

## **El desafío de los videojuegos a las formas de enunciación de lo social en las formaciones sociales contemporáneas. Un caso: la experiencia comparativa de Morelia y Valparaíso**

Jaime Patricio Vito Paredes <sup>(\*)</sup>

### **Resumen**

*La historia de los videojuegos importa a la historiografía entre otras razones porque está ligada a una transformación más amplia del concepto de sociedad y de lo social que caracterizará a la época actual. En este estudio se analizan los efectos de este problema en la representación historiográfica y de qué manera al pensar lo social ya no sólo interconectado con lo natural sino también diferenciado entre artefactos culturales complejos y confundido entre estos, va perdiendo su centralidad exclusivamente humana. De este modo son diversas las corrientes y los autores que, desde la filosofía, la sociología y la antropología actual han replanteado la relación entre la cultura y la naturaleza y entre la cultura y la tecnología reinstalando con nuevas orientaciones la importancia de una nueva epistemología y de una nueva ontología para dar cuenta de la complejidad de lo real: Ilustraremos esta problemática con la experiencia de los videojuegos en Morelia (México) y Valparaíso (Chile). Nuestra reflexión apunta a pensar especialmente a la historiografía y al modo como eventualmente desde sus conceptos y modelos teóricos va transformando el contenido de la ya clásica definición de la historiografía como historia social.*

**Palabras clave:** Crisis social; Actor-red; Videojuegos, Virtualidad, Historia social.

**The challenge of video games to the forms of enunciation of the social in contemporary social formations. A case: the comparative experience of Morelia and Valparaiso**

### **Abstract**

*The history of videogames is relevant for historiography because, among other reasons, it is related to a broader transformation of the concept of society and social issues that characterize our current times. This study analyses its effects on the historiographical representation and how it loses its exclusively human focus by thinking about social issues not only interconnected with natural issues, but also distinguishable and obscured amongst complex cultural elements. In this respect, there are several trends and authors, who, from philosophical, sociological and anthropological points of view, have reconsidered the connection between culture and nature and between culture and technology, reinstalling, with new approaches, the importance of a new epistemology and a new ontology to explain the complexity of real issues: We will illustrate*

---

<sup>(\*)</sup> Doctor en Historia de América Latina Contemporánea por la Universidad de Alcalá, España. Magíster y licenciado en Historia por la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso-Chile (PUCV). Académico del Instituto de Historia de la PUCV (Valparaíso-Chile), se especializa en historia de la historiografía, teoría de la historia, e historia económica y social de América Latina. E-mail: [jaime.vito@pucv.cl](mailto:jaime.vito@pucv.cl). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1059-0054>

“El desafío de los videojuegos a las formas de enunciación de lo social en las formaciones sociales contemporáneas. Un caso: La experiencia comparativa de Morelia y Valparaíso”

*this problem with the video game experience in Morelia (Mexico) and Valparaiso (Chile). Our reflection focuses on thinking of historiography and how, based on its concepts and theoretical models, it transforms the content of the classical definition of historiography as social history.*

**Key Words: Social crisis; Actor-network; Videogames; Virtuality; Social history.**



**El desafío de los videojuegos a las formas de enunciación de lo social en las formaciones sociales contemporáneas. Un caso: la experiencia comparativa de Morelia y Valparaíso**

***Introducción***

Como se afirma en cualquiera de las definiciones generales que encontramos de los videojuegos, estos se entienden como un software o juego electrónico en el que uno o más jugadores interactúan por medio de un controlador, con un dispositivo electrónico que muestra imágenes de video. Hasta ahí se trata de un artefacto (Computadora, Consola, máquina recreativa, dispositivo portátil, etc.) que permite a jugadores humanos jugar e interactuar a través de dispositivos de entrada o mandos con que estos mismos jugadores controlan los movimientos y las acciones de los personajes del juego que se insertan en un relato, una historia o un devenir regulado por ciertas reglas que marcan las posibilidades y las imposibilidades de los movimientos y los resultados de estas interacciones. En los jugadores se comprometen los sentidos de la vista, el oído y el tacto mientras el gusto y el olor potencialmente se incorporarán en los softwares comercializables masivamente en tanto ya es posible contar experimentalmente con esto.

Hasta aquí queda claro que la historia de los videojuegos se enmarca dentro de una historia de la tecnología y la generación de artefactos para la conexión en la comunicación virtual que, claramente, permite sensacionar a la virtualidad como una realidad que ya no sólo es paralela a la actualización de lo real, sino que se encuentra profundamente entreverada con esta. La primera pregunta que surge es si es posible distinguir una historia de la tecnología de los videojuegos de una historia social humana de los videojuegos que inserte a estos aparatos y a la experiencia de jugar con los mismos, en una historia que permita caracterizar las posibles sociabilidades humanas que esta experiencia genera, distinguir las subjetividades que se ven influidas y afectadas por el juego, de las subjetividades que incorporan la experiencia virtual del juego en un arco mayor de realidades vividas y que de acuerdo a determinados propósitos y valores humanos permite enriquecer una vida histórica y dotarla de sentido.

En otras palabras, sigue siendo de interés historiográfico la posibilidad de distinguir a los sujetos de los objetos en su relativa autonomía para poder seguir hablando efectivamente de una historia de lo humano abierta a las posibilidades de construir interacciones con humanos y no humanos y formas de hábitat en un espacio-tiempo que no se domina y que por esto mismo libera al pasado-presente y futuro de cualquier determinismo, aunque no de cualquier condición. La experiencia del videojuego pone en cuestión muchas de estas consideraciones pues la representación virtual del juego y la interacción que tenemos con este de pronto se presentan

como una realidad mucho más convincente, integral y misteriosa, es decir como una verdad que como toda verdad no expresa todo lo real sino que la interacción con ella permite cada vez deslizar el velo y la niebla y descubrir nuevos aspectos de la misma realidad, lo que la hace tan seductora como lo señalaba Baudrillard (1981). En este sentido, el problema que nos planteamos sobre este asunto -desde una reflexión historiográfica- es si la entrada de los videojuegos como uno de los signos de la irrupción totalizante de la virtualidad en la historia contemporánea y en nuestra vida cotidiana, comienza a neutralizar y marginalizar -a lo menos desde nuestra conciencia- las concepciones del espacio y del tiempo que nos permitían descubrir distancias significativas e interacciones y con ello distinguir a la cultura de la naturaleza, al pasado del presente y del futuro, al ser humano biológico, del ser humano que trabaja y del ser humano que habla (De Certeau, 1978).

Y es que, en la historia de las sociabilidades contemporáneas, extendida más o menos entre fines de los años 1960 y la actualidad, se ha vivido un fenómeno de desterritorialización espacial y de aceleración temporal que, bajo el paraguas de la llamada globalización capitalista del siglo XXI, ha generado una serie de disrupciones en el modo como vivimos la relación social y en el modo como nos conectamos con el mundo. Ya Félix Guattari nos describía con precisión el fenómeno de la desterritorialización del espacio y lo que entendemos por ello: “la noción de territorio es entendida aquí en un sentido muy amplio, que desborda el uso que se hace en etología y la etnología. El territorio puede ser relativo a un espacio vivido, tanto como a un sistema percibido en el seno del cual un sujeto se “siente en casa”. El territorio es sinónimo de apropiación, de subjetivación cerrada sobre ella misma. El territorio puede desterritorializarse, es decir, abrirse, implicarse en líneas de huida, partirse en estratos y destruirse. La reterritorialización consistirá en una tentativa de recomposición de un territorio comprometido en un proceso desterritorializante (Guattari, 1995).

Aquí surge pues la pregunta por la desterritorialización que provoca la experiencia del videojuego y su posible reterritorialización en una nueva experiencia que marcaría una transformación de la relación social. En cuanto a lo que respecta al tiempo y a su aceleración, claramente ha sido un fenómeno percibido por una escuela de pensamiento que justamente lleva el nombre de Aceleracionismo, donde el fenómeno se asocia a las transformaciones del sistema capitalista global, pues, si hay algún sistema que se haya asociado con ideas de aceleración, ese es el capitalismo.

El metabolismo esencial del capitalismo demanda crecimiento económico, competencia entre entidades capitalistas individuales que estimula el desarrollo tecnológico con el fin de ventajas competitivas, todo ello acompañado de una creciente fractura social. En su forma neoliberal, su

autopresentación ideológica es la de la liberación de las fuerzas de destrucción creativa que desencadena innovaciones tecnológicas y sociales de aceleración constante (Williams y Srnicek, 2017). El aumento de la velocidad o la aceleración de la dinámica provoca, en el caso de la experiencia específica del videojuego, efectivamente la posibilidad de destrucción creativa de mundos virtuales a partir de los cuales es posible una nueva creación de formas y mundos a una velocidad que no es posible experimentar en una realidad actualizada sin correr el riesgo de una autodestrucción biofísica y cerebral masiva. La mente se puede mover en velocidades cercanas a la velocidad de la luz y es evidente que en términos de una realidad actual aun esto es imposible al comprometer el equilibrio orgánico. La experiencia mental del *Aceleracionismo*, provoca cierta excitación y deseo que se despliega frente a una superficie de inscripción virtual que, en la imaginación, puede llegar a desaparecer, como artefacto, durante el momento del juego.

