

De la promesa digital a los videojuegos del oprimido. Claves sobre un uso de resistencia a través del consumo cultural

Carlos Roberto Torres-Parra¹

Recibido: 2013-06-14
Envío a pares: 2013-06-15

Aprobado por pares: 2013-08-10
Aceptado: 2013-08-12

Para citar este artículo / To reference this article / Para citar este artigo

Torres-Parra, C.R. Diciembre de 2013. De la promesa digital a los videojuegos del oprimido. Claves sobre un uso de resistencia a través del consumo cultural. Palabra Clave 16 (3), 760-786.

“La gente tiene muchas cosas que decir, muchas imágenes y músicas para difundir. Tiene injusticias para denunciar, sufrimientos para expresar, historias para relatar, opiniones para dar, preguntas para plantear, poemas para recitar, testimonios para compartir, fotos para mostrar, músicas para dar a oír. Y semejante desanudamiento del discurso, semejante ‘poder decir por fin’, semejante ‘mostrar’ y ‘mostrarse’ generalizados supone una de las dimensiones más relevantes de la revolución ciberdemocrática”.

Pierre Levy, Ciberdemocracia (2009)

Resumen

Este artículo propone un camino para comprender por qué el videojuego, entendido en su dimensión cultural, podría ser una herramienta útil para transmitir relatos diferentes a los que circulan en los medios de comunicación tradicionales. Para cumplir tal objetivo se recurre a diferentes reflexiones de la tensión poder-resistencia, considerando las transformaciones que implica la irrupción de las tecnologías digitales, articuladas con aportes de

¹ Pontificia Universidad Javeriana, Colombia. crtorresmail@gmail.com

los campos del feminismo y la crítica poscolonial. El cruce de estos argumentos con algunas de las más recientes propuestas del campo teórico de los videojuegos sugiere una base para cristalización de este supuesto en los márgenes del poder.

Palabras clave

Videojuegos, consumo, cultura, poder, resistencia, feminismo. (Fuente: Tesauruso de la Unesco).

From Digital Promise to Videogames of the Oppressed. Keys to Use of Resistance through Cultural Consumption

Abstract

The article proposes a path to understanding why videogames, viewed in their cultural dimension, could be a useful tool for conveying stories different from those circulated by the traditional media. Different reflections on the tension between power and resistance are employed to that end, considering the changes implied by the emergence of digital technologies, tied in with contributions from the fields of feminism and post-colonial criticism. A comparison between these arguments and some of the more recent proposals in the theoretical field of video games suggests a basis for realizing this assumption on the margins of power.

Keywords

Video games, consumption, culture, power, resistance, feminism. (Source: UNESCO Thesaurus).

Da promessa digital aos videogames do oprimido. Chaves sobre um uso de resistência através do consumo cultural

Resumo

Este artigo propõe um caminho para compreender por que o videogame, entendido em sua dimensão cultural, poderia ser uma ferramenta útil para transmitir relatos diferentes aos que circulam nos meios de comunicação tradicionais. Para cumprir esse objetivo, recorre-se a diferentes reflexões da tensão poder-resistência, ao considerar as transformações que implica a irrupção das tecnologias digitais, articuladas com contribuições dos campos do feminismo e da crítica pós-colonial. O cruzamento desses argumentos com algumas das mais recentes propostas do campo teórico dos videogames sugere uma base para cristalização desse suposto nas margens do poder.

Palavras-chave

Videogames, consumo, cultura, poder, resistência, feminismo. (Fonte: Tesouro da Unesco).

Introducción

Este texto es el avance de una investigación que explora algunas pistas para determinar de qué forma el videojuego, uno de los artefactos culturales más brillantes de la era de la información, puede cumplir la promesa que nos hacían terminando el siglo pasado: Internet y las tecnologías digitales permitirían un mundo más democrático (Rheingold, 2000). Para muchos puede sonar algo aventurado vincular semejantes aspiraciones a algo que frecuentemente se asume como trivial, pero se trata de una apreciación posible teniendo en cuenta algunas circunstancias: el alcance potencialmente universal del videojuego como uno de los productos simbólicos más extendidos de la actualidad (Jenkins 2009), el papel determinante de los medios de comunicación en el curso de las sociedades a través de relatos que construyen la opinión pública, y especialmente la posibilidad de producir videojuegos en la periferia de los centros de poder, donde tradicionalmente han sido diseñados. Un cruce entre de estas realidades nos permite vislumbrar una oportunidad para el surgimiento de una diversidad de voces y miradas sobre casi cualquier tema; en otras palabras, sugerimos la posibilidad de un uso creativo de los videojuegos hacia el reconocimiento de lo plural, uno de los rasgos más importantes de un entorno democrático.

Para tejer el argumento que planteamos tomaremos algunas ideas centrales de la cibercultura sobre la reflexión en torno a la naturaleza del poder a la luz de las transformaciones sociales suscitadas por las tecnologías digitales, especialmente en el terreno de lo simbólico y el consumo cultural, donde algunos de los aportes más recientes de la teoría crítica del videojuego identifican un lugar para el estímulo de un pensamiento crítico. Por otra parte, teniendo en cuenta que uno de los aspectos principales del momento que señalamos es la posibilidad de producción de este medio en los márgenes del poder mediático, proponemos avanzar en esta discusión revisando esta circunstancia desde algunas de las propuestas del feminismo y de la crítica poscolonial, que al precisar el lugar y el momento desde el cual se generan las preguntas del pensamiento social, así como la gestación de expresiones de resistencia al poder simbólico del que hablamos, abren un espacio para traer a la periferia del poder una nueva perspectiva sobre del videojuego, entendiéndolo como una interfaz donde se podrían

negociar significados diferentes a los que regularmente circulan en los medios masivos de comunicación.

