textualidades de inmersión y de simulación igualmente introducen nuevos órdenes de la identidad en los seres sociales, principalmente cuando lo digital se abre a otras dimensiones que conforman el espectro de lo real, las realidades aumentadas que comienzan a ser habitadas a través de las identidades digitales que las personas van despertando y aprendiendo a poner en funcionamiento.

#### EMERGENCIAS EN EL TIEMPO: LA REALIDAD INTERSUBJETIVA Y LA IDENTIDAD

La identidad ha sido una categoría de la modernidad para explorar la conciencia humana encarnada en el tiempo y en el espacio, el resultado de una diversidad de fluctuaciones radicales dentro de la onda de la historia humana que implicó la necesidad de recurrir de una serie de constructos cognitivos que permitieran realizar observaciones de segundo nivel para dar un orden al lugar del sujeto en un mundo que estaba perdiendo el centro de un equilibrio conformado en el pasado. En la visión de Niklas Luhmann (2008, p. 33), lo que aconteció fue un proceso de transformación que alteró un estado de diferenciación social estratificada a otra de índole funcional y que “produjo una diferenciación más fuerte entre el sistema personal y el sistema social” (2008, p.33).

Uno de los resultados de ese entorno de crisis sistémica, fue la modificación de la concepción del sujeto, de su mundo subjetivo por la emergencia de un nuevo campo semántico que fungió como una interfaz constructiva entre la exploración de los ámbitos cognitivos y de la conciencia individual, la construcción de un entorno civilizatorio como resultado de esos procesos de construcción perceptual y cognitiva. Estos campos semánticos se distinguen de los anteriores en el sentido de que ante el aumento de las interacciones sociales que crecían y mostraban un aumento de complejidad en la esfera de lo social, una intensificación de la interpenetración humana mediante una ampliación del tipo de

relaciones entre los individuos, esto develo la necesidad de un nuevo sistema operativo de las comunicaciones discursivas que permitieran observar las observaciones de los sujetos y poder acceder a la nueva sociogénesis de los procesos de individualidad (Luhmann, 2008), con lo cual la cultura y lo social se establecen como uno de los sistemas que permitieron estructurar las transformaciones socialmente generalizadas que acontecieron desde entonces (Luhmann, 1999).

Las estructuras de conocimiento que emergieron fueron una reacción para configurar el nuevo orden de vida y simbólico ante las transformaciones. La ciencia, las ciencias sociales y las humanidades conformaron una matriz epistemológica y ontológica que fungieron como aparatos de inteligibilidad desde las cuales se conformaron las matrices de comprensión del sujeto dentro de la totalidad social, pero igualmente del mundo subjetivo, la cognición y la vida mental. Por ejemplo, el filósofo Charles Taylor (Varela ), en relación al individuo, señala el deslizamiento del término “yo” como una descripción y un pronombre para definir una ubicación dentro de un orden cósmico o espiritual, a una forma de manifestar una condición de identidad humana. Taylor expresa al respecto:

Ahora hablamos de nosotros mismos como “yoes” porque existen dos formas de concentración y reflexión en el yo que se han convertido en algo fundamental para nuestra cultura, y que también están en tensión entre sí en la vida occidental moderna: el autocontrol, o control del yo, y la autoexploración, o exploración del yo. (2006, p. 35).

La modernidad, entonces, fue una etapa de transformación en el cual el proceso civilizatorio se abrió a una diversidad de herramientas y tecnologías discursivas para la representación de la subjetividad, del diseño de lo corporal, emocional y mental dentro de ámbitos más amplios en el tiempo y en el espacio, y la identidad, junto con otras categorías, fue uno de los constructos para explorar de la constitución de la persona dentro de los marcos normativos delimitados y dinamizados por lo social.

Los cuestionamientos alrededor de la identidad circumsrita se pueden entender debido a una nueva transformación en la articulación de los sistemas de representación que permiten la sociogénesis de los individuos, la relación con los subsistemas de lo social, que igualmente se han modificado, alterado y entrado en un proceso de emergencia autogenerativa. El tránsito de un sistema estratificado a otro de corte funcional, ha ido declinando para abrirse a otro más que comienza apenas a mostrar sus perfiles, la manera como lo individual se desenvuelve dentro de las

distintas esferas amplias donde se mueve la vida simbólica y social (Gergen, 1997). Dentro de estos nuevos entornos, la teoría social clásica declina en un punto tal que la concepción misma parece disolverse (Outhwaite, 2008), y la mirada gira hacia la manera como los individuos se mueven y se reconfiguran a partir de sus acciones individuales, comunales y colectivas, y en ese punto no sólo se modifica la concepción sobre las identidades, sino que cobran una matriz especial como la base de una vida social en movimiento, expansión en sus procesos de diversificación y de escenarios emergentes que transforman el mundo en general, los procesos de individuación, los marcos de referencia para ubicarse, constituirse y desplegar las nuevas subjetividades.