Esta experiencia de la fusión cultural-social de lo sólido en lo líquido a lo Zygmunt Bauman (Bauman, 2004), nos permite imaginar efectivamente un mundo virtual que se complejiza cada vez más en su fluir y frente al cual se relativiza lo real de la realidad y se anula la distinción entre la verdad y la falsedad. Los signos de los tiempos nos muestran como esto que partimos asociando puntualmente a la experiencia de los videojuegos es un fenómeno epocal que, en el caso de las ciencias humanas, se inviste de la forma de un giro lingüístico, que tiene un ser propio- el ser del lenguaje- que puede crear realidad y que esta realidad multidimensional adquiere vida propia y a su vez puede ampliar extensiva e intensivamente la matriz de lo real. La época del giro lingüístico- en la que todavía estamos- es la época donde todo *es* relato y nada *es* fuera del relato, cuestión que si la relacionamos con la informática y la virtualidad, efectivamente podríamos decir que estamos en presencia de una modalidad de lenguaje que en su imagen móvil interpela nuestra conciencia pero también nuestros sentidos y altera profundamente nuestro lugar en el mundo, nuestro centro vertical, desde el cual en tanto animales bípedos caminamos, manipulamos, trabajamos, jugamos y transmitimos nuestra experiencia. En este sentido y sin duda, la manera de entender el juego se alteró profundamente junto con estas transformaciones epocales.

Y una última cuestión introductoria; esta gravitación del lenguaje en nuestra manera de relacionarnos con nosotros mismos y con el mundo, ha tenido una importante influencia en la consideración del estatus disciplinario de la historiografía. Después de dialogar con las ciencias sociales durante prácticamente la mayor parte del siglo XX, donde el concepto de ciencia humana ha sido un eje central (desde François Simiand a Fernand Braudel), hacia fines del siglo XX y comienzos del siglo XXI la vuelta al acontecimiento coincidió con una vuelta a la consideración gravitante del relato y su papel en el diálogo fundamentalmente con los lectores y la preocupación por llegar a un mayor número de estos más allá de la academia. Ahora y en el

fondo, el diálogo comienza a plantearse con la literatura y las artes y los grandes desafíos vienen desde las artes y la literatura, incluyendo el papel de las imágenes fotográficas, los registros auditivos y la imagen móvil del cine y la televisión.

En esta línea importa ya no sólo lo real vivido sino también lo real imaginado y si incorporamos la relación con los videojuegos y los juegos de la virtualidad, importa esa relación con un lenguaje y al interior de un lenguaje que hace cada vez más difícil la tarea de distinguir lo actual de lo virtual, la ficción de la no ficción o lo artificial de aquello que tiene una naturaleza propia. Parodiando la pregunta-afirmación que nos lanzaba Hayden White (White, 2011) que adquirirá aquí un nuevo sentido. ¿estamos de acuerdo que la historiografía es una forma de narrativa distinta de la narrativa literaria, pero narrativa al fin y al cabo? A lo que agregaríamos ¿en el fondo es tan distinta la narrativa de la historiografía del relato virtual de los videojuegos y de la ficción virtual? A la larga, esta totalización del relato que caracterizará al postmodernismo (Lyotard, 1991) pondrá en jaque los límites del sujeto y del objeto, abriéndose respectivamente hacia la subjetividad y a la objetividad en tanto dimensiones y dinámicas permeables que harán casi imposible la ciencia de lo real, posibilitando, en cambio, un papel cada vez más fundamental a la estética de la realidad. Sin duda, aun debemos aprender a valorar en justicia al posmodernismo en tanto lógica cultural de una época que todavía es la nuestra (Jameson, 1995).

### ***El juego, el espacio-tiempo y la desterritorialización-aceleración temporal***

#### *Las transformaciones de los juegos-deportes modernos*

Cuando Roger Caillois (1994) se refiere a los juegos y sus características antropológicas, distingue los tipos de actividad que contienen señalando, en primer lugar, que el juego es libre y sin obligación de jugar lo que daría cuenta de su naturaleza atractiva y alegre. Luego y en segundo lugar señalará que el juego es una actividad separada y distinguida en el espacio que se juega donde se despliega en un espacio y tiempo preciso y acordado con anticipación. En tercer lugar, el juego no estará determinado en sus resultados, por lo tanto, es una actividad que tiene cierto grado de incertidumbre lo que permite a quienes juegan incorporar elementos creativos en el juego que se realiza. En cuarto lugar, el juego es una actividad improductiva económicamente que no produce ni riquezas ni bienes. En quinto lugar, es una actividad reglamentada donde se suspenden las leyes ordinarias y se instauran nuevas reglas operativas en tanto dure el juego. Y por último y en sexto lugar, es una actividad ficticia que, según Caillois, va acompañada de una

conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.

En este sentido, la definición de Caillois es la definición de los juegos entendidos en un sentido clásico pues, mientras se producen, insertan en el espacio-tiempo profano un espacio-tiempo diferenciado distinguiéndose lo extraordinario de lo ordinario, lo lúdico de lo serio, lo improductivo de lo productivo, el goce de la obligación, el opus del trívium, etc.. Ahora bien, en la distinción provisional de esferas mientras se despliega el espacio-tiempo del juego (la esfera del juego/la esfera de la relación del no juego) ha sido importante el punto de contacto entre estas, donde tenemos a los jugadores insertos en movimientos necesariamente asentados en el mundo sólido, apoyándose desde un centro vertical relativamente flexible y en movimientos que no rompen totalmente con lo mecánico. Para jugar hay que producir energía que origine el movimiento y que apunte a un resultado o propósito, de ahí que el fútbol, el lanzamiento de la bala, el boxeo o el ciclismo sean, por ejemplo, juegos o deportes (entre estos hay una diferenciación que para el caso no es importante) que distinguen la acción o el movimiento humano del propio movimiento físico o natural.

Hay un humanismo también en la definición de los juegos clásicos o modernos clásicos, donde los sujetos humanos se distinguen claramente de los objetos, aunque esos objetos sean los propios cuerpos. En relación con esto lo que nos propone Gilles Deleuze es realizar una distinción entre las formas de juego y o deportes de la primera parte del siglo XX y aquellos que aparecerán desde mediados de ese siglo y adquirirán popularidad de ahí en adelante (Deleuze, 2011). La distinción se basa en la alternativa al movimiento mecánico ejercido desde un centro vertical por vía de situarse o colocarse en lo que él llama un haz energético que “dejándose llevar” por los elementos supondrá adquirir posiciones no verticales en el límite con la horizontalidad.

Por ejemplo, juegos o deportes como las alas delta, el esquí acuático o el surf exigirán el abandono del modelo sólido-mecánico en favor de los haces energéticos, lo que implicará- pensando sobre todo en nuestro problema- una manera de adaptar los juegos a las nuevas concepciones del espacio y del tiempo que justamente surgían entre fines del siglo XIX y comienzos del siglo XX: el cuestionamiento a las leyes universales del espacio-tiempo por la relatividad de esas leyes. Esto implicó una transformación en la consideración de los objetos y los sujetos como realidades universales inmutables en su consistencia que, tanto en la ciencia como en el arte, dieron lugar al arte abstracto, el neorrealismo en el cine y en la literatura y a las concepciones del tiempo y del espacio de la Historia como dimensiones diversas y duraciones diferenciadas particularmente en las concepciones braudelianas (Braudel, 1958). En cuanto a la



danza contemporánea es claro también como se abandona el movimiento mecánico, el centro vertical y el mundo sólido.

#### *La crisis social y la problemática enunciativa de lo social en la historiografía*

Estas transformaciones observadas durante la primera parte del siglo XX son otros tantos síntomas de algo que nos interesa mucho para nuestro análisis y que de paso ha sido resaltado por los aceleracionistas; la fractura de la Sociedad como objeto/Sujeto y la profundización de una crisis social que tomará la forma de crisis estructural. De hecho, lo social definirá el objeto de la nueva historia que viene a reemplazar la centralidad de la historia política hasta el siglo XIX donde, como decía Lucien Febvre “la historia que es, por definición, absolutamente social...se interesa por hombres dotados de múltiples funciones, de diversas actividades, preocupaciones y actitudes variadas que se mezclan, chocan, se contrarían y acaban por concluir entre ellas una paz de compromiso, un *modus vivendi* que denominamos vida...nos recuerda que el objeto de nuestros estudios no es un fragmento de lo real, uno de los aspectos aislados de la actividad humana, sino el hombre mismo, considerado en el seno de los grupos de que es miembro” (Febvre, 1982, 40-41). Siendo la historiografía una historia de lo social y no una historia en primer lugar de la sociedad, su objeto de estudio implica siempre sociabilidades humanas, aunque estemos en presencia de una crisis profunda de la sociedad humana en tanto forma de integración identitaria de los grupos, bajo un código valórico que se proyecta en el tiempo y que se legitima en su práctica y en su consentimiento. Precisamente esto es lo que atravesará por una profunda crisis desde comienzos del siglo XX. ¿Estaremos en presencia también de una desterritorialización de estos códigos, que se acelera atravesando el siglo? ¿Implicará la fractura de la sociedad la aparición de sociabilidades mucho más plásticas y fluidas resistentes a configurar el todo mayor que llamamos sociedad? ¿En esta línea, los videojuegos se nos aparecen como signos de una relación con el espacio-territorio y con el tiempo-duración de nuevo tipo?