El poder de los relatos en la era digital

Desde la década de los noventa se han discutido los alcances del impacto de las tecnologías digitales en la conformación de nuevas formas de ciudadanía: ya sabemos que siempre que se debate la influencia de los avances tecnológicos en el curso de la historia las opiniones oscilan entre el pesimismo y el optimismo desbordados (Maldonado, 1998; Virilio, 1997), pero casi veinte años después de las primeras reflexiones sobre Internet y sus repercusiones en el surgimiento de un mundo global hay evidencia suficiente para validar algunas de las suposiciones de entonces, aun cuando todavía somos testigos de un panorama incierto en muchos sentidos. Para profundizar en esta perspectiva, especialmente en su dimensión política, conviene visitar algunas de las teorías más destacadas sobre la naturaleza del poder, contrastando sus ideas de cara a la relevancia que han cobrado las redes digitales en la cotidianidad. Como veremos, esta reflexión parte de dos argumentos fundamentales: las tensiones del poder, visibles en el campo de lo simbólico, definen el curso del comportamiento social (Castells 2009) y el mismo entorno donde se ejerce el poder alberga los medios para resistirle, una premisa expresada en un aforismo común en las ciencias sociales: “donde hay poder, hay resistencia”.

El debate sobre las formas en las que funciona el poder siempre ha ocupado un lugar central en el pensamiento social. Distintas teorías, enunciadas desde diferentes puntos de vista, han planteado una inquietud generalizada sobre la forma en que el devenir de las sociedades es atravesado por diversas relaciones de dominación entre los agentes que la componen, relaciones que al ser traducidas en una multitud de normas terminan por moldear nuestras creencias y, más aún, nuestro comportamiento. Por supuesto, este esfuerzo ha requerido ampliar la visión exclusivamente estatista sobre la cual tradicionalmente rondaba la crítica social, pues el Estado es tan sólo una de las múltiples aristas de una compleja red de influencias, un aspecto que no parece haber sido aprendido en la arena política, pues las luchas que persiguen el control del Estado como la solución final a las

injusticias sociales de nuestro tiempo olvidan el continuo debilitamiento de esta figura frente al poder globalizado del capital, un agente que actualmente encuentra en las redes digitales el medio donde circula la información que le da vida.

Lo que va del siglo XXI empieza a mostrar evidencias de las transformaciones liberadoras que el optimismo de los años noventa asociaba a la tecnología y las redes digitales (Castells, 2012), razones para preguntarse si las formas de resistencia posibles en este espacio podrían balancear los mecanismos que han acentuado la pobreza y la creciente concentración de poder simbólico, económico y político característica de nuestros días. Si partimos del enunciado “donde hay poder hay resistencia”, y asumimos la existencia de múltiples expresiones que se oponen a formas de poder igualmente diversas, debemos esperar que un sujeto de dominación pueda ejercer esta resistencia aprovechando las fisuras presentes en el entramado de las redes digitales. El diagnóstico que a finales del siglo XX esbozaron Hard y Negri en *Imperio* (2000) describía un nuevo tipo de dinámica social que observaba la noción de una multitud (una nueva encarnación del proletariado de Marx) capaz de usar los mismos mecanismos que el poder utiliza para su dominación como herramienta para resistirle. Estas apreciaciones se acercan aún más a nuestro análisis cuando los autores hablan de la importancia del trabajo inmaterial, como el diseño de videojuegos, un escenario que ya han observado en detalle los profesores Dyer-Whiteford y De Peuter (2009).

Para el propósito de este texto podemos entender el poder como una facultad (Holloway, 2002): la capacidad de hacer cosas. El poder implicaría entonces *poder hacer*, dos palabras que se transforman en dominación cuando se convierten en la imposición del *poder hacer* sobre otros, de forma que quien tiene el poder concibe acciones que le impone al dominado. Así, el *poder hacer* se convierte en un *poder sobre*, una relación que en nuestros días es determinada principalmente por la acumulación de dinero (pp. 32-34). Manuel Castells, un gran observador de la era de la información, llega al punto que queremos señalar y sobre el cual se articula esta reflexión:

El poder es la capacidad relacional que permite a un actor social influir de forma asimétrica en las decisiones de otros actores sociales de modo que se favorezcan la voluntad, los intereses y los valores del actor que tiene el poder. **El poder se ejerce mediante la coacción (o la posibilidad de ejercerla) y/o mediante la construcción de significado partiendo de los discursos a través de los cuales los actores sociales guían sus acciones** (2009, p. 33, resaltado en el original).

Según vemos, cuando Castells titula su libro *Comunicación y poder* vincula el ejercicio de dominación con la construcción de sentido. Muchos otros también se han esforzado en demostrar cómo la comunicación es un elemento crucial en las relaciones de poder contemporáneas, pues es a través de ella que continuamente se negocian (o se imponen) los significados que construyen el consenso social. Podría decirse que en gran medida el acceso que determinados agentes, generalmente los más poderosos, tengan a los medios de comunicación influenciará a la opinión pública, uno de los factores determinantes para orientar la dirección en la que se mueve lo que Castells llama 'la sociedad red' (2009, pp. 21-30).

Mirando hacia atrás para rastrear este fenómeno, es evidente que estas apreciaciones no son exclusivas de la era digital y pueden remontarse a las raíces de la humanidad: sobre los conflictos, la sabiduría popular dice que la historia es escrita por quienes ganan; en una perspectiva que conecta la hegemonía de ciertas culturas con su desarrollo tecnológico podríamos afirmar que la historia ha sido escrita por quienes sabían escribir, es decir, que la tecnología de la escritura, y después la de la imprenta, permitieron una acumulación de saber que ha sobrevivido durante generaciones, una ventaja con la que no contaron otras sociedades, que se vieron obligadas a depender de la memoria de sus ancianos como soporte de su conocimiento (Levy, 2004, p. 27).

Explorando los cimientos de la cibercultura entendida como un nuevo entorno surgido a partir de las transformaciones que las tecnologías digitales imprimieron recientemente en la sociedad, Pierre Levy hace un minucioso recuento donde expone cómo la proliferación de la palabra escrita, creciendo desde un estrecho círculo de escribas y monasterios hasta la difusión que permitió la imprenta, abrió el espíritu humano y lo conectó

con el saber científico para llegar al Siglo de las Luces, dinámicas que evolucionarían mucho después a través de otros medios hasta lo que la prensa y más tarde la televisión consolidaron como la opinión pública. Por otra parte, la escritura también fue una condición para la socialización de las leyes, un paso determinante hacia la construcción de ciudadanía. Así, leyes y opinión pública, siempre influenciadas por diferentes tecnologías asociadas a la difusión y acumulación de conocimiento, emergerían como conceptos fundamentales en el desarrollo de la democracia moderna.