Lo cultural se torna no sólo nicho ecológico, sino que se construye y se desenvuelve continuamente, a través de los procesos de virtualización que favorecen las nuevas tecnologías de información, la convergencia de medios, los universos de sentido de las imágenes y narrativas que circulan y mediatizan las experiencias individuales y colectivas (Morley, 2008).

Dos elementos fundamentales se hacen visibles bajo los nuevos entornos.

En primer lugar, otra vía para conformar la subjetividad, a través de la manera como se amplía el espectro de la intersubjetividad, y esto simultáneamente abre el espectro de la complejidad del sujeto y de la sociedad, la manera como se auto organizan y se autogeneran (Morin, 2006), donde el sujeto no es un objeto constituido, sino la pauta para la constitución de un objeto modal llamado sociedad, y los individuos se manifiestan como sujetos modales que al explorar las diferentes maneras de integrar la dimensión objetiva y la subjetiva de lo real, de lo social, tanto el mundo como el sujeto, se constituyen a partir de las interacciones (Maturana, 1999). Esta es, en cierto modo, la pauta de la visión de la sociología que se concentra en la socialidad, más que en la socialización, y con ello se hace patente la pauta reflexiva del sujeto, la manera como la conciencia del sujeto es fundamental, como sus proyecciones se abren a diversos modos de abrir experiencias, desde las cuales se integran y alteran lo intersubjetivo (Morin, 1988).

El sujeto modal se visualiza como un fractal dentro de un holograma social (Navarro, 1994), la sociedad, con lo cual el paradigma arcaico de lo medial se hace patente, es decir, la capacidad de reconocer los acontecimientos mentales de otros cerebros (Johnson, 2008), pero igualmente que la conciencia, por la actividad mental que se desarrolla en la integración del cuerpo con el cerebro reaccionando a condiciones exteriores concretas, construye la realidad, y el eje que permite organizar y crear las nuevas condiciones de la realidad social es el Yo del individuo

(Castells, 2010). El lenguaje es la pauta como el yo se auto-constituye y auto-genera, una pauta auto-genética, y las narraciones que crea o en las cuales se involucra son la manera como puede reconocerse y actuar en el holograma de lo social (Bruner, 1988).

En segundo lugar, una singularidad en la transición del vínculo de la tecnología como una extensión del hombre, donde se asumía que el sujeto activo le corresponde al hombre frente a un objeto pasivo-autoconformado, la tecnología, pero ahora el vínculo se ha invertido, y con ello la manera como el sujeto individual se autoconstituye como un tipo de sujeto reflexivo, cuyo modelo histórico ha sido la del lector, la subjetividad interiorizada como marco de constitución de la identidad individual y como pauta de exploración de la identidad personal y social para actuar en lo cotidiano, que se construyó y se conservó a lo largo de los últimos siglos (Sibilia, 2008), que ha de ingresar a una serie de entornos autogenerados-en proceso y en emergencia continua, es decir, el modelo de un internauta, que implica no solamente el vínculo de una mente con otra mente maquínica, sino que su subjetivación se asemeja a la de un explorador de la conciencia, un psiconauta, continuamente en procesos de ensamble, ajustando sus experiencias y re modelando sus sustratos de identidad a un entorno social y cultural igualmente cambiante, es decir el proceso de individuación donde el sistema de la persona se integra al sistema social y cultural más amplio (Beck, 2001).

## REALIDAD AUMENTADA Y MUNDO PLAY: *TIMESCAPES*

Lo que aparece al considerar ambas transformaciones es la posibilidad de una temporalidad y fenomenología peculiar: el tiempo del play, en el cual no necesariamente se vive en un presente continuo, que se extiende y diluye, sino que se reformatea disolviéndose una y otra vez mediante un sujeto modal que puede explorar lo explorable, lo que queda por explorar no solamente al mundo, lo social y lo humano, sino lo real. Una pauta para ingresar a esos modos de habitar lo real puede ser con la alteración del modelo del lector (De Certau, 1996) que entra a otra pauta de transformación ante la integración, síntesis y expansión de estéticas, narrativas y lenguajes ante la convergencia de medios.