#### ***Los videojuegos: Signos de una relación con el espacio-territorio y del tiempo-duración de nuevo tipo***

##### *La enunciación de lo social humano se abre a la problemática de lo social no-humano*

Durante la primera revolución historiográfica del siglo XX encabezada por los Annales franceses (Burke, 1990) la representación de la sociedad en crisis, de lo que en el siglo XIX europeo se había denominado la cuestión social, comenzó a enunciarse mediante un concepto de



lo social que adquiriría un alcance general para definir lo humano pero que evidentemente entraba en conexión con realidades no humanas que lo moldeaban, lo limitaban y permitían trazar la línea provisoria que distinguía la naturaleza de la cultura. Mucho más tarde comenzará a considerarse una tercera esfera que será la de los objetos producidos por los humanos y que comenzará a tomar cada vez más importancia social y epistemológica con las revoluciones post-industriales (Ferraris, 2020). Entre tanto, la nueva historiografía del siglo XX instalará a su vez nuevas áreas de estudio que se ocuparán de analizar el alcance de una historia económica social, de una historia demográfica social, de una historia de las mentalidades sociales, etc. En el seno de esa experiencia enunciativa y metodológica se cobijaba el siempre complejo diálogo entre la historiografía y las ciencias sociales que muchas veces derivó en el cuestionamiento del propio estatus disciplinario de la historiografía. ¿Qué diferencia a la economía de la historia económica o a la sociología de la historia social o a la demografía de la historia demográfica, etc.?

En este sentido y provisionalmente, la defensa o los *combates* como diría Fevbre, del estatuto de la historiografía estaría dada por la consideración integral de los seres humanos en grupos sociales que viven simultáneamente en diferentes dimensiones y experimentan diferentes dinámicas. Esta caracterización del “objeto” humano multidimensional y pluridinámico tendrá efectos también en la consideración de lo que es un “sujeto” humano y en sus relaciones con el espacio y con el tiempo. Se abre la puerta a la consideración de lo humano desde un anti-humanismo teórico lo que permitirá analizar lo humano desde la teoría estructuralista y desde la teoría de sistemas<sup>1</sup>. Desde esa misma línea la vuelta a los acontecimientos y al sujeto de los años 1960-1970 aparece como una reacción a la consideración discursiva de una cierta pasividad de los sujetos frente a su Historia (los sujetos sujetados) y a la sensación de encontrarse en un callejón sin salida frente a la cada vez menos sutil alianza entre el saber y el poder.

El posmodernismo, el irracionalismo, el nihilismo y el individualismo libertario encontrarán en este escenario las condiciones necesarias para nacer o volver a brotar después de un ciclo de sumergimiento y de eclipse. Todo este escenario se enmarca dentro de un espacio mayor que compromete las transformaciones históricas del siglo XX y lo que va del siglo XXI, que ha visto la génesis de una sociedad moderna que rápidamente ha entrado en colisión con los procesos de mundialización y globalización de las redes de intercambio, con la irrupción de lo que McLuhan denominó la aldea global (McLuhan, 2005) y con el aumento de la frecuencia de las crisis económicas globales que rápidamente se extienden a través de los sistemas monetarios reterritorializando ajustes, recesiones económicas y desestructurando formaciones sociales, etc. La representación discursiva de lo humano vuelve a navegar por aguas turbulentas y en ese

---

<sup>1</sup> Foucault decía en la última página de las palabras y las cosas: el hombre es una invención que se puede borrar tal como en los límites del mar un rostro de arena (Foucault, 1968).

sentido el rescate de la subjetividad deberá reconocer la soberanía relativa del saber-poder y lograr distinguirse de la misma, como una barca que oficia como pliegue del océano y en la cual se distingue un adentro, de un afuera y de un exterior (Deleuze, 2015) y que ya no puede ser el doblaje de una representación sino una enunciación singular erigida casi como un acto de resistencia. Bajo esta caracterización general, a partir de los años 1970 se abre un periodo de la Historia extremadamente complejo alejado de la utopía del desarrollo y del bienestar general y que en el plano de la enunciación de los discursos historiográficos y filosóficos tendrá su manifestación en una crisis profunda de lo que se entiende por sociedad y por la convicción incluso que ya no podemos seguir hablando de la sociedad del presente y del futuro sino más bien de la muerte de la sociedad o el fin de esta tal como lo señaló en un texto paradigmático Alain Touraine (Touraine, 2016).

A continuación, quisiera centrarme en algunas tesis de este último autor, pues, considero que justamente a partir de la crisis económica occidental del 2008 emergieron en la superficie de los acontecimientos históricos algunas tendencias que se encontraban sumergidas y larvadas y que modularán luego los modos de sociabilidad que encontramos en el segundo decenio del siglo XXI dentro de las cuales se inscribe la experiencia de los videojuegos y sus efectos sociales. En esta línea, en el año 2013, Alain Touraine publicará en francés un libro titulado *El fin de las Sociedades* que situará en medio de lo que considerará el declive de lo social y de las sociedades frente a la incapacidad de estas de resolver las crisis económicas e incluso las crisis políticas que han estado presentes con una inusual frecuencia a partir de los años 2000, donde incluso el 11 de septiembre del 2001 puede ser considerado, en este último sentido, un primer hito del siglo XXI.

El diagnóstico que presenta Touraine considera que lo social se construye a través de las instituciones políticas y culturales que en las sociedades contemporáneas tiene sus expresiones territoriales en la escuela, la fábrica, las organizaciones sociales de todo tipo, etc. y en la medida que la tendencia del capitalismo financiero es a desterritorializar el funcionamiento de las redes de intercambio respecto del ámbito de la producción, dicha desconexión no sólo tendrá efectos negativos en una economía que se infla como un globo sin un enraizamiento productivo real, sino que también lo tendrá en la praxis de los productores y de los consumidores afectando sus conexiones y debilitando sus formas de integración social, política y cultural. Y señala que “al igual que muchos sociólogos, llevo mucho tiempo observando la pérdida de contenido de las instituciones sociales, trátase de la democracia, de la ciudad, de la escuela, de la familia o de los sistemas de control social. Analicé incluso el conjunto de esta situación como una manifestación del *fin de lo social* o, para decirlo en términos concretos, del *fin de las sociedades*. A partir de

estas constataciones, busqué una respuesta a la pregunta que ya no podía eludirse: la economía financiera, vuelta salvaje, ¿puede ser nuevamente controlada y resocializada?” (Touraine, 2016). Para Touraine existen dos respuestas a esta pregunta; por una parte, esta situación que manifiesta el debilitamiento y o la desaparición de las normas sociales y morales nos lleva a pensar que nos guían básicamente orientaciones económicas y que si bien el interés económico es también una expresión de sociabilidad, el compromiso social con las organizaciones culturales y políticas se ve debilitado y o anulado, lo que conduce a una visión más fragmentada de la realidad y tendencialmente más individualista. La segunda respuesta- que es por la cual apuesta Touraine- consiste en mostrar que son los valores culturales los que sustituyen a las normas sociales institucionalizadas, valores que están en la base de dichas normas y que en general son los que se oponen a la lógica del lucro y a la nihilista concepción del poder por el poder. Son valores éticos que vienen del exterior de la organización social, con contenidos universales. El pensador francés afirma que la destrucción de la sociedad acarrea la del yo social definido por un conjunto de roles propios de diversas instituciones sociales, como la familia, la empresa o la vida política “sin embargo, no solamente sustituyen a este yo social las aspiraciones individuales o los principios éticos. La obsesión por la *identidad* también desempeña un papel importante. A la sociedad destruida o debilitada la sustituye a menudo un retorno, a las vez defensivo y agresivo, a la comunidad” (Touraine, 2016). En el estallido de las sociedades y el fin de las mismas, estas están siendo reemplazadas tanto por un espíritu *comunitarista* basado en la homogeneidad, en una identidad común y en la eliminación de las minorías diferentes, cuya tendencia lleva a la proliferación de sectas, mafias y búsqueda de protección, y luego también están siendo reemplazadas, por otro lado, por un individualismo consumidor, factor de desocialización y anomia (Touraine, 2016). Todo esto tendrá su efecto en las formas que asumirán las diversas actividades sociales que se despliegan en la experiencia histórica humana, entre estas los juegos, que serán afectadas por el cambio en la sociabilidad contemporánea. Ahora bien, Touraine desarrollará las características de esta problemática a través de todo su libro y hacia el final llegará a delinear lo que él considerará una respuesta desde una posición ética al problema planteado: la sociabilidad humana responsable de sí misma y de su relación con lo otro no humano, nos permitirá encontrar una fuerza sólida para combatir una sociedad líquida, es decir, “actores serios que no cedan a la excitación de los juegos” (Touraine, 2016, p. 395).

En otras palabras, el imperativo del hacerse cargo y responsable implica identificar en el sujeto su doble faz (sujetado pasivo/sujeto activo) reconociendo su propio adentro en medio de una multiplicidad de estímulos externos sobre los cuales debe estar preparado para realizar un sobrepliegue sin extraviar su conexión subjetiva de doble faz, sin la cual perdería su condición

activa y caería en la pasividad del individualismo asocial, en el poder de subordinación de las sectas de todo tipo y también en el ejercicio del poder alienante sobre los otros y sobre sí mismo. De este modo, Touraine nos propondrá volver a pensar desde una sociología de los actores y de los sujetos, donde la subjetividad se abrirá paso distinguiéndose en tensión permanente con las esferas del poder y del saber.

### *La Red y un nuevo desafío a la representación de lo social*

El desafío de las redes virtuales a la representación de lo que define a la sociabilidad como humana se tornará cada vez más complejo en la medida que la revolución informática no sólo vaya transformando los sectores productivos, administrativos y de consumo de la economía sino también en la medida que los artefactos asociados a la informática se vayan masificando en su uso y se transformen en un medio común adheridos al discurrir de la vida cotidiana. Los videojuegos formarán parte de estos dispositivos que a partir de los años 1980 se utilizarán cada vez más. La revolución informática, es decir, la revolución de los métodos y las técnicas para almacenar, procesar y transmitir información de manera automatizada ya forma parte de las revoluciones del siglo XXI que han cambiado nuestros hábitos, nuestras costumbres y nuestros procedimientos para relacionarnos con el mundo histórico y natural.