Sin embargo, la concentración de poder en unos pocos capaces de generar un discurso dominante, que podemos intuir en la cita de Castells, representa un gran problema. Cuando criticamos el poder de los medios criticamos su posición privilegiada para movilizar la opinión pública, un problema al que encontraríamos soluciones en la democratización del acceso a la producción de significados. Precisamente esta es la clave de esta nueva generación de medios de comunicación, que representa un punto de quiebre en las relaciones del poder y los medios, circunstancia invaluable para los intereses de quienes generalmente han sido dejados de lado en la historia oficial. Si en el siglo XX la esfera pública fue construida en gran medida por el poder económico capaz de controlar los medios de producción de sentido, el rasgo democrático de la revolución digital que prevalecerá en el siglo XXI radica en la posibilidad de acceder a la producción de relatos que circulan digitalmente:

La escritura supuso el fundamento de las jerarquías y del secretismo estatal, el alfabeto de la ciudad de la antigüedad y de la libre ciudadanía, la imprenta de la opinión pública, de la noción de derechos humanos y de la moderna democracia. Del mismo modo, la omnivisión, o transparencia digital, pasará a convertirse en la base de una ciberdemocracia todavía difícil de imaginar (Levy, 2004, p. 31).

No hay que ser un determinista tecnológico para reconocer que muchos cambios políticos habrían sido imposibles sin las tecnologías que los acompañaron en su momento. Pensando en el presente, podemos esperar que en medio de la transparencia digital de la que habla Levy cualquier ciudadano pueda observar y juzgar en detalle el funcionamiento de su gobierno, una situación claramente incómoda para quien ejerce el poder, más

aún si consideramos que en una lógica de redes estas opiniones –y acciones– pueden compartirse con más ciudadanos, lo que puede llevar a repercusiones inéditas². Como vemos, el rasgo político de la cibercultura es lo que Levy llama ‘ciberdemocracia’, un tránsito de la democracia de un esquema representativo a uno que promueve la participación directa en diversas dimensiones.

En medio de esta transparencia digital, una especie de panóptico invertido donde en teoría todos podemos ser visibles para todos, emerge una nueva generación de medios, a los que Levy llama ‘automedia’ (2004, p. 41). Castells, por su parte, los define como una “auto comunicación de masas” (2009), dispositivos caracterizados por provenir de cada una de las aristas del entramado social, a diferencia de lo que sucede en la lógica jerárquica del *broadcasting*, donde sólo unos cuantos centros generadores de sentido dominan el paisaje mediático. Se trata de una transformación en las formas de la comunicación donde las audiencias se convierten en usuarios y fuentes de información; así es como la expresión ‘redes sociales’ actualmente tiene una connotación decididamente digital.

Una vez vislumbrado el escenario que nos propone la más reciente revolución tecnológica y observando desde el lente de la tensión comunicación-poder, debemos buscar esos nuevos canales hacia la esfera pública. Nuestra invitación no es otra que marcar algunas pistas conceptuales para definir cómo el videojuego, quizás el producto cultural más representativo del presente (Jenkins, 2006, 2009), extendido a lo largo y lo ancho de Internet y las redes sociales, puede adoptar esta lógica.

Preguntando desde el sur: el videojuego como una tecnología de los oprimidos

Sin embargo, el análisis de Pierre Levy que enunciábamos anteriormente podría explicar el universalismo propio de la modernidad europea que cri-

2 En este sentido es inevitable referenciar fenómenos de años recientes como las movilizaciones de la primavera árabe, Occupy Wall Street o los indignados de España, todos enriquecidos con el poder de Internet. Si bien actualmente desconocemos el destino de estos hechos, Manuel Castells ha analizado en detalle su gestación en el libro *Redes de indignación y esperanza* (2012).

tican corrientes como el pensamiento poscolonial o incluso el feminismo, pues describe desde un punto de vista tecnológico la consolidación del conocimiento occidental como discurso dominante de la humanidad, donde diferentes sujetos sociales y sus intereses, ajenos al poder que confiere la visibilidad de un relato hegemónico, fueron excluidos y marginados, una situación que expondremos a continuación.

La crítica poscolonial deja en claro que pensamiento social es una cuestión geopolítica (Mignolo, 2003), una afirmación que en esta reflexión exige localizar nuestras reflexiones en un momento y un espacio específicos. En el caso de Latinoamérica la evolución de la escritura y los demás medios de comunicación funcionaron de una manera diferente a la descripción de Levy. Si nos preguntamos por las raíces que dejó la imposición de la escritura sobre otras formas de narrar encontraremos cómo el proceso colonizador le asignó a la escritura un carácter civilizatorio, que a través de la consagración de leyes escritas ‘domesticaría’ la barbarie americana (González, 1996; Walsh, 2007). El mismo saber científico que elogia Levy como producto de la tecnología de la escritura funcionó en nuestro territorio como una estrategia de empoderamiento de las élites criollas, “agentes beneficiados de la riqueza moderna” y, peor aún, “El programa de escolarización de los gobiernos ‘ilustrados’ del último tercio del siglo se dio la mano en varias oportunidades con la política de exterminio de las poblaciones indígenas (Argentina y México) o *Nómade-campesinas* (Brasil)” (p González, 1996, p. 24).

Podríamos afirmar que el conocimiento moderno ha impuesto veladamente una suerte de universalismo que oculta sistemáticamente otras formas de saber propias de grupos humanos tradicionalmente ignorados por el discurso de Occidente. Boaventura de Sousa Santos (2009) ha revisado minuciosamente la complejidad de las relaciones de poder en el mundo contemporáneo, deteniéndose en la manera en que éstas operan en la periferia de los países que ostentan el poder económico. En su opinión, que se suma a las observaciones que citábamos, la tecnología, representada inicialmente en la escritura, sería un factor determinante de la instauración del dominio de Occidente sobre el planeta, un proceso que en el siglo XX

llevó a lo que llama “el siglo europeo americano” (p. 225). Su punto de vista, al igual que el nuestro, va más allá del poder del Estado, pues denuncia la influencia del capital que alimenta un ‘fascismo societario’ marcado por lógicas de mercado en riesgo de propagarse desde la economía a todas las dimensiones de la vida social. Así, la alternativa para oponerse a esta lógica perversa consiste en lo que propone como una ‘globalización contrahegemónica’, fundamentada en dos principios: la equidad y el reconocimiento de la diferencia; tal propuesta debe surgir como un reflejo de la posición de poder de la tradición europea-norteamericana. Para conseguir este propósito, De Sousa Santos señala algunas condiciones que revisaremos más adelante: la creación de una agenda, cambios en la retórica oficial y cambios institucionales e impacto en las políticas oficiales (p. 232).