Ante la proliferación de ecosistemas de medios de comunicación, Néstor García Canclini (2008) expresa que toca hacerse la pregunta: ¿cómo se modifican los modos de leer y de ser espectador en una época digital? Dice García Canclini:

Quizá una de las diferencias más notables entre lectores y espectadores sea la escala de relación con los bienes culturales y comunicacionales. Mientras los lectores tienden a agruparse en el ámbito de la propia lengua, los espectadores se mueven en un espectro más globalizado, especialmente en música y cine. La digitalización incrementa los intercambios de libros, revistas y espectáculos, pero sobre todo está creando redes de contenidos y formatos elaborados a partir de la circulación mediático-electrónica. Modifica así, los estilos de la interactividad. (2008, p.31).

Esto conforma una diferencia de acción dentro de distintos entornos mediáticos donde las pantallas facilitan o posibilitan distintos grados de interactividad y de expresión, pero también de incorporarse a sectores y circuitos sociales y culturales, como es el caso de la escuela o de la industria del entretenimiento (García Canclini, 2007). Las pantallas digitales e interactivas parecen alterar la capacidad de percibir las configuraciones del tiempo, la manera de leer, interpretar y actuar dentro de las realidades que se textualizan y modalizan por sus superficies. Los procesos de interpretación tradicionales, basados en un proceso horizontal de acceso, análisis y evaluación, se torna en un proceso heterárquico donde hay la posibilidad de un elemento adicional: la creación de contenidos, la expansión de relaciones por vía de la interactividad (Livingstone, 2003).

La cultura que emana de lo impreso ha sido la conformación histórica de un modo específico de producir, distribuir y consumir lo cultural, y ello, entre otras cosas, implicó la conformación de una narrativa que se ha movido por distintos órdenes de representación de la realidad mediante distintos códigos y procedimientos de diferenciación y articulación de la ficción con lo real. Es por ello que se parte de que la narrativa en la comunicación digital e interactiva no sólo va a modificar el acto de la escritura y de lo narrativo, la conformación y presencia del productor y la del lector, sino la constitución de las subjetividades y sus formas de subjetivación dentro de entornos post masivos ante la convergencia de medios. Marcelo Urresti (2008) habla de que las transformaciones tienen un impacto “decisivo sobre el proceso de articulación de la subjetividad, en el que la adolescencia desempeña un rol central”, y cuando habla de la subjetividad, expresa:

La subjetividad es la dimensión de los fenómenos sociales que se relaciona con las formas en que los sujetos se apoderan de —y son apoderados por— las estructuras sociales, las incorporan y las ponen en juego, haciendo posibles los diversos procesos de reproducción —mecánica,

ampliada o transformada— del orden social. En esa dimensión toma forma concreta el proceso de socialización: la subjetividad es aquello que permite apreciar la singularidad y la diferencia de los sujetos en el interior de las estructuras generales, esto es, la forma diversa y puntual dentro de procesos de socialización y herencia que pueden dar la falsa idea de la uniformidad. (2008, p.39).

Urresti expresa que la subjetividad es el ámbito de la intimidad, un espacio donde transcurren, por lo menos, dos experiencias de corte temporal: “a forma que adquiere la experiencia histórica, la pertenencia a una época determinada en el devenir de la historia personal” (2008, p. 40), y ello es vital en los tiempos actuales que se mueven por transiciones súbitas, aceleradas, continuas porque:

... la estructuración temporal interna de la subjetividad se condice con una superposición de planos evolutivos cambiantes, de rupturas y escisiones que se acumulan unas sobre otras, algo que en las sociedades estáticas o de cambio lento es altamente improbable que suceda. De acuerdo con ello, las subjetividades tienden a diversificarse internamente en la sucesión temporal, pero especialmente en forma exterior, como camadas de sujetos, cuando los cambios radicales veloces escinden la experiencia social de las generaciones y las colocan en mundos con menos elementos compartidos, de acuerdo con las formas primordiales que adquiere en distintos momentos ese tiempo común. (Urrusti, 2008, p. 40-41)

La temporalidad de la subjetividad comienza a moverse por la modalizaciones varias en el tiempo y en el espacio de los dispositivos tecnológicos, las narrativas, textualidades e imágenes digitales, de los formas y formatos comunicativos con los que operan en su interior, las técnicas que se inscriben y facilitan en los diversos contextos en los cuales se instalan, en los ritos que se desarrollan a su alrededor, y a través de ellos, y los procedimientos para su acceso, uso y manejo.