En el ejercicio de conectarnos con una consola o con una pantalla computarizada, comenzamos a incorporar como hábito la posibilidad de conectarnos y de desconectarnos o de dejar la conexión con la red en pausa hasta que volvamos a activar dicha conexión, por lo tanto, salir del movimiento de aceleración y de afectación de múltiples estímulos hacia una especie de interface o espacio diferenciado aunque no totalmente desconectado de la red donde hasta nos podríamos encontrar con una pantalla oscura que sería la conciencia como aquella opacidad capaz de revelar y reflejar la luz (Deleuze, 2011). Quien ha trabajado intensamente el problema que relaciona a la sociabilidad humana con la naturaleza y especialmente con los propios productos culturales humanos es Bruno Latour que como filósofo, sociólogo y antropólogo, se ha dedicado a explorar los alcances de las transformaciones culturales, económicas y tecnológicas de los últimos cuarenta años y las nuevas relaciones que estas transformaciones generan entre humanos y no humanos, entre los humanos y la naturaleza y los humanos y la propia cultura material que deviene en una segunda naturaleza para los hombres, afectando lo que entendemos por espiritualidad (Latour, 2008).

Cuestionando toda la relación asimétrica que definió al mundo moderno clásico y que colocaba la ser humano y al humanismo en un pedestal y a la naturaleza física y a la cultura material

varios escalones más abajo, Latour señala que ya no es posible entender la relación naturaleza/cultura sino bajo la premisa de una mirada simétrica y horizontal donde la cadena de conexión entre causas y efectos y entre actores y espectadores descentrará la posición privilegiada que tenía el ser humano en el escenario del devenir del mundo del espacio-tiempo occidental. Este diagrama tendrá una serie de efectos sobre el modo de entender lo social humano y el conocimiento de lo social humano (Latour, 2001). Por ejemplo, señalará que las acciones en este mundo simétrico deberán entenderse como cualquier enunciación y o ejecución que tiene un efecto sin necesidad de que tenga una intencionalidad y los actores serán definidos como actantes, entendidos como cualquier entidad humana o no humana que genere una acción. En la ejemplificación empírica es conocido su estudio sobre Louis Pasteur y el descubrimiento de lo que se llamó la pasteurización, es decir el proceso de eliminación de gérmenes que derivó en la invención de la esterilización y una mejor comprensión de las enfermedades infecciosas (Latour, 1993).

Estudiando los apuntes de Pasteur, sus procedimientos de laboratorio y sus experiencias en terreno, Latour distinguió distintos actantes que según el momento del proceso se “repartían” los papeles de activos y pasivos; por un lado, estaba el escenario del terreno de la experimentación, las granjas o los lugares de acopio de la leche y donde se cultivarían sus diversos derivados (queso, yogurt, mantequilla, etc.) y por otro lado, sus apuntes y “recetas” que permitirían a los lectores llegar al mismo resultado de fermentación del ácido láctico y la eliminación de los gérmenes dañinos para la salud humana. En torno a la fermentación de la leche se conectan varias acciones y varios actantes que darán por resultado, entre otros, la posibilidad de generar unos productos de consumo humano que puedan conservarse, replicarse y trasladarse más allá de los lugares de producción. Se distinguen a lo menos dos planos que responden a una misma red circulante; por un lado, el plano digamos, ontológico, donde Pasteur se encuentra con una realidad no humana- la levadura y la leche fermentada- que independientemente del investigador y del sujeto humano permanecen siempre activos y por otro lado, el plano del narrador, de la transmisión escrita del procedimiento y de quien recepciona para volver a conectarse, independientemente del lugar en que se encuentre, al mismo procedimiento para llegar a similares resultados. Este último plano lo podríamos llamar epistemológico.

En el momento que Pasteur escribe sus memorias, la cadena de las acciones y los actantes no termina sino continúa. En ese momento los actantes pasan a ser los lectores que, en su época, podían perfectamente reproducir, siguiendo los pasos de Pasteur, el procedimiento de fermentación de la leche. Las inscripciones de Pasteur (sus escritos bajo la forma de memoria) se convertirán en un elemento móvil y al mismo tiempo inmutable y combinable. En otras palabras, para Latour, lo esencial de las inscripciones científicas es que tienen un elemento

inmutable y combinable y por ende la ciencia en construcción consiste en actuar a larga distancia y en largas cadenas que son reversibles, lo que nos permite ver a fondo lo que no estaba disponible a los sentidos humanos (Latour, 2001). Estas cadenas nos posibilitan regresar y saber cómo actuar sobre entidades remotas.

Hasta aquí, las reflexiones de Bruno Latour sobre lo social, transforman cualquier noción de espacio plano y de relación vertical entre los seres humanos y la naturaleza, percibiendo al movimiento como un flujo de conexiones que hay que descubrir y precisar. Las conexiones siempre se dan entre sitios locales y la extensión de la superficie-red, desapareciendo paulatinamente las nociones de profundidad y altura, de arriba y abajo, donde los acontecimientos se transforman en verdaderos cristales, ocurriendo y creciendo no desde su interior o desde afuera, sino por los bordes y sobre los bordes (Deleuze, 1994). En Latour, la nueva concepción de lo social requerirá una nueva concepción del espacio y del tiempo que la sintetizará en su propuesta epistemológica que llamará antropología simétrica.

Su propuesta contenida, entre otros, en su libro “Nunca fuimos modernos. Ensayo sobre antropología simétrica”, asocia esta nueva perspectiva de la relación entre la cultura y la naturaleza al descubrimiento del fracaso del proyecto moderno de construcción de un nuevo orden social que pretendía erigirse cuestionando la vieja simetría histórica que las sociedades tradicionales tenían con la naturaleza, donde el papel de la razón encontraba posibilidades limitadas que terminaban absorbidas junto a cualquier dejo de autonomía (Latour, 2007). La racionalidad del sujeto racional expresada en la sociedad política que crecientemente acogía a la población campesina transformada en urbana, anunciaba precisamente este reino de la libertad que pretendía erigirse sobre el reino de la necesidad y superarlo (o neutralizarlo). El Estado de derecho, el espacio público, la economía capitalista, la sociedad política, la libertad de expresión, el ejercicio de la democracia, etc. suponían esta diferenciación entre naturaleza e Historia y esta superioridad cualitativa de la razón humana sobre la inconsciencia de las leyes naturales.

La antropología simétrica cuestionará el lugar del Sujeto-Rey-Ser humano en medio de la naturaleza física y tecnológica y nos llevará a resignificar el papel de las supuestas autonomías del sujeto, de la hegemonía humana sobre la vida y de la calidad de sujeto- actor de la Historia. Pero este cuestionamiento no impide pensar otras formas de autonomías y de acción que sigan identificando la potencia y el acto de los hombres con la creación y la creatividad y que la desmesura de la creatividad constituya esa dimensión del juego, del trabajo, de la vida y del lenguaje que nos sujeta y que nos libera. Quizás la experiencia del videojuego en este camino

también nos posibilite re-encontrarnos no sólo con el gusto y la diversión sino también con la serenidad.

*La experiencia de Morelia y Valparaíso en la historiografía sobre los videojuegos*

Durante el año 2022 se publicó el libro del historiador mexicano Guillermo Rodríguez Herrejón que abordaba la historia de los videojuegos desde una perspectiva historiográfica, tomando como eje de análisis la experiencia de la práctica de los videojuegos en dos ciudades latinoamericanas- Morelia y Valparaíso- en un desafío metodológico e historiográfico que originalmente lo llevó a desarrollar una tesis doctoral sobre este problema en la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso-Chile. En aquella oportunidad y luego en el libro, Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón se interesó por el impacto que esta práctica causó y estaba generando en la cultura de masas de la última parte del siglo XX (Rodríguez Herrejón, 2022). A nosotros nos parece un excelente caso para observar hasta qué punto las categorías de lo social y la problemática de la representación social que estamos desarrollando en este artículo pueden encarnar en un ejemplo histórico que situará el corte temporal de los acontecimientos entre 1985 y el año 2000.

Nuestro historiador nos dice que la introducción de los videojuegos como productos comerciales se instaló tanto en Morelia como en Valparaíso a partir del año 1985, luego de la crisis de la industria de videojuegos ocurrida en Estados Unidos en 1983. Esta relación nos habla de la importancia de las redes comerciales de carácter transnacional que buscaban resarcir pérdidas y recuperar ganancias a raíz de lo sucedido en aquel momento en la América anglosajona. No es un dato menor pensar que la globalización constituyó un impulso formidable para la masificación de los videojuegos y que una forma de desterritorialización y reterritorialización de los videojuegos está directamente relacionada con las vicisitudes de los mercados y de las empresas con intereses globales. Nuestro autor llamará a este entretejido político, económico y social “red sociotécnica”, la que- en el caso de Morelia y Valparaíso- se fue consolidando en diversas etapas hasta llegar a constituir un friso no fragmentado o un tejido sin costuras, proceso en el que identificará tres momentos que más o menos se corresponderán con los procesos de construcción social de la tecnología en el mundo moderno (Rodríguez Herrejón, 2022).