Si interpretamos la anterior propuesta asumiendo la potencialidad del uso de los mecanismos de poder con fines de resistencia, una dinámica similar a la tensión que enunciábamos anteriormente en el análisis que Hard y Negri esbozaban como una ‘multitud’ en resistencia al ‘imperio’, la lógica de la globalización, un eufemismo para describir el dominio de ciertas partes del planeta sobre otras, podría encontrar vectores opuestos diseñados desde sus márgenes. En otras palabras, la occidentalización del mundo podría toparse en este siglo con una diversidad de relatos enunciados por quienes conciben otras versiones del mundo, por lo cual deberemos indagar por las maneras en que los mecanismos que han funcionado como instrumentos de dominación puedan trastocarse y rebotar como una forma de resistencia, lo que algunos autores llamarían una respuesta decolonial.

Las tecnologías de los oprimidos

Como vemos, la crítica poscolonial ilustra la función que tuvo la tecnología, particularmente la de la escritura, para legitimar la perspectiva de Occidente como un relato hegemónico. Desde este antecedente situaremos las reflexiones en clave mediática, explorando las posibilidades de que el videojuego pueda ser un soporte donde se visibilicen los sujetos y las voces ignorados en el discurso oficial.

Ya anunciamos antes la conexión de estas apreciaciones con algunas propuestas del feminismo, que las llevan al terreno de la crítica del videojuego como un artefacto cultural; cabe aclarar que más allá del señalamiento de las situaciones específicas de dominación de las que son objeto mujeres y sujetos marginados por la cultura occidental y el proyecto moderno, nos interesan la destreza del poscolonialismo y el feminismo para hacer evidentes las formas en las que la diferencia es sistemáticamente ocultada por el establecimiento, y en especial las propuestas que esgrimen para equilibrar este proceso. Para continuar con el propósito de esta reflexión usaremos el término ‘oprimido’ para conectar las reflexiones de la feminista Chela Sandoval con una propuesta del diseñador y teórico de videojuegos Gonzalo Frasca.

Chela Sandoval, desde su condición de chicana, es una de las feministas más destacadas de la corriente que ella misma define como el ‘feminismo del tercer mundo estadounidense’ (el sur en el norte, diría De Sousa Santos), un campo de reflexiones que cuestiona el discurso hegemónico de feminidad que en principio fue planteado por mujeres norteamericanas blancas, educadas, de clase media, abriéndole espacio a más versiones, un gesto característico de esta postura que se preocupa por hacer evidente el lugar desde el cual se construye un argumento.

Para comprender la propuesta de Chela Sandoval es necesario empezar por otra feminista, Donna Haraway, una crítica de los sesgos de la producción del conocimiento científico que desde su posición de mujer enuncia argumentos que fueron recogidos y ampliados por otras feministas al campo político. Haraway también es un referente en la cibercultura, donde dejó una huella en la manera en que se comprenden conceptos como el *cyborg*³ y el *ciberespacio*, que Sandoval recoge como una ‘*cyber conciencia*’ (2004, p. 104), un *tejido de conciencias cruzadas en una red que posibilitaría la articulación de diversas agencias de resistencia, una suerte de ‘armamento ideológico’ de los sujetos dominados por el poder de lo que Haraway llamaría el nuevo orden mundial, la expresión más reciente de un capitalismo desbordado*

3 Haraway es conocida en la cibercultura por la figura del cyborg, quien al convertir su cuerpo en una simbiosis entre lo orgánico y la máquina suscitó discusiones que terminaron por poner en crisis la interpretación de lo que entendemos como ‘humano’ (1991).

que tiende a marginar a los más débiles: los oprimidos. Este es el mismo panorama que recientemente De Sousa Santos identificaba como el ‘fascismo societario’ que señalamos antes. Para nuestro análisis haremos hincapié en la capacidad del ciberespacio para permitir la circulación de relatos, que desde la cibercultura Pierre Levy explica como una

urbanística nómada, ingeniería de programa, puentes y calzadas líquidos del espacio del saber. Lleva consigo maneras de percibir, de sentir, de recordarse, de trabajar, de jugar y de estar juntos. Es una arquitectura de interior, un sistema inacabado de los equipamientos colectivos de la inteligencia, una ciudad giratoria con techos de signos. El ordenamiento del ciberespacio, el medio de comunicación y de pensamiento de los grupos humanos es uno de los principales aspectos estéticos y políticos que están en juego para el siglo que llega (2004).

Dándole vuelo a las ideas de Haraway, Sandoval plantea un elemento central en nuestro análisis: la noción de tecnologías opositivas del poder como una vía para consolidar lo que denomina ‘conciencia cyborg opositiva/diferencial’, un espacio de reflexiones y expresiones provenientes de diversas latitudes donde el oprimido articula maneras de agencia y resistencia ante el poder hegemónico. Así, el feminismo *cyborg* permitiría la consolidación de una oposición a las “redes y tecnologías informáticas de la realidad social contemporánea” (p. 90). Al identificar las redes digitales como un instrumento del poder instituido pero también como un entorno donde es posible llevar a cabo una oposición efectiva frente a éste, Sandoval nos recuerda las oportunidades de resistencia que se esconden en los mecanismos de dominación.

Quizás lo que resulta más valioso para este análisis es su invitación a llevar sus planteamientos más allá del grupo social ‘mujeres de color’, entendiendo su apuesta como un nuevo modo para comprender los movimientos sociales, la identidad y en últimas la diferencia (p. 96). El cuerpo teórico que Sandoval describe tiene “el potencial de establecer un espacio para la afinidad entre el feminismo y otros terrenos teóricos como la teoría del discurso postcolonial, el feminismo del tercer Mundo Estadounidense, el postmodernismo, y la teoría queer” (p. 98). De esta forma, este “modo

diferencial de conciencia opositiva” encontraría la manera de influir en los poderes dominantes más allá de los intereses iniciales del feminismo y por fuera de la división binaria masculino/femenino (p. 99), a partir de una fuerza flexible y adaptable, de forma rizomática y parásita (p. 104) capaz de producir tensiones y reformulaciones continuas en su dinámica de oposición al poder dominante. Por supuesto, a estas alturas podemos identificar la similitud de esta invitación con la globalización contrahegemónica propuesta por De Sousa Santos y señalada antes.