Pero igualmente se ha de considerar que los nuevos dispositivos tecnológicos digitales e interactivos han alterado no solamente la relación del productor y del lector, sino que han introducido una nueva “estructura semántica” de aprendizaje que se manifiesta en nuevas formas mediante la interacción del texto con su lector, donde cada texto es un sistema semiótico que implica su propio proceso de aprendizaje, y cuya principal manifestación ha sido el caso de los videojuegos (Murray, 1999). Las reflexiones que proceden del hipertexto van reflexionando a partir de

preguntar qué es un texto entre los complejos entornos que separan y distinguen a un texto impreso del electrónico.

Las visiones de algunos teóricos de la cultura y de los lenguajes de lo audiovisual digital y de la cultura de los juegos, es que el elemento fundamental es, en el caso de los videojuegos, que estos se configuran a partir de un entorno digital (Sánchez, 2005), en donde su arquitectura es eminentemente espacial para configurar temporalidades varias, sin que necesariamente haya historias a la manera de tradicional, y, aunque se reconoce que existen traslapes, influencias, interrelaciones e intertextualidades con la producción literaria y audiovisual tradicional (cine, televisión), igualmente se reconoce que hay la tendencia a generar una nueva base de narración a partir de los videojuegos. El juego conlleva una serie de sucesión de posibilidades que se ramifican, se interrelacionan, se expanden, se sobreponen, y esto implica, entre otras cosas, que el juego se desenvuelve por la actancia del jugador, se mueve a través de los marcos de temporalidad que el juego enmarca a través de los tipos de acción por desarrollar, tanto en lo que el mismo demanda de tiempo para jugar, *play time*, como el tiempo que discurre a través del juego, un “*event time*”, (Juul, 2004).

Las narraciones ambientales son las condiciones previas para poder tener una inmersión en la experiencia que posibilita la historia, y el ambiente se convierte en un espacio informado para poder moverse, actuar, experimentar, y esto permite algunos elementos que serán fundamentales para la jugabilidad: la creación de espacios evocativos, de historias de actuación, narrativas inmersivas a la misma acción del juego.

Dentro de las reflexiones sobre los mundos de los videojuegos, es interesante la propuesta de Maribeth Back (2003) en relación que el acto de diseñar productos digitales interactivos y la base para su lectura es debido a que son diferentes dispositivos multisensoriales, es decir, múltiples modalidades sensoriales para desarrollar una historia, y esto altera la forma de leer un texto digital interactivo porque los textos en sí mismos son inherentemente multisensoriales (sistemas inmersivos, objetos inteligentes, realidades intensificadas que se convierten en textos legibles) que implican un set complejo de filtros culturales por los cuales los símbolos pueden ser interpretados. Lo multisensorial presente en los dispositivos tecnológicos post mediales, hacen que el sujeto deba sumergirse en su propia sensibilidad como un todo, que pueda poner en acción, en ejecución, las habilidades adquiridas a lo largo de su biografía como jugador, pero igualmente, que pueda leer, como lo hace en la vida ordinaria, una diversidad de patrones y modalidades visuales, sonoras, textuales, icónicas, que ha adquirido en su experiencia aprendida en su vida.

La mayoría de las reflexiones sobre los videojuegos hacen ver una serie de tendencias que se pueden ver tanto en la evolución de los videojuegos como en la manera que sus historias se diseñan y producen para que el jugador la ponga en acción. Es un tanto la tendencia a crear soportes en los cuales la impresión de la realidad pierda distancia respecto a la visión y a la inmersión de la realidad que propone a los sujetos que la manipulan, como el que el tránsito de un dispositivo tecnológico a otro pueda borrar las huellas de la impresión visual y su régimen visual, generando una continua renovación de la mediatización y de la percepción mediatizada (Bolter y Grusin, 2002).

El mundo de lo impreso parece ser un modelo desde el cual se desarrolla el diseño del videojuego, pero igualmente está la presencia de lo visual, principalmente el cine, como el canon de lo visual, como el origen de un nuevo régimen de experiencia del tiempo en la cognición y la percepción que informa a lo social y altera lo simbólico colectivo, con lo cual se entra a unos entornos narrativos donde la temporalidad discurre como la realidad misma (Deleuze, 1984), la imagen-tiempo, y va conformando una experiencia del tiempo "granulado", como lo expresan algunos teóricos del videojuego, y que recuerda la visión del tiempo "puntillista" de la modernidad líquida que se desenvuelve en una vida de consumo de acuerdo con Zygmunt Bauman (2009), pero que tiene impactos mucho más profundos de lo que se puede expresar a simple vista, la emergencia de nuevas emanaciones ontológicas y metafísicas que organizan lo simbólico colectivo. Varias cosas se pueden expresar al respecto, entre ellas apuntamos solamente tres.