Un primer momento es la llegada e introducción de los aparatos en un contexto social donde un grupo social determinado los reciben y se van familiarizando con sus denominaciones, compartiendo una nomenclatura común. Luego, en un segundo momento y a raíz de su masificación, entran nuevos grupos que le van otorgando significados diversos hasta que, en la medida en que se instituye un circuito en las ciudades que va a dotarse también de un carácter comercial, se instituyen reglamentaciones que nombran oficialmente el producto y la actividad y



se validan públicamente. Un tercer momento lo constituirá la relación entre el juego-videojuego y la cuestión comercial, pues en ambas ciudades aparecerán comerciantes y locatarios que descubrirán, en la nueva actividad, la posibilidad de negocio y de ganancias. En Valparaíso, un lugar pionero será “Juegos Samoa” tal como en Morelia lo será “Maquinita de entretenimiento electrónico” y en el caso del primero, además, se revestirá de una estética que reunirá a los jugadores y las máquinas en salones de juegos donde unos colores y una atmósfera futurista intentarán dotar a las actividades de atributos que venían siendo asignados desde la experiencia estadounidense.

En el segundo caso, en cambio, los importadores y distribuidores de los juegos se dedicarán más bien a establecer consignaciones y negocios con comercios barriales y no a levantar sus propios salones de juego. Aquí se observan las diferencias de contextos y el modo como la economía chilena mucho más globalizada se adaptará rápidamente a los formatos internacionales de generación de nuevos mercados. Todo esto condicionará el modo de percepción que los consumidores tendrán de los videojuegos respectivamente en estas dos ciudades. En el caso de Valparaíso la introducción temprana de espacios como los edificios comerciales llamados caracoles, antecesores de los Malls, que se recorrían subiendo y bajando pisos a través de pasillos helicoidales y que permitían pasar por diversos locales comerciales, entre otros, los locales destinados a jugar videojuegos, dotó a estos últimos de una presencia pública singular y especial, con estatuto propio. La orientación del interés comercial por generar un espacio propio a los juegos o de incorporarlos en un menú más amplio de consumo junto a farmacias, restaurantes o tiendas, influyó de uno u otro modo en la percepción que los propios jugadores desarrollaron sobre el status del juego y del público en general que tendió a verlos en su singularidad o como parte de una gama de consumo mayor que incluía, entre otros, este tipo de entretenimiento.

Nuestro historiador calcula que el número de locales en Valparaíso y Morelia destinados a esta actividad entre el año 1985 y el año 2000 era de 22 y de 46 respectivamente, lo que da una idea de la importancia comercial y lúdica que la práctica del videojuego adquirió en esos primeros 15 años donde se transitará de los locales públicos a la posibilidad del ejercicio autónomo y privado del juego (Rodríguez Herrejón, 2022). Un tercer elemento por considerar para entender la problemática de la relación entre videojuegos y sociabilidad y los nuevos problemas que el juego plantea para resignificar la representación de lo que entendemos por lo social, es la cuestión de la reglamentación pública bajo la cual comenzó a considerarse el estatuto y la función del juego. A través de la reglamentación municipal se observa una de las primeras valoraciones públicas del nuevo juego y no sólo desde el punto de vista comercial y de las tasas

de impuestos en el ejercicio de un nuevo tipo de negocio, sino también en el plano valórico y moral, pues los lugares de juego o de videojuegos no se consideraban lugares de apuestas. Estos últimos tienen su propio espacio y reglamentación y están destinados a personas mayores de edad, en cambio la práctica del videojuego nació vinculada a los niños y los jóvenes y por ende a un segmento de la población vulnerable desde el punto de vista de lo que tradicionalmente se llamaban los vicios, es decir, donde el componente de la apuesta puede llevar a los jugadores a una dependencia psicológica y a una adicción por los juegos.

En la medida que, durante la primera etapa de la llegada de los videojuegos a Morelia y Valparaíso, en una época en que el internet aún no se masificaba, la posibilidad de jugar dependía de aparatos que implicaban una importante inversión que en general no la podía hacer un privado, la constitución de espacios públicos y comerciales destinadas a la práctica era la única opción de la mayoría para poder acceder a una pantalla de juegos. En otras palabras, inmediatamente y en sus comienzos, la práctica del juego se transformó en una preocupación pública ya sea comercial, ética, moral o de orden ciudadano, donde vuelve la atención por el uso de los tiempos de ocio de los niños y los jóvenes, la vigilancia frente a la vagancia o al vicio corruptor de menores. La regulación de los lugares donde se podían establecer los locales de juego y la distancia más recomendable frente a los establecimientos escolares o los hogares de las familias, condicionó las coordenadas espaciales de aparatos y máquinas que al no estar en sí mismas destinadas a las apuestas, no podían ser estrictamente restringidas o en último término prohibidas (Rodríguez Herrejón, 2022).

Existía también una regulación de los tiempos de funcionamiento de los locales que eran más o menos flexibles en ambas ciudades de acuerdo con lo que se consideraba el respeto por los días y las horas que los niños y jóvenes debían dedicar a la familia, a la recreación más allá del juego o a ciertas fechas y días de la semana definidas como de descanso o de invocación religiosa. En Valparaíso, por ejemplo, los horarios eran más flexibles, funcionaban durante todos los días de la semana sin consideraciones de días especiales, salvo que un eventual y provisorio cierre respondía a una opción del comerciante dueño del local. En Morelia en cambio la situación era muy distinta pues se prohibía funcionar los días domingos y los festivos y se tenía especial cuidado en incentivar el cultivo de las buenas costumbres especialmente durante las festividades religiosas. Uno podría pensar que Valparaíso y por derivación la formación social chilena, se encontraba en un proceso de secularización mucho más pronunciado en relación con México-Morelia, lo que en general podríamos admitir, aunque resulta curioso que en el caso del puerto del pacífico sur uno de los conflictos no resueltos para el período que se estudió, observando la práctica de los videojuegos en locales comerciales y públicos, era la relación conflictiva entre diversión y azar.

De hecho, para referirse a los juegos en general y a los videojuegos practicados en lugares públicos en particular, la ordenanza municipal de Valparaíso se refería a estos como *Decreto de derechos por tenencia de máquinas de juegos electrónicos de habilidad o destreza* (Rodríguez Herrejón, 2022) cuya normativa se modificó justamente con ese decreto, en 2009, distinguiendo la diversión del azar. La razón fundamental que acompañaba la distinción se asentaba en el propósito de evitar que a través del azar se introdujeran las apuestas y que se abriera una especie de caja de pandora desde la cual la diversión se desperfilaría cayendo al abismo sin fondo de la alienación psicológica y física. En un primer momento se comenzó a advertir que la concepción del concepto de diversión comenzaba a cambiar en la medida que los comerciantes administradores de los juegos, por razones económicas, al declinar la demanda, introducían recompensas para que los jugadores siguieran asistiendo a los locales y siguieran jugando. Esto levantó las suspicacias y las alarmas en los círculos municipales pues en la medida que se introducían premios rápidamente comenzaban las apuestas y la finalidad original del juego perdía sentido.

Es interesante pensar como en las formaciones sociales en proceso de secularización de la vida pública y privada y en este caso de una sociabilidad de tercer mundo, el azar reemplaza al mal como si el diábolo perdiera su rostro y se vaciara en una fragmentación infinita hacia el abismo de la angustia. La suspicacia y la sospecha sobre lo que ocurre o podría ocurrir en los espacios de práctica de los videojuegos se asocian en Valparaíso no con el miedo (que es un sentimiento colectivo) sino con la angustia que es una experiencia más individual. Resulta interesante también en el libro de Guillermo Rodríguez la consignación de la experiencia de los jugadores en relación con el juego y como recuerdan esa vivencia a través de los años. Para el período estudiado (1985-2000) seleccionó algunos testimonios de personas que habían nacido entre las décadas del 1980 y la década del 1990 y que en los inicios de la socialización de los videojuegos en Valparaíso y en Morelia, eran niños o estaban comenzando su adolescencia.

Es notable pensar que se tejía una memoria en torno a la experiencia del videojuego que tenía muchos aspectos semejantes entre ambas ciudades, a pesar de la distancia, de la casi nula comunicación entre los jugadores de ambas urbes o al desconocimiento mutuo en una época en que internet recién comenzaba a dar sus primeros pasos para crecer en el hemisferio occidental en la década de los años 1990 y América Latina después de los años 2000. Lo primero que asoma en estas memorias es la conciencia de situarse en un momento en que los videojuegos venían a transformar la secuencia de los juegos tradicionales cuya transmisión de generación a generación establecía un vínculo familiar muy importante. Ante la pregunta ¿A qué jugaban antes de conocer los videojuegos? Se señalaba: “Yo jugaba con muñecos, juegos de mesa y

## Jaime Patricio Vito Paredes

juegos en la calle, como las escondidillas, en general creo que se usaban juegos mucho más físicos antes de los videojuegos” (Marcos, Morelia, 33 años, 2017)... “en realidad yo crecí con las consolas de videojuegos, por eso se me hacían muy anticuados los juguetes que mi papá trataba que usáramos, ya que eran de madera principalmente. Aunque claro, llegué a jugar fuera de casa, como a la pelota en la calle” (Juan, Valparaíso, 32 años, 2016)... “...(jugaba)... principalmente juegos de tipo físico como fútbol, basquetbol, canicas, escondidas, carreras, pero en general fue por poco tiempo, ya que nuestra primera consola llegó cuando éramos muy chicos y se convirtió en nuestro juguete favorito en la infancia” (José, Morelia, 31 años, 2017)... Ante la pregunta por la primera experiencia con un videojuego se expresaba: “mi primer aparato fue un Nintendo entre 1989 y 1991, creo que posiblemente era un sistema copia y aunque tenía pocos juegos debido a que los cartuchos eran muy caros, ese aparato me hizo muy popular con mis amigos, que querían ir a jugar a casa siempre” (Felipe, Valparaíso, 33 años, 2016) ... “Mi primera experiencia fue aproximadamente a los siete años con una consola Atari, con algunos juegos de vaqueros. Sin duda, uno de los mejores momentos de mi niñez fue jugando con ese aparato. Luego, a inicios de los noventa, tuvimos un Family, como se les llamaba a las consolas copia Nintendo” (Eduardo, Morelia, 30 años, 2017) ... “Debió haber sido a inicios de los noventa cuando tenía cinco años, fue un Nintendo, con el juego de la pistola y los patos, ese aparato nos dio muchísimas horas de diversión, y de hecho aún lo conservo como colección” (Nicolás, Valparaíso, 30 años, 2016) ... “Mi primer Nintendo me lo regalaron en mi séptimo cumpleaños en 1991, uno de mis tíos que venía de Estados Unidos, fue increíble, gracias a ello Mario se convirtió en mi personaje favorito hasta la actualidad” (Noel, Morelia, 31 años, 2017).