Como indicamos, la propuesta de Sandoval se construye alrededor del concepto de las ‘tecnologías opositivas’, un conjunto de estrategias usadas para consolidar un espacio de expresiones provenientes de diversas latitudes donde el sujeto oprimido articula maneras de agencia y resistencia ante el poder hegemónico. Sandoval explica, en una dinámica que parte de lo simbólico, la forma de conseguir las condiciones que De Sousa Santos señalaba para la creación de una agenda y cambios en la retórica oficial y las instituciones. Más allá de la interpretación común de la noción de tecnología, debemos entender este concepto como un conjunto de procesos y procedimientos para descolonizar la imaginación (2000, p. 68), una invitación que en esta reflexión seguiremos como un medio para contrarrestar los supuestos que el poder imprime en nuestras mentes, muchas veces a través de los relatos que inundan la cotidianidad. De esta forma, en medio del entorno digital que describíamos estas tecnologías adoptan una forma *cyborg* de resistencia como un posicionamiento que Anzaldúa, otra feminista, también llama ‘conciencia mestiza’, originada desde “las fronteras y en los márgenes” (p. 92) y explicada como un espacio de identidades diversas y en permanente mutación. De cinco tecnologías que propone Sandoval (2004, pp. 100-101) nos interesan especialmente tres:

La lectura de signos o semiótica, un terreno de producción de sentido a través de procesos de significación que nos recuerda las apreciaciones de Castells que vinculan el ejercicio del poder con la comunicación. Haraway escribe cómo “el conocimiento de una misma requiere una tecnología semiótico-material que enlace significados y cuerpos (...), la apertura de sujetos, agentes y territorios no isomórficos a narrativas inimaginables desde

el lugar ventajoso del ojo ciclópeo y autosatisfecho del sujeto dominante” (Haraway en Sandoval, 2004, p.100). La producción de significados es en últimas el resultado de las tensiones del poder en lo simbólico, por eso la manera en que se produzcan e interpreten los signos que construyen este proceso es determinante para conseguir la visibilidad/inclusión de la que hablamos. La segunda tecnología que nos llama la atención es la que llama *democrática*, entendida como la articulación de las acciones de esta metodología con propósitos de justicia social y diseñada para la supervivencia del sujeto subalternizado, especialmente como una vía para el establecimiento de relaciones sociales igualitarias. Esto conecta con las ideas de una nueva democracia de Levy y con la perspectiva contrahegemónica de De Sousa Santos. Por último, la tecnología del *movimiento diferencial* es la integración armónica de las tecnologías anteriores hacia una conciencia diferencial, un espacio de integración y reconocimiento de diferencias amparado bajo una movilización del amor en la posmodernidad, un nuevo tipo de ciudadanía donde nuestras vidas encuentran sentido y significado a través de lo que Haraway llama un “circuito universal de conexiones” (p. 100), un escenario que podemos imaginar ocurriendo en el ciberespacio. Como vemos, podemos comprender la propuesta de estas tecnologías como formas de resistencia a partir del uso y la circulación de signos y significados fluyendo a través de un nuevo entramado social, nuevos relatos en permanente negociación diseñados para balancear las narrativas del poder hegemónico, como anunciaban varios de los autores a los que hemos acudido. Por eso resultan obvias las implicaciones de estas reflexiones en el campo mediático y del consumo cultural que hemos señalado insistentemente.

Así, nuestra propuesta reside en conectar el concepto de tecnología de Sandoval a su significado más obvio en un mundo digitalizado, pues, como Levy señalaba rigurosamente, una de las ventajas más importantes que ofrece el ciberespacio reside en su apertura frente a la producción de significados a través de la participación en la construcción del discurso, una idea recogida en el epígrafe con el que iniciábamos este texto. Así pues, Sandoval preparaba el terreno para nuestra propuesta anticipándose varios años a la posibilidad concreta de que en entornos como el nuestro fuera posible

el diseño de videojuegos, un escenario al que llegamos gracias a circunstancias que señalaremos más adelante.

Consumo cultural en los márgenes

Si bien los intereses de los más poderosos han influenciado los medios de comunicación en los términos descritos por Castells, actualmente estas tensiones vislumbran una opción de resistencia posibilitada por las tecnologías digitales. En este caso nuestra propuesta es seguir la invitación de Sandoval en el terreno del consumo cultural, donde las transformaciones que detonó la tecnología digital podrían articularse como un instrumento para hacer visible al oprimido. Siguiendo a De Sousa Santos, teniendo en cuenta que vivimos en un mundo digitalizado, podríamos usar los productos culturales de este entorno como vehículos de apertura hacia la otredad, dirigidos a un conocimiento más amplio y por lo mismo a un mundo más democrático:

(...) las nuevas constelaciones de significado que trabajan en el interior de la subpolítica emancipadora transnacional no han alcanzado aún su momento de autoreflexión. Es crucial que este movimiento ocurra si ha de reinventarse la cultura política de los nuevos siglo y milenio. La única forma de alentar su emergencia es excavando en las ruinas de las tradiciones marginadas, suprimidas o silenciadas sobre las que la modernidad eurocéntrica construyó su propia supremacía (2009, p. 236).