En un primer momento, la introducción de un cuarto vector de la realidad, la luz que se genera a través de la presencia de electricidad pura, información configurada por la conciencia, y cuya emanación es un ser permanente, un flujo de auto-transformación continua, una experiencia que se mueve a partir de continuas emergencias del presente, emanaciones y variaciones, permutaciones des-diferenciadas y des-diferenciándose, un work-in progress, aceleración, velocidad pura (Virilio, 1997). Producto de una nueva configuración de la realidad que proviene de las ciencias físicas y naturales, el tiempo no sólo se abre a una visión nueva del cosmos y de la vida, sino que igualmente es la base de una realidad constructiva y creativa, donde el cosmos y las partículas se mueven en una danza de continua creación, de sistemas emergentes de información, y cuyos principales modelos de aplicación y experimentación son algunos dispositivos tecnológicos basados en sistemas de información, digitales e interactivos. Es por ello que hace algunos años Sherry Turkle (1997) manifestaba que un sujeto navegando por

internet o jugando un videojuego era un encuentro entre dos cerebros, el flujo de dos mentes que se encuentran.

En segundo lugar, la emergencia y consolidación de un nuevo holón en la mediásfera, la videoesfera como una nueva matriz de organización de lo simbólico y de la materialización de lo simbólico, donde el vector temporal dominante es el presente. De ahí que podamos comprender que la vida social, animada por una temporalidad del tiempo presente, se introduce como parte de los procesos de individuación social en los nuevos tipos de agrupamientos colectivos, las afinidades y afectividades colectivas que los dinamizan y los congrega, que, como menciona Michel Maffesoli (2004), donde el protagonista principal es el “niño eterno”, quien vive dentro de las esferas y entornos cotidianos que semejan más a un entorno virtual de sensaciones, afectividades y ficciones, un capitalismo de consumo ficcional (Verdú, 2006). Un desdoblamiento del presente a través de una alma de niño que experimenta continuamente el mundo en un estado play de la vida, que tendrá como su sombra, su lado sombrío, una nostalgia por el pasado, por un mundo que se ha perdido y que se recrea continuamente a través de experiencias mediatisadas a través de prácticas continuas de consumo de cultura, pero igualmente son pautas para la reconstrucción de un pasado que se ensamblada a las circunstancias del presente.

En tercer lugar, son las transformaciones en la subjetividad que provienen a partir de la presencia de los distintos dispositivos tecnológicos de información, como la propuesta del historiador Donald Lowe (1986, p. 11) sobre la historia de la percepción, es decir, “el estudio de la interacción dinámica entre el contenido del pensamiento y la institucionalización del mundo”, un trabajo fenomenológico sobre la percepción como parte de la experiencia humana, y donde proponía como necesario estudiar a los medios de comunicación “como factor determinante en la percepción” (1986, p. 13). Esto nos lleva a considerar algunas pautas importantes.

La concepción del tiempo “puntillista” está concebida a partir de un flujo intermitente y lineal de la temporalidad, una flecha en el tiempo donde ocurren los fenómenos, y deja de lado dos circunstancias. En primer lugar, la acción de la conciencia en un patrón temporal, dentro del cual el yo de la persona tiene la impresión de ser real y unificado, pero esta autoconcepción se genera en una condición cambiante momento a momento, fluctuante y borrosa, en procesos de diferenciación continua donde el yo individual continuamente integra el espectro de sus sub individuos dentro de situaciones específicas y concretas. Esto implica ver a un sujeto en acción cuya consciencia se desarrolla a

partir de procesos de interacción en su interior y en relación a entornos exteriores, algo de lo que se comienza a pensar sobre una base de acción cuántica de la conciencia (Flores Valdés, 2007), y a partir de lo cual podemos concebir la acción del yo en cada momento (Zohar, 1997, p. 116).

La función que han tenido las narrativas para la integración del yo dentro de una concepción de su concreción en el tiempo y en el espacio, bajo el cual, la llegada de los entornos virtuales introduce un elemento diferencial importante: el diseño de entornos de inmersión para actuar en el tiempo, y a partir de ello, las manera como el presente se integra de diversas maneras a flujos de conciencia con el pasado, la proyección de futuros posibles (Ryan, 2004).