En relación con los personajes de los videojuegos y el atractivo que ejercían en los jugadores se señaló: “me encantaban todos los personajes de Mario y Zelda, ya que se les podía ver en todos lados, y siempre me recordaban la aventura y la emoción de pasar horas jugando solo o con mis amigos” (Luis Fernando, Morelia, 32 años, 2017)... “Mario y sus amigos siempre fueron mis personajes favoritos, especialmente en sus juegos de correas, por la velocidad y competencia que tenían, y me gustaban mucho debido a que todos mis amigos y yo podíamos identificarnos con cada uno de los personajes, y siempre elegíamos el mismo” (Eric, Valparaíso, 30 años, 2016)... “Mis personajes favoritos eran las tortugas Ninja, no por emociones ni eso, sino que estaban de moda. Pasaban su caricatura todos los fines de semana y por eso tener el juego era muy importante para mí, ya que me gustaban mucho y me hacía muy popular con mis amigos” (Carlos, Morelia, 36 años, 2017) ... “Mario era un icono, todos en la escuela o el barrio sabíamos quién era, y en los juegos siempre lo utilizaba yo al ser el hermano mayor, y mi hermano menor utilizaba a Luigi. Sus juegos eran entretenidos, ya que siempre era una cuestión

de reto” (Raúl. Morelia, 35 años. 2017)... “Mega Man era mi favorito, ya que era un robot muy avanzado y me recordaba a las películas de ciencia ficción que veíamos con mi papá, además su juego era muy emocionante y muy buena forma de pasar el tiempo libre. También me gustaba mucho Donkey Kong, un simio muy simpático” (Christian, Valparaíso, 33 años, 2016). Hasta aquí, con la experiencia comparativa de los jugadores de Morelia y de Valparaíso en relación tanto con el recuerdo de los juegos tradicionales y su contrastación con los videojuegos, tanto con la valoración de los primeros acercamientos con el videojuego como con la sensación primera que causó en los jugadores la relación con los nuevos personajes virtuales, tenemos un tipo de praxis donde las vivencias locales se transforman en experiencias globales. Observamos la aceleración de un proceso de globalización semiótica asociado al contenido de los juegos que se reterritorializa en el imaginario de jóvenes latinoamericanos, donde en principio y entre ellos, no se advierte ninguna frontera cultural.

Ahora bien, en relación con lo que pensaban los padres de los niños y jóvenes respecto de estos nuevos juegos tan diferentes en relación con los juegos tradicionales, los jugadores de videojuegos señalaron: “A mis papás no les gustaba que perdiera el tiempo en las maquinitas, las consideraban un vicio, pero a mí y a mis amigos nos gustaban mucho y por eso iba casi siempre saliendo de la escuela” (Alejandro, Morelia, 34 años, 2017) ... “A mis padres no les gustaba mucho que pasara tanto tiempo con los videojuegos, pero me los compraban para que estuviera entretenido en casa mientras ellos trabajaban” (Jael, 35 años, Valparaíso, 2016) ... “Mis padres tenían la creencia de que te quedarías ciego si jugabas mucho en la televisión, y por eso me limitaban por tiempo ese tipo de actividades, pero si me los compraban, de hecho, preferían que estuviera con una consola en casa a que me gastara el dinero de la escuela en las maquinitas del barrio” (Alejandro, Morelia, 32 años, 2017)... “Mis papás me decían que estaba bien jugar, siempre y cuando no fallara en la escuela, ya que primero debía hacer los deberes” (Rodrigo, Valparaíso, 30 años, 2016). En este punto, diríamos, se manifiesta una cierta resistencia a la dinámica virtual tendencialmente invasiva de los videojuegos, resistencia que no sólo responde al sentido orientador que asumen los padres en Morelia y en Valparaíso respecto del deber de estudiar y de administrar racionalmente los tiempos del quehacer diario de los hijos, sino también al sentido casi inconsciente de responder a la tradición familiar y cultural del deber ser y de una programática moral de la vida. Aquí se tejen las diferencias locales entre Valparaíso y Morelia y que sin embargo los encuentra formando parte de un mismo mundo latinoamericano.

Es interesante también pensar a los jugadores y las máquinas desde la perspectiva del género, pues, en los testimonios hasta aquí expuestos, no tenemos aún presencia de mujeres: “Creo que

## Jaime Patricio Vito Paredes

la imagen que se tenía es que ese tipo de juegos eran muy violentos, y más para niñas, pero a mí me encantaban, ya que producían emociones muy interesantes y muchas horas de diversión con los amigos. Los juegos que no me gustaban eran los que tenían a la típica princesa para rescatar, eso era muy aburrido” (Carmen, Morelia, 30 años, 2017) ... “La gente suele mirar en menos a las mujeres antes de jugar en espacios públicos, todo el tiempo me pasaba cuando era chica, y después de jugar si les ganaba afirmaban que era con trampas. Pero eso no impidió que me gustaran mucho los juegos, sobre todo los de peleas” (Mildred, Valparaíso, 31 años, 2016) ... “No creo que existiera mucha diferencia, sólo tal vez el género de los juegos, ya que yo prefería los de aventura que los de violencia. Pero en general a muchas de mis amigas les gustaban los videojuegos y no había muchas limitaciones para que las niñas los usaran” (Guadalupe, Morelia, 30 años, 2017) ... “Yo creo que había menos incentivo familiar en aquel entonces (inicios de los noventa) para que las niñas jugaran con eso, ya que eran considerados violentos, pero muchas lo hacíamos, sobre todo con los hermanos. Siempre trataba de jugar con los personajes femeninos, especialmente en los juegos de pelea” (María, Valparaíso, 32 años, 2016) ... “Mis papas tenían miedo de que fuera sola a las maquinitas, ya que eran lugares para niños, pero todos los chicos del barrio lo hacían, así es que yo también trataba de ir para hacer amistades. Aunque ahora prefiero que mis hijos jueguen consolas o computadoras en casa” (Martha, Morelia, 33 años, 2017) ... “Para mí siempre fue igual la sensación, ya que casi siempre jugaba con mis hermanos y con ellos nos tratábamos bien, siempre nos prestábamos los juegos, lo único era que éramos muy competitivos. Pero sí, me gustaban igual que las Barbies y otras cosas de niñas” (Fabiola, Valparaíso, 30 años, 2016)<sup>2</sup>.

Sin duda que la incorporación de niñas y adolescentes mujeres al mundo de los videojuegos constituyó también un paso importante para la universalización de las nuevas formas de juego y a establecer una línea divisoria epocal mucho más nítida entre las sociabilidades de los juegos tradicionales y estas nuevas sociabilidades que asomaban bajo la práctica de los nuevos entretenimientos. Pero ¿qué es lo que se veía en los juegos y cuáles eran las historias de las imágenes móviles y sonoras con las que los jugadores unisex se conectaban? ¿con qué personajes virtuales se relacionaban? Según Guillermo Rodríguez “Superman era (y sigue siendo) el icono de los comics, ya que representaba una serie de características que lo hacía “el mejor”, y lo mismo podría decirse del personaje Super Mario en el universo de los videojuegos, ya que se le consideraba frecuentemente como el rostro de la industria, y el prototipo del héroe en esos mundos de fantasía” (Rodríguez Herrejón, 2022). Super Mario apareció por primera vez en 1981 bajo el nombre de Jumpman, en el juego Donkey Kong, donde tenía que rescatar a una damisela en peligro de las garras de un simio gigantesco, evolucionando rápidamente hacia un

---

<sup>2</sup> Para acceder a los testimonios de los jugadores ver, Rodríguez Herrejón, Guillermo Fernando (2022).



personaje de heroísmo, diversión y reto. Este personaje tenía características extraordinarias como la capacidad de dar saltos impresionantes, arrojar fuego y de poseer una gran habilidad plástica y de desplazamientos que lo hacía único y memorable.