Acá marcamos una diferencia sustancial con una tendencia generalizada en la crítica poscolonial, que identifica en la sabiduría de culturas ignoradas, como las indígenas y afrodescendientes, el principal camino para cumplir su objetivo. Esta postura parece olvidar que es posible explorar alternativas a las imposiciones del capital en la relación que se teje entre las culturas populares y el consumo cultural, un lugar caracterizado por la construcción de relatos que permean la sociedad, muchas veces sin el consentimiento de los más poderosos (Ford, 1994). Por ello proponemos al videojuego como una interfaz donde se podrían provocar estas tensiones. Si bien desde mediados del siglo pasado algunas teorías de la comunicación denunciaban un rol de los medios como instrumentos de propaganda y alienación, una crítica que hoy todavía tiene mucha validez a la luz de la consolidación de los monopolios mediáticos de los que hablábamos ante-

riormente, la infalibilidad de este enfoque fue matizada en los años ochenta y noventa por teóricos en Latinoamérica y por los estudios culturales británicos, lo que le otorgó a la audiencia un rol mucho más activo en la elaboración de significados y mostró cómo los medios de comunicación también son un lugar de negociación, de conflicto y de intercambio, donde emergen relaciones entre lo popular y lo masivo. En esta línea, el diagnóstico que la observadora de la cultura latinoamericana Beatriz González-Stephan realizó durante el ocaso del siglo XX evidencia una marginación de “sujetos subalternos” ignorados por “máquinas hegemónicas de producción de identidades y ciudadanías”, y a la vez plantea la urgencia de explorar espacios de “resistencias multiculturales” diferentes a las representaciones simbólicas que los medios masivos de comunicación suelen presentar (1996, p. VII). Actualizando estas reflexiones a los días que corren, y considerando los alcances que hoy tiene el concepto ‘audiencia activa’, es urgente analizar el funcionamiento de las relaciones que se tejen a través de estos nuevos entornos digitales (Scolari, 2008).

Este es el lugar de nuestra propuesta: *la producción localizada de un objeto cultural propio de esta era, como el videojuego, puede ser una alternativa a la producción de sentido impuesta por los medios de comunicación tradicionales, si se identifica en el consumo cultural un terreno idóneo para amplificar y difundir las voces que tradicionalmente han sido ignoradas.*

Después de las transformaciones socioeconómicas de la segunda mitad del siglo XX, que debilitaron el rol del Estado en la construcción de identidades y ciudadanías, este papel se desplazó al consumo cultural (García Canclini y González en González, 1996, p. VI), pero el gran riesgo de este panorama es que tiende a definirse por los relatos que se proyectan desde la imprenta, la radio, el cine, la televisión y, más recientemente, la industria de los videojuegos, influidos en gran medida por una minoría poderosa, que reproduce elementos de una lógica colonial. En este caso proponemos llevar la atención al paisaje mediático, al consumo cultural y por eso mismo a la actualización de la noción de cultura popular, una propuesta que siendo ambientada en el auge de una revolución digital nos lleva al videojuego.

El videojuego de los oprimidos en el siglo XXI

Los rastros del último eslabón de la cadena que armamos se encuentran en un artículo de Gonzalo Frasca (2004) publicado en un libro que se ha convertido en parte del canon de la crítica del videojuego. En él, bajo el título “Videogames of the Oppressed”, Frasca acude a un anuncio de Sherry Turkle típico del entusiasmo que en la década de los noventa existía sobre las posibilidades que abría Internet. Turkle intuía un posible uso de simulaciones donde los usuarios encontrarían cuestionamientos sobre sus presunciones políticas (Turkle en Frasca, 2004, p. 87). En su visión, la difusión de simulaciones en nuestra cultura representaba un reto para desarrollar un pensamiento crítico sobre la sociedad, que desafiara las presunciones sobre diversos temas que damos por sentadas; dicho de otro modo, hablaba de la emergencia de formas de resistencia frente a relatos hegemónicos, el panorama que hemos presentado reiteradamente.

La propuesta de Frasca para llevar a cabo tal escenario no abordaba directamente la tensión entre poder y resistencia en el nuevo orden mundial que esbozamos al principio de este texto, pero exploraba la propuesta izquierdista que en los años sesenta el pedagogo Paulo Freire formuló con la *Pedagogía del oprimido*, donde buscaba desarrollar una actitud de pensamiento crítico y un cambio social a través de la educación, una filosofía que posteriormente otro brasileño, Augusto Boal, llevó a la dramaturgia como el ‘teatro de los oprimidos’. Boal, un experimentador del teatro, integró a su propuesta la tradición marxista que ya había planteado Bertolt Brecht y que desafiaba la inmovilidad narrativa del drama, estimulando a la audiencia de sus obras a analizar y reaccionar sobre las historias que presenciaban. Boal fue más allá, y propuso un ‘espectador-autor’, que tiene un rol activo en la puesta en escena de sus obras, un rasgo que los medios interactivos adoptarían décadas después. Frasca se detiene en una de las técnicas del teatro del oprimido, la del teatro foro: cortas representaciones basadas en sugerencias de los espectadores, donde siempre se aborda una situación de opresión y en las cuales el protagonista se enfrenta a representantes del poder que le impiden cumplir sus objetivos. Esta variación, basada en la simulación como una manera de presentar un relato, no expresa “qué pasó”

sino “qué podría pasar”,⁴ lo que estimula una conciencia sobre una posibilidad de cambio en niveles tanto personales como sociales (p. 88). Como vemos, es fácil encontrar resonancias entre el enfoque de Sandoval y la intención de cambio social de los brasileros, pues a pesar de que elaboran sus propuestas desde diferentes lugares y realidades, cada uno explora la manera de dotar al oprimido de estrategias y mecanismos para superar la dominación de la cual es objeto.

En un ejercicio hipotético, hace casi diez años Frasca suponía que era posible el diseño de un artefacto equivalente a las ideas de Boal, ya no en la dramaturgia sino en un videojuego. En su visión era posible el diseño de una interfaz donde el jugador modificaría las condiciones de este entorno digital, y en la cual, a través de una experiencia simulada, podría analizar situaciones de opresión de la vida real sobre las cuáles aportaría su punto de vista. Teniendo en cuenta el tiempo transcurrido desde los escenarios que suponían Chela Sandoval y Sherry Turkle, cada una desde su óptica personal, y entrelazados en este texto con las ideas de Frasca, conviene observar brevemente qué tanto de sus conjeturas se ha realizado desde entonces.