Si la llegada de la fotografía y del cine hicieron evidente la manera como sus procedimientos maquínicos conformaban un "inconsciente óptico", es decir, la posibilidad de percibir y actuar una realidad expandida a través del flujo del tiempo que emanaba de sus dispositivos tecnológicos, con dispositivos como los virtuales, que permiten una inmersión generalizada integrando el cuerpo, la emoción y la cognición, podríamos pensar en una "consciencia inmersiva" que se mueve a partir de la emergencia de nuevas manifestaciones del yo al estar en situaciones de enacción dentro de entornos virtuales, de una realidad aumentada que cruza fronteras hacia entornos de la virtualidad que igualmente se aumenta, y donde la manera subjetiva de moverse es a partir de los dispositivos espaciales y temporales que las tecnologías, narrativas y estéticas virtuales e interactivas diseñan, configuran, promueven (Jull, 2004; Murray, 2004), y que se mueven en distintos grados de intensidad, los cuales configuran los desdoblamientos del tiempo hacia un ámbito de existencia y movilidad del presente, que, como la luz, es un espacio para habitarlo y poblarlo en su interior mediante distintos vectores y configuraciones del tiempo, que al fluir conforman y modelan sus propios timescapes (De Jesús, 2010).

Desde las matrices de una realidad ampliada por y en lo virtual, el tiempo granulado del presente es un mundo play, es decir, un proceso incesante de integrarnos al mundo que nos rodea en cada momento donde la actividad de la conciencia se pone en acción y "debemos crear nuevamente nuestro mundo de experiencia" (Zeman, 2009, p. 109), una fenomenología de vivir y construir la realidad que bien puede ser expresada por la campaña de las consolas Wii, la vida como experiencia, que permite la interfaz de la actuación de las personas dentro de los entornos virtuales con los escenarios y temporalidades de la vida cotidiana (Goffman, 2006), re modelando la percepción al tomar la realidad situada

de los sujetos a partir de los códigos y textos que simbólicamente se han generalizado por la inmersión dentro de lo virtual, y la vida y la experiencia personal se torna en un objeto de experimentación de la propia conciencia, en la constitución de un objeto modal que es su propia vida.

## REALIDADES JUVENILES: IDENTIDADES PROYECTABLES Y REALIDAD AUMENTADA

En su libro, *Crítica de la información*, Scott Lash (2005, p. 42) se pregunta, “¿Qué pasa cuando las formas de vida se convierten en tecnológicas?”. La pregunta es importante porque, siguiendo de los razonamientos de Lash, si se ha transitado a la sociedad de la información, tocaría entender las “cualidades primarias” de la información. Dice Lash:

Esta debe interpretarse aquí en marcada distinción de otras categorías socioculturales anteriores, como la narrativa, el discurso, el monumento o la institución. Las cualidades primarias de la información son el flujo, el desarraigo, la comprensión espacial y temporal y las relaciones en tiempo real. En este sentido, no excluyente pero sí fundamental, vivimos en una era de la información (Lash, 2005, p. 22).

Visiones como las de Lash (2005) sobre las transiciones culturales, a partir de la conversión de lo digital en lo social, llevan a pensar algunas de las propuestas que se han venido desarrollando alrededor de las condiciones y realidades juveniles que han nacido y crecido a partir de entornos como lo global y lo mundial, y la creciente convergencia de medios de comunicación, específicamente aquellas que tienden a ver que muchos de los factores que definen a las generaciones de jóvenes se gesta a través de lo mediático (Buckingham, 2006), la experiencia compartida diseñada por el mercado, la cultura mediática, las tecnologías de información, que les llevan a conformar una estructura cognitiva, un punto de vista y una sensibilidad para percibir y moverse por distintos eventos en el tiempo y en el espacio, alrededor de los marcos posibles de su vida (McCrindle y Wolfinger, 2009).

Junto con estas condiciones, no ajenas a debates varios, están aquellas visiones emergentes como la de James Gee (2007) sobre la manera como se está modificando las formas de leer y de pensar a partir de las tecnologías digitales y los espacios de inmersión y simulación, y desde la cual se puede pensar que el mundo, la vida, es un juego colectivo para múltiples jugadores y desde lo cual no solamente emergen

numerosas identidades por poner en movimiento, sino nuevas emanaciones de la identidad, como es el caso de la identidad proyectible, que es parte de la interfase tanto de moverse en lo digital, como de la articulación entre la vida real y la vida digital, ya que en ambas condiciones el individuo ha de responder quién es y quién se moverá entre lo virtual y lo material, cual es la misma matriz tecnológica que se mueve a partir de los sistemas dinámicos de simulación, que pretende encontrar de manera predictiva nuevas dimensiones de la estructura de la realidad por explorar.