Desde el año 1985 la evolución del personaje en el juego Súper Mario Bros. adquirió connotaciones de un ser prácticamente invencible, donde el bien encarnando, luchaba contra el mal y la injusticia lo que se experimentaba virtualmente en el desafío de viajar hacia el reino de los hongos para rescatar a su princesa que estaba secuestrada por el rey Koopa, que representaba a las fuerzas del mal, un rey que era una mezcla entre tortuga y dragón con una serie de poderes especiales. Super Mario estaba desafiado en su propósito por un sinnúmero de dificultades, obstáculos e incertidumbres que lo hacía un personaje virtual cercano a la actualidad vivida de los sentimientos de los jugadores que, por lo mismo, podían identificarse plenamente con el destino y la suerte de Mario. Otro de los personajes famosos que aparecen en los programas de videojuegos es el personaje llamado Link, que formaba parte de la serie *The legend of Zelda* que, como juego, ha sido editado desde 1985 hasta la actualidad, cubriendo más de 19 versiones. Vive en la tierra fantástica de Hyrule, un lugar llamativo y rico en tradiciones folclóricas que se refieren a un elemento de poder inimaginable- llamado Trifuerza- que es codiciado por reyes de otras latitudes y seres malignos, pues esa fuerza condensa el poder, la sabiduría y el valor. En cada juego, Link tendrá el desafío de salvar a su reino de las fuerzas interesadas en apoderarse de la Trifuerza, lo que generará la competencia, la aventura, el peligro y la necesidad de victoria sobre la oscuridad (Rodríguez Herrejón, 2022). Aquí los elementos físicos que encarnan valores, la oscuridad y la luz, la noche y el día, la fuerza bondadosa y la fuerza malhechora, se entrelazan a los personajes y a los sentimientos de los jugadores que experimentan una realidad virtual muy vivida en su movimiento, en la plasticidad de sus imágenes e incluso hasta en los sonidos y los ruidos a través de los cuales se manifestarán las fuerzas en pugna. La sensación en la experiencia del videojuego es que ya no hay pose ni estática, sino que todo es movilidad y plasticidad. Muy semejante a la vida real-vivida y o al tiempo- espacio real vivido.

***El videojuego como experiencia social y como signo de una nueva problematización de la enunciación de lo social. Algunas vías abiertas***

En esta última parte de nuestro artículo, que aborda la cuestión de los videojuegos como una de las expresiones de la transformación de las sociabilidades contemporáneas y que nos lleva a revisar el concepto de lo social con impensadas implicaciones para la redefinición de la historiografía actual, quisiera partir ejemplificando la influencia de estos videojuegos en la vida



social cotidiana a propósito de una nota que incluyera el diario chileno *Las últimas noticias* de Santiago de Chile, el domingo 25 de febrero del 2024<sup>3</sup> a propósito de dos jugadores, amigos *Gamers*, uno de 9 años (Vicente) y otro de 11 años (Agustín) que jugaban entre sí el juego *Fortnite* sin conocerse personalmente, cada uno distante a 7 horas en vehículo y por carretera, uno viviendo en la región Maule al sur de la capital Santiago y otro en Viña del Mar. Ambos se conocieron virtualmente a comienzos de Enero del 2024 en una partida online de juegos, transformándose en *partners* y jugando todos los días, hasta que una serie de graves incendios que asolaron a comienzos del mes de febrero a Viña del Mar y que dejaron una gran pérdida en seres humanos y materiales, impidieron que Agustín pudiera conectarse, simplemente desapareciendo de las conexiones virtuales y dejando a Vicente preocupado y con una gran interrogante respecto de los que había sucedido con su amigo de *Fortnite*.

El juego *Fortnite* es un juego de construcción libre donde encontramos acción y disparos en tercera persona y con dos modalidades de juego, una de las cuales es del tipo de jugador contra el entorno llamada “salvar al mundo” que se puede jugar individualmente o en grupos y la otra es la versión multijugador de tipo jugador contra jugador conocida como *Battle Royale*. Vicente cuenta que conoció al Agus (Agustín) a principio de enero y empezaron a jugar *Fortnite* y que se hizo amigo de este jugando una partida con Lautaro (otro amigo virtual), luego de lo cual le mandó una solicitud de amistad. Lo que no aceptó inmediatamente, pero después de un tiempo se unió a la partida, jugando todos los días. Al ausentarse Agustín de un día para otro, Vicente comenzó resentir la ausencia de su amigo virtual, hasta que su padre Sebastián Bustos decidió averiguar qué pasaba con Agustín sobre todo porque su “desaparición” no sólo angustiaba a su hijo, sino que también había coincido con la tragedia de Viña del Mar. El padre de Vicente escribió en su cuenta de Facebook que, siendo una familia de San Javier en la región chilena del Maule, su hijo hace tiempo jugaba un juego de Playstation llamado *Fortnite* donde hizo un amigo cuyo nombre era Agustín Román que debía tener entre 8 y 10 años. Señaló que lo único que sabían era que el amigo vivía en una población de Viña del Mar llamada Villa Dulce y que desde el día de los incendios Agustín dejó de conectarse con su hijo quien se encontraba triste al no saber de su amigo. Agradecía cualquier información que los lectores de Facebook pudieran saber.

Luego, pasados algunos días, una persona que conocía a los padres de Agustín se contactó y le hizo saber que lo contactaría con el padre del niño y este último finalmente le informó que el incendio había acabado con el departamento en el cual vivían pero que, Agustín, junto a toda su familia estaban sanos y salvos. Este caso nos muestra la potencia de las redes virtuales para

---

<sup>3</sup> Diario *Las últimas noticias* de Santiago de Chile. Santiago de Chile: Domingo 25 de febrero del 2024, p.4.

generar conexiones que comprometen amistades virtuales, nombres, ciertas localizaciones que sin duda alguna conforman una sociabilidad. Pero, por otra parte, esta sociabilidad de las conexiones en la relación entre los jugadores y los artefactos se puede desconectar y reconectar con diversos participantes según sea el ánimo, el interés o la preocupación específica de alguno de los mismos jugadores o una desgracia humana o un desperfecto energético. Lo interesante de esta historia se muestra también en el hecho de que existe entre los jugadores y la familia que los acompaña cierta conciencia de que la amistad no se limita a una conexión energética e informática, aunque la mayor parte del tiempo sea así, sino más allá de los objetos existe la vida que no sólo puede ser reducida a la virtualidad. La actualidad de una sociabilidad vital se hace patente cuando los sistemas electrónicos fallan o cuando la desconexión de un jugador importa más allá de la conexión misma y que una máquina no puede cubrir la riqueza de la comunicación y el juego humano.

A partir de este caso y considerando el análisis de la historia de los videojuegos como uno de los tantos signos de una nueva sociabilidad y un nuevo concepto de lo social, nos parece que efectivamente en nuestras conclusiones se hace necesario destacar algunos hitos y algunos problemas que la relación entre el ser social humano, la tecnología y la naturaleza nos plantean. Es de suyo evidente que los videojuegos logran expresar algunos de los avances de la tecnología especialmente informática de los últimos cuarenta años que, hasta los años 1970, eran todavía definidos como de ciencia ficción. La tecnología está cambiando nuestras formas de percepción y sospechamos que está también transformando nuestras formas de vivir los afectos, pues se ha estado convirtiendo en una instancia angular que sirve de instrumento de comunicación entre la esfera del ser y del saber (Ferraris, 2020). Todo esto nos recuerda la relación ambigua, que diagnosticaba Heidegger, que existía entre el ser ahí y la técnica y sus instrumentos y su saber aplicado (tecnología) que se hacía cada vez más patente en el mundo contemporáneo (Heidegger, 1997). La técnica permite abrir posibilidades que no sólo aseguren un dominio del ser humano sobre su entorno y sobre sí mismo y lo abra a una mayor comprensión del todo de la realidad, sino también, puede llevar en su aplicación, el efecto de engeguercer al hombre, amenazando su propia destrucción y por cierto produciendo el ocultamiento de lo que es el Ser de la realidad.

Con la tecnología digital esta ambigüedad se multiplica pues la superficie de inscripción de los signos ya no es plana ni estática y además interactúa con el actor-lector-actante creando una atmósfera donde la distancia entre el actor-lector-actante y la fuente de información se reduce al mínimo adelgazando la línea que separa la virtualidad de la realidad, combinadas ambas en un nuevo concepto de la realidad como realidad social. La actualización de lo virtual es siempre la

cristalización de posibilidades finitas desde un número infinito de posibilidades virtuales, donde lo virtual es una especie de flujo sígnico, parodiando una expresión de Castoriadis que habla de magma sígnico (Castoriadis, Cornelius, 2013), desde el cual la experiencia del tiempo social cultural canaliza, ordena y estructura un número finito de signos que se transformarán en símbolos de representación de la realidad (ubicando en la realidad al propio ser humano). Es decir, en sus usos la tecnología digital es un modo singular de canalización y puesta en orden de un flujo de signos que así adquieren una significación específica y operan condicionando también de un modo específico la conducta de los usuarios. ¿Cómo y en qué sentido condicionan estas conductas? ¿Cómo direccionar consciente y voluntariamente esa canalización? ¿se advertirá en estas significaciones la diferencia entre el placer limitado siempre de jugar con otros jugadores humanos con el deseo de experimentar las posibilidades infinitas de sensaciones que provoca en solitario la experiencia virtual misma?. Para el caso que hemos ejemplificado, con la experiencia de los videojuegos en Morelia y Valparaíso, observamos que los videojuegos están imbricados en un dispositivo complejo en el que convergen empresas y redes comerciales-transnacionales vinculadas al negocio de los juegos, los comerciantes locales (de Valparaíso y Morelia), las tecnologías informáticas, los diseñadores de juegos virtuales, las regulaciones estatales y provinciales (donde operan, a larga distancia, las políticas económicas de los Estados y el concepto de orden público), el nuevo juego como novedad y oferta, la publicidad, los jugadores y los padres o familiares más directos de los jugadores (niños y adolescentes). La diversidad de actores y actantes operantes en Morelia y Valparaíso desde mediados de los años ochenta y que se asocian a la práctica de los videojuegos, nos permiten pensar en la cristalización de una noción de lo social donde el circuito de los videojuegos (desde su fabricación, a su oferta y a su experimentación) cincela algunos imaginarios virtuales interiorizados por las subjetividades infantiles y juveniles que delinean una idea de juego, de diversión y de mundo que podríamos denominar global desterritorializada. La reterritorialización operada a través del gusto y del interés (económico) por estas nuevas formas de entretenimiento enfrentará, en ambas ciudades desde a la segunda mitad de los años ochenta del siglo XX, algunos grados de resistencia que no se manifestarán en la destrucción de los aparatos y los locales de juego sino en una especie de *subjetividad de espera* (por ejemplo, la de los padres de los jugadores) manifestada como una sutil forma de alerta a un posible peligro aun no codificado o a una nueva manera de divertirse que aparece signada aun por el misterio anclado en una impersonal *red sociotécnica*. Esto incorporará de todas maneras un elemento socio-biocultural preexistente operando e incidiendo más o menos inconscientemente en la configuración de los nuevos imaginarios. Entonces existe, durante la segunda parte de los años 80 y durante los años 90 del siglo XX, una codificación que se expresará en las limitaciones y