Algunos académicos del aún joven campo teórico del videojuego han analizado la perspectiva que presentamos. Los profesores Dyer-Whiteford y De Peuter (2009) llevaron la teoría de la tensión imperio-multitud de Hard y Negri al ecosistema de los videojuegos, identificando en este medio incrustado en la cultura popular contemporánea los síntomas del poder corporativo que explota el trabajo inmaterial de los desarrolladores de videojuegos y que aliena a los jugadores con relatos afines al establecimiento en el mejor estilo de Hollywood, pero que también permite la emergencia de un nuevo tipo de ‘videojuegos de la multitud’. Este escenario emergente incluye la reinterpretación de juegos comerciales conocida como *counterplay*, donde el jugador revierte el sentido del videojuego original, un fenómeno estudiado en detalle por Alexander Galloway (2006); novedosas propuestas desarrolladas por pequeños estudios independientes lejos de las temáticas comerciales, una vertiente de los llamados *seriuos games*, diseñados con fi-

4 Esta es la raíz de la diferencia entre narración y simulación, un principio en el cual Frasca identifica el potencial de los videojuegos para la elaboración de significados y al que le dedica especial atención.

nes instructivos y que podrían abarcar temas políticos, y particularmente un incipiente tipo de videojuego experimental, los *tactical games*, diseñados en apoyo a activistas antiglobalización y otros movimientos sociales, donde se identifica la propuesta que algunos años atrás Gonzalo Frasca denominaba *videogames of the oppressed* (2004, pp. 190-214). Por otra parte, la teórica de videojuegos Mary Flanagan (2009), esta vez desde el arte, también llega a la propuesta de Frasca sobre un potencial para el desarrollo de lo que llama *critical play*, una invitación a revisar críticamente los videojuegos que consumimos, pero también la forma en que se pueden diseñar.

Si bien el funcionamiento del videojuego del oprimido que suponía Frasca no se ha concretado en los mismos términos de la dramaturgia de Boal, su naturaleza puede rastrearse en la incipiente evidencia que los autores reseñados exponen. El mismo Frasca, años después de su artículo, diseñó y publicó en Internet el videojuego *September 12th*,⁵ llamado así en referencia a los atentados del 11 de septiembre. En este juego la interacción del jugador permite reflexionar sobre las acciones que adoptó el gobierno Bush después del ataque a las torres gemelas. Si bien el juego no reproduce exactamente la dinámica del videojuego del oprimido, sí generó un gran impacto mediático (y teórico) en su momento, pues a través de una mecánica muy sencilla el jugador podía intuir las consecuencias de la guerra contra el terror que en aquel entonces Estados Unidos conducía en Medio Oriente. En *September 12th*, el jugador tiene la opción de bombardear terroristas en medio de una ciudad ambientada en el mundo árabe, pero al hacerlo provoca muertes de inocentes, lo que demuestra cómo el famoso ‘daño colateral’ genera resentimiento y el surgimiento de más terroristas. A través del comportamiento inducido por esta simulación, el significado de “la violencia genera más violencia” se hace evidente; este mensaje por entonces estaba muy lejos de los medios masivos de comunicación.

Años después de las intuiciones de Frasca, el ecosistema de los videojuegos ha presenciado la revolución de los ‘juegos casuales’ (Juul, 2010), un fenómeno basado en la popularidad de videojuegos sencillos para descargar de Internet o jugar en línea (como el caso de *September 12th*), el im-

5 El videojuego todavía está disponible en línea: <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>

pacto de la consola de Nintendo Wii a mediados de la primera década de este siglo, y la inmensa popularidad de videojuegos disponibles para dispositivos móviles ‘inteligentes’, los cuales son cada vez más comunes. Lo más probable es que quien lea estas líneas tenga instalado al menos un videojuego en su teléfono móvil, y si tiene una tableta es casi imposible que no sean varios, lo que deja entrever cómo ha cambiado la forma del videojuego y la manera en que se consume. En palabras de Jesper Juul, “jugar videojuegos se ha convertido en la norma; no jugar videojuegos se ha convertido en la excepción” (p, 8, traducción del autor).

Actualmente podemos identificar un ambiente que favorece el diseño y el consumo de videojuegos en la periferia de donde tradicionalmente han sido producidos. Diseñar videojuegos hoy es más fácil: aunque su desarrollo demanda destrezas específicas, una dificultad que ya identificaba Frasca, las herramientas para desarrollarlos, especialmente los juegos ‘casuales’, son cada vez más fáciles de usar. También es ms más barato: este *software* tiende a ser más económico; incluso existen algunas alternativas gratuitas (además del uso generalizado de *software* pirata). Internet tiende a ser ubicuo: el aumento del acceso a lo largo y ancho de nuestras geografías, sumado al uso creciente de ‘teléfonos inteligentes’ en todas las capas sociales (MinTIC, 2013), permite prever un entorno de conectividad ubicua, incluso en economías como las latinoamericanas.

Una vez hemos descrito y cruzado estos antecedentes, la tarea que proponemos como paso a seguir es la de indagar en detalle por estas y otras condiciones que permitirían diseñar estos juegos en nuestro contexto inmediato, por lo que para terminar plantearemos algunos caminos que podrían concretar estas ideas en el escenario esbozado.

Conclusiones y algunas pistas a seguir

La idea de una red reprogramada para resistir el poder y conectada con las posibilidades emancipatorias del sur permite pensar en un escenario donde el videojuego, un producto simbólico paradigmático del siglo XXI y lugar de negociaciones de significados, puede propiciar usos orientados a la resistencia cultural.

Si la exclusión es un concepto opuesto a la democracia y pretendemos encontrar respuestas al problema enunciado en el uso de estas tecnologías, es necesario encontrar cómo ellas pueden promover la participación del individuo en las dimensiones que propician desigualdad. Necesariamente este análisis debe cubrir consideraciones no sólo desde las disciplinas de lo político y lo económico, sino también desde un enfoque cultural, pues el contenido simbólico que fluye en las redes es una de las claves para cristalizar la emergencia de una nueva forma de visibilidad, una en la que los sujetos tradicionalmente marginados puedan encontrar un lugar entre los relatos que configuran la sociedad contemporánea.