Dentro de estos marcos, entornos y sistemas de operación, las identidades adquieren dimensiones ampliadas más allá de la interrelación de lo social con lo personal, y llevan a ver algunas de sus pautas de conformación a través de metáforas que señalan el movimiento, las errancias, los tránsitos como una pauta del recidaje continuo que la sociedad requiere en los procesos de individuación de sus sujetos (Bauman, 2003), lo cual tiene implicaciones en cuanto a la manera como se erosiona las pautas y marcos tradicionales de la identidad personal, pero igualmente se abre a entornos potenciales ante la virtualización aumentada del self (Buckingham, 2008), donde los límites de diferenciación Yo se difunden y se abren a otras emanaciones: un Yo que se mueve en el tiempo a través de una identidad que se proyecta y es proyectable, un Yo análogo que se mueve en diferentes emanaciones del tiempo y del espacio, en una continua forma de ser (Leary, Estrada y Batts, 2009), sus identidades digitales o identidad avatar, la emergencia de toda una nueva cultura mediática para los jóvenes, y la manera como los jóvenes lo incorporan a su vida como parte de sus entornos de vida, de sus relaciones sociales e identidades personales (Burnett y Reinhardt, 2000).

#### FUENTES REFERENCIALES

- Back, Maribeth (2003). The reading sensens. Designing texts for multi-sensory systems, en Liestol, G., Morrison, A. Y Rasmussen, T. (editors), *Digital media revisited*. Theoretical and conceptual innovations in digital domains. EUA, MIT.
- Bauman, Zygmunt (2003). De peregrino a turista, o una breve historia de la identidad, en Hall, S. y du Gay, P. (comps.), *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires, Editorial Amorrourtu.
- Bauman, Zygmunt (2009). *Vida de consumo*. México, Fondo de Cultura Económica. 1ª reimpresión.
- Beck, Ulrich (2001). Vivir nuestra propia vida en un mundo desbocado: individuación, globalización y política, en Giddens, A. y Hutton, W.

- (editores), *En el límite. La vida en el capitalismo global*. Barcelona, Editorial Tusquets.
- Bennett, Andy & Kahn-Harris, Keith (2004). Introduction, en Bennett, A. Y Khan-Harris, K. (editores), *After subculture*. China, Palgrave MacMillan.
- Bolter, Jay David & Grusin, Richard (2000). *Remediation. Understanding new media*. EUA, MIT.
- Bruner, Jerome (1988). *Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Barcelona, Editorial Gedisa.
- Buckingham, David (2006). Is there a digital generation?, en Buckingham, D. Willett, R. (editors), *Digital generations: Children, young people, and new media*. New York, Lawrence Erlbaum Associates.
- Buckingham, David (2008). Introducing identity, en Buckingham, D. (editor), *Youth, identity, and digital media*. Cambridge, MIT Press.
- Burnett, Ann y Reinhardt, Reha (2000). Reading romance novels: An application of parasocial relationship theory, en *North Dakota Journal of Speech & Theatre*, vol. 13.
- Castells, Manuel (2010). *Comunicación y poder*. Madrid, Alianza Editorial. Primera reimpresión.
- De Certau, Michel (1996). *La invención de lo cotidiano*. 1 Artes de hacer. México, Universidad Iberoamericana, ITESO, Centro Francés de Estudios Mexicanos y Centroamericanos.
- De Jesus, Eduardo (2010). Timescapes: espacio y tiempo en el artmedia, en Hernández, I. y Niño Bernal, R. (editores), *Estética, vida artificial y biopolítica*. Bogotá, Universidad Javeriana.
- Deleuze, Gilles (1984). *La imagen-movimiento*. Estudios sobre cine 1. Barcelona, Editorial Paidós.
- Doueih, Milad (2010). *La gran conversión digital*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Flores Valdés, Jorge (2007). La conciencia según Penrose y Hameroff, en Frixione, E. (coordinador), *Conciencia. Nuevas perspectivas en torno a un viejo problema*. México, Editorial Siglo XXI.
- García Canclini, Néstor (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. Barcelona, Editorial Gedisa.
- (2008). Libros, pantallas y audiencias: ¿qué está cambiando?, en *Comunicar*. Vol. xv, núm. 30.
- Gee, James (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy?* New York, Palgrave MacMillan.
- Gelder, Ken (2007). *Subcultures. Cultural histories and social practice*. London, Routledge.