A pesar de que un artefacto cultural como el videojuego apenas es sugerido brevemente por los autores que citamos en la primera parte de este texto⁶ y jamás llega a considerarse por el poscolonialismo ni las fuentes que revisamos del feminismo,⁷ nuestra propuesta lo asume como un lugar privilegiado en la cultura contemporánea (Jenkins 2006, 2009; Salen y Zimmerman, 2004). Estamos frente a una interfaz que propicia tensiones con las cuales construimos significados, una forma de relato tejido entre el repertorio de símbolos en los que estamos inmersos y los comportamientos que adoptamos, inducidos por las reglas de estas simulaciones. Si análisis como los que revisamos nos hacen preguntar cómo es que los discursos circulantes en las redes digitales representan una oportunidad para la reafirmación de identidades y prácticas políticas y sociales alternativas (Escobar, 1999), una de las tareas pendientes será determinar la forma en que el videojuego puede cumplir este rol en nuestra realidad inmediata. Sabemos que en medio del negocio de las industrias culturales, de la música, el cine, la televisión y, por supuesto, los videojuegos, discurre un mar de mensajes que influye en las identidades de las sociedades que los producen y los consumen. El desafío que proponemos es explorar en el escenario contemporáneo y local qué tan posible es que la producción de estas narrati-

6 A partir del libro *Cibercultura* de Levy (2007) podemos asumir el videojuego como una simulación, una forma de pensamiento representativa de esta nueva lógica social. Esta es otra consideración útil para profundizar posteriormente y sobre la cual Frasca ha trabajado en profundidad.

7 Algunos autores se han preguntado por la forma en que la mujer es representada en los videojuegos (Anthropy, 2012; Consalvo y Harper, 2009; Williams y Martins, 2009). En Youtube la comentarista de cultura popular Anita Aarkeesian está realizando actualmente una serie de videos sobre este tema llamado *Tropes vs. Women in Video Games*: <http://www.youtube.com/user/feministfrequency?feature=watch>.

vas reproduzca la voz del oprimido de la que nos hablan Chela Sandoval y, en clave de videojuegos, Gonzalo Frasca.

Si bien la dinámica que el diseñador uruguayo establecía en el funcionamiento de esta suerte de videojuego foro no se ha concretado hasta el momento, hemos señalado algunos indicios y condiciones que permitirían el cumplimiento de su objetivo. Del cruce de reflexiones que acabamos de realizar, una de las tareas por realizar consiste en demostrar si el videojuego puede caber en la categoría de los ‘automedia’ que describía Levy, en ver de cerca las complejidades de este medio y sus formas de producción y consumo, mucho más sofisticadas que la espontaneidad que permite un mensaje de texto o una fotografía publicada en las redes sociales desde un teléfono móvil.

Hemos insistido en que el videojuego podría provocar un pensamiento crítico sobre los problemas que enfrentan nuestras sociedades; sin embargo no hemos profundizado en su naturaleza, en la potencialidad de sus gramáticas para provocar un pensamiento crítico a través del lenguaje de la simulación, ni en las condiciones que permitirían su diseño y su desarrollo, consideraciones que van desde las destrezas y conocimientos necesarios hasta las fuentes de financiación requeridas. Todas estas son preguntas que escapan a los alcances de este texto, pero que deberemos asumir para llegar al horizonte que vislumbramos.

Referencias

- Anthropy, A. (2012). *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. Seven Stories Press.
- Castells, M. (2002). *La era de la información. Vol. I: La Sociedad Red*. México, Distrito Federal: Siglo XXI Editores.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Alianza Editorial.

- Castells, M. (2012). *Redes de indignación y esperanza. Los movimientos sociales en la era de internet*. Alianza Editorial.
- Consalvo, M. y Harper, T. (2009). "The Sexi(e)st of all: Avatars, Gender, and Online Games". En: Panteli, N. (ed.). *Virtual Social Networks: Mediated, Massive and Multiplayer Sites* (pp. 98-113). Palgrave-Macmillan.
- Dyer-Whiteford, N. y De Peuter, G. (2009). *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. University of Minnesota Press
- Escobar, A. (1999). *El final del salvaje. Naturaleza, cultura y política en la antropología contemporánea*. Bogotá: Instituto Colombiano de Antropología.
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play. Radical Game Design*. MIT Press
- Ford, A. (1994). *Navegaciones. Comunicación, cultura y crisis*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Frasca, G. (2004). "Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance and Other Trivial Issues". En: Harrigan, P. y Waldrup-Fruin, N. (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. MIT Press.
- Galloway, A. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- García Canclini, N. (1996). En: González, S. (comp.). *Cultura y Tercer Mundo. Nuevas identidades y ciudadanías*. Caracas: Nueva Sociedad.
- García Canclini, N. (1999). "El consumo cultural: una propuesta teórica". En: Sunkel, G. (comp.). *El consumo cultural en América Latina*. Convenio Andrés Bello.
- González-Stephan, B. (1996). "Economías fundacionales. Diseño del cuerpo ciudadano". En: González-Stephan, B. (comp.). *Cultura y Tercer Mundo. Nuevas identidades y ciudadanías*. Caracas: Nueva Sociedad.

Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women. The reinvention of Nature*. Routledge, Chapman and Hall.

Hardt, M. y Negri, A. (2002). *Imperio*. Paidós Holloway, J. (2002). *Cambiar el mundo sin tomar el poder*. Barcelona: El Viejo Topo.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nueva York: New York University Press. Jenkins, H. (2009). *Fans, bloggers y videojuegos*. Barcelona: Paidós Comunicación. JuuL, J. (2010). *Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*. The MIT Press.

Levy, P. (2004). *Ciberdemocracia. Ensayo sobre filosofía política*. Barcelona: Editorial UOC.

Maldonado, T. (1998). *Crítica de la razón informática*. Buenos Aires: Paidós.

Mignolo, W. (2003). *Historias locales, Diseños globales. Colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo*. Madrid: Akal. De Sousa Santos, B. (2009). *Una epistemología del sur*. Buenos Aires: Clacso-Siglo XXI Editores.

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia (2013). “Boletín trimestral de las TIC”, primer trimestre de 2013. Disponible en: <http://colombiatic.mintic.gov.co/images/pdf/boletin1t2013.pdf>. [Fecha de consulta: 6 de abril de 2013]. Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community Homesteading on the Electronic Frontier*. MIT Press.

Salen, K. y Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play*. MIT Press. Sandoval, C. (2004). “Nuevas ciencias. Feminismo Cyborg y metodología de los oprimidos”. En: Hooks et al. *Otras inapropiables. Feminismos desde las fronteras*. Ed. Traficantes de Sueños.

Sandoval, C. (2000). *Methodology of the Oppressed*. University of Minnesota Press.

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.

Virilio, P. (1997). *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Teorema.

Williams, D. *et al.* (2009). "The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games". En: *New Media and Society*, 11 (5), pp. 815-34.