- Gergen, Kenneth (1997). *El yo saturado. Dilemas de la identidad en el mundo contemporáneo*. Barcelona, Editorial Paidós. Tercera reimpresión.
- Goffman, Ervin (2006). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires, Editorial Amorrourtu. Sexta reimpresión.
- Johnson, Steven (2008). *La mente de par en par. Nuestro cerebro y la neurociencia de la vida cotidiana*. México, Fondo de Cultura Económica.
- Juul, Jesper (2004). Introduction to game time, en Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (editors), *First person. New media as story, performance, and game*. London, Mit Press.
- Lash, Scott (2005). *Crítica de la información*. Buenos Aires, Editorial Amorrourtu.
- Lash, Scott y Lury, Celia (2007). *Global culture industry*. London, Polity Press.
- Leary, Mark; Estrada, Marie-Joelle y Batts, Ashley (2009). The analogue-i and the analogue-me: the avatars of the self, en *Self and Identity*, vol. 8.
- Lipovetsky, Gilles y Serroy, Jean (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hiermoderna*. Barcelona, Editorial Anagrama.
- Livingstone, Silvia (2003). *The changing nature and uses of media literacy*. London, Media@lse London School of Economics and Political Science. Medi@lse Electronic Working Papers, No. 4.
- Lowe, Donald (1986). *Historia de la percepción burguesa*. México, Fondo de Cultura Económica.
- Luhmann, Niklas (1999). La cultura como concepto histórico, en *Teoría de los sistemas sociales II (artículos)*. México, Universidad Iberoamericana, ITESO, Universidad de los Lagos.
- \_\_\_\_ (2008). *El amor como pasión*. Barcelona, Editorial Península.
- Maffesoli, Michel (2004). *El tiempo de las tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*. México, Editorial Siglo XXI.
- Maira, Sunaina y Soep Elizabeth (editors) (2005). *Youthscapes; The popular, the national, the global*. Philadelphia, University of Pennsylvania Press.
- Maturana, Humberto (1999). *Transformación en la convivencia*. Chile, Dolmen Ediciones.
- Mccrindle, Mark y Wolfinger, Emily (2009). *The abc of xyz: Understanding the global generations*. Sydney, UNSW Press.
- Morin, Édgar (1988). *El método. El conocimiento del conocimiento*. Madrid, Editorial Cátedra.

- \_\_\_\_\_. (2006). *El método. La humanidad de la humanidad. La identidad humana*. Madrid, Editorial Cátedra.
- Morley, David (2008). *Medios, modernidad y tecnología. Hacia una teoría interdisciplinaria de la cultura*. Barcelona, Editorial Gedisa.
- Murray, Janet (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, Editorial Paidós.
- \_\_\_\_\_. (2004). From game-stoy to cyberdrama, en Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (editors), *First person. New media as story, performance, and game*. London, MIT Press.
- Navarro, Pablo (1994). *El holograma social. Una ontología de la socialidad humana*. Madrid, Editorial Siglo XXI.
- Outhwaite, William (2008). *El futuro de la sociedad*. Buenos Aires, Editorial Amorrortu.
- Reguillo, Rossana (coordinadora) (2010). *Los jóvenes en México*. México, Fondo de Cultura Económica y Conaculta.
- Ryan, Marie-Laure (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona, Editorial Paidós.
- Sanchez, Jordi (2005). Nuevas formas en la narración audiovisual, en Alberich, J. (coordinador), *Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*. Barcelona, Editorial UOC.
- Sibilia, Paula (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Taylor, Charles (2006). *Fuentes del yo. La construcción de la identidad moderna*. Barcelona, Editorial Paidós, primera edición en Colección Surcos.
- Turkle, Sherry (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*. Barcelona, Editorial Paidós.
- Urresti, Marcelo (2008). Introducción: las preguntas de una investigación colectiva, en Urresti, M. (editor), *Ciberculturas juveniles*. Buenos Aires, La Crujía.
- Varela, Francisco (editor) (2006). *Dormir, soñar y morir. Una exploración de la conciencia con el Dalai Lama*. Madrid, Gaia Ediciones.
- Verdu, Vicente (2006). *El estilo del mundo. La vida en el capitalismo de ficción*. Barcelona, Editorial Anagrama. Primera edición en colección Compactos.
- Virilio, Paul (1997). *La velocidad de liberación*. Buenos Aires, Editorial Manantial.
- Zeman, Adam (2009). *La consciencia. Un manual de uso*. México, Fondo de Cultura Económica.
- Zohar, Danah (1997). *El yo cuántico*. México, Edivisión.