las reglamentaciones al funcionamiento de los juegos que en Morelia serán más estrictas o en las regulaciones a la actividad que en Valparaíso serán más laxas, que revelarán, en el fondo, algunas diferencias culturales que observan a Morelia como una sociedad más enraizada en sus costumbres y tradiciones y a Valparaíso a una ciudad, en ese sentido, más desestructurada. Los imaginarios virtuales de los videojuegos que operan como redes de conexión axiomática extensiva/intensiva y donde existen cada vez menos posibilidades de desconexión permanente con pausas sólo a modo de interfaces, se enfrentan a los códigos culturales tradicionales (usos y costumbres) que funcionan con una lógica diferente, sin conexiones axiomáticas de superficie determinantes, sino a través de una codificación cultural interiorizada, enfrentándose en una correlación heterogénea e inestable, con capturas mutuas, que condicionará al ser de lo social de nuestra propia época.

La experiencia de conocer la historia de los videojuegos como síntoma de una transformación mayor de las sociabilidades contemporáneas, nos presenta desafíos importantes al momento de revisar el concepto de Sociedad y de historia social problematizados. Si nos remontamos a algunos autores posestructuralistas que trabajaron paralelamente al planteamiento de la posmodernidad y que no se conformaban con el totalitarismo del giro lingüístico que subrayaba la opacidad de los sujetos activos frente a la existencia del ser de la realidad encarnado en el lenguaje iluminador y creador de realidad, nos encontramos con la necesidad de reconocer la consistencia y existencia de una materialidad lingüística y tecnológica que por medio de cosas, artefactos y algoritmos actúa con autonomía relativa de los seres humanos y ordena nuestras vidas, afectando nuestras relaciones y nuestras formas de trabajo, nuestros tiempos de ocio y de juego y la manera que tenemos de conocer el mundo. Sin embargo, en el transcurso de nuestra realidad contemporánea ¿debemos reconocer que nuestras formas de orden, de hacer, de decir y de poder hacer decir, anteceden cualquier elección consciente y simplemente somos efectos de relaciones de fuerzas impersonales que ordenan nuestro mundo en estratos de saber-poder que sólo podemos descubrir siempre de modo retrospectivo? ¿Existirá alguna dimensión de nuestro ser cultural biofísico que escape a esta prisión o callejón sin salida? ¿estamos aun formando parte del escenario de una tragedia griega donde la capacidad que tenemos de conocer descubriría la determinación de nuestro destino como un destino indeleble?

La posibilidad de salir de este callejón sin salida, a juicio de Deleuze, se encuentra en una nueva forma de entender y de potenciar a la subjetividad. En sus comentarios a la obra de Foucault nos señala “esta derivación, esta ruptura, debe entenderse en el sentido de que la *relación consigo mismo* adquiere independencia. Es como si las relaciones del Afuera (más allá del poder/saber) se plegasen, se curvasen (desde el mismo interior/exterior del saber/poder) para hacer un doblez,

y dejar que surja una relación consigo mismo, que se constituya una adentro que se abre y desarrolla según una dimensión propia” (Deleuze, 1987, p. 132). Como se podrá colegir las nociones de interior/exterior y Afuera/adentro tienen una connotación espacial-temporal que en el espacio-tiempo de lo real configuran esferas que han sido generadas y producidas por la evolución natural y por la construcción social humana. La subjetividad como pliegue o como un adentro, navega sobreviviendo todo el tiempo entre estas diversas esferas, es condicionada por las mismas y vive la amenaza permanente de su determinación y por ende de su anulación. El eje del poder/saber determina y puede determinar a los sujetos (literalmente sujetos) a la condición de autómatas, por lo que el eje de la subjetividad vive en plena resistencia que es como el aire que permanentemente respira.

Ahora bien, tal como lo presenta Gilles Deleuze y volviendo a la posibilidad de pensar a la historia social como una forma de subjetividad integrada por comunidades humanas en coexistencia con seres naturales y artefactos culturales, no es posible pensar esta integración y esta forma, únicamente en medio de esferas como el poder, el saber y la subjetividad donde esta última sobrevive plegada en su doblez esperando un nuevo dios a lo Heidegger, constatando la ausencia de un nuevo dios después de dos mil años a lo Nietzsche o esperando una segunda venida como ocurre con cierta tradición cristiana. La salida para Deleuze desde la condena a una permanente resistencia de la subjetividad es lo que él llama la necesidad de gestar un sobrepliegue, pues más allá de los artefactos culturales e informáticos en correlación con las subjetividades humanas, existen no sólo cualidades primarias de los propios objetos sino también obviamente en los propios humanos que todavía, en tanto unidades biofísicas-culturales, no sólo poseen respectivamente unas cualidades secundarias en tanto objetos/sujetos que se consumen en la conexión permanente con el mundo exterior, sino también poseen esa cualidades primarias que pueden establecer conexiones más permanentes y que en esa permanencia no sólo resistan unos con otros sino también modifiquen, construyan, creen realidades, ampliando y enriqueciendo sus propias percepciones sin necesidad de estupefacientes y multipliquen sus afectos sin reducir exclusivamente los sentimientos, la sexualidad y el erotismo al sexo.

Una nueva historia de lo social o como Pierre Rosanvallon señala, una nueva cuestión social (Rosanvallon, 2011), requerirá un concepto de lo social problematizando las nociones cerradas de sujeto individual (muy cara a los liberales) y de sujeto colectivo (muy cara a los nacionalismos) y tendrá que abrir dichas palabras-representaciones para que surja la enunciación de subjetividades ligadas a comunidades pluralistas, heterogéneas y sobre todo integradas en torno a valores, códigos culturales, y principios de un ecumenismo mundial. La propia revolución tecnológica ha posibilitado una nueva comprensión de las relaciones entre los

humanos y entre humanos y no humanos, comprensión que por cierto no es sólo catastrófica, sino que también abre posibilidades. La experiencia de los chicos chilenos jugadores de *Fortnite* es un botón de muestra y también la de los niños y jóvenes de Morelia y de Valparaíso, en su larga trayectoria, desde la conexión lúdica a través de los videojuegos a una relación social más integrada.

### **Bibliografía**

- Baudrillard, J. (1981). *De la seducción*. Ediciones Cátedra.
- Bauman, Z. (2004). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Braudel, F. (1958). *histoire et sciences sociales, la longue duree*. Annales ESC, n°4, pp. 725-753.
- Burke, P. (1990). *La revolución historiográfica francesa*. Editorial Gedisa.
- Callois, R. (1994). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. FCE, segunda reimpresión. © 1967
- Castoriadis, C. (2013). *La Institución imaginaria de la sociedad*. Editorial Tusquets.
- De Certeau, M. (1978). *La operación histórica*. En: Le Goff, J. y Nora, P., *Hacer la Historia T* 1. Ediciones Laia.
- Deleuze, G. (1994). *Lógica del sentido*. Editorial Paidós, p.33.
- Deleuze, G. (1987). *Foucault*. Editorial Taurus.
- Deleuze, G. (2011). *Los signos del movimiento y el tiempo, Cine II*. Editorial Cactus,
- Deleuze, G. (2015). *La subjetivación. Curso sobre Foucault*. Editorial Cactus.
- Fevbre, L. (1982), *Combates por la Historia*. Editorial Ariel, 5ta edición, © Armand Colin, 1953.
- Ferraris, M. (2020). *Metafísica de la Web*. Editorial Dykinson.
- Foucault, M., (1968). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Editorial Siglo XXI.
- Guattari, F. (1995). *Cartografías del deseo*. Ediciones La Marca.
- Heidegger, M. (1997). *Ser y tiempo. Traducción de Jorge Eduardo Rivera*. Editorial Universitaria de Chile.
- Jameson, F. (1995). *El posmodernismo la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Paidós.
- Latour, B. (1993). *The pasteurización of france*. Harvard University press.
- Latour, B. (2001). *La esperanza de pandora. Ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia*. Editorial Gedisa.

## Jaime Patricio Vito Paredes

- Latour, B. (2007). *Nunca fuimos modernos. Ensayo de antropología simétrica*. Editora Siglo XXI.
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Ediciones Manantial.
- Lyotard, J.-F. (1991). *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*. Editorial R.E.I.
- McLuhan, M. y Powers, B.R. (2005). *La aldea global*. Editorial Gedisa, c 1989.
- Rodríguez Herrejón, G. F. (2022). *Videojuegos y cultura De masas a finales del siglo XX. Un ejemplo a través de su introducción en dos ciudades de América latina: Morelia y Valparaíso 1985 a 2000*. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
- Rosanvallon, P. (2011). *La nueva cuestión social. Repensar el Estado Providencia*. Editorial Manantial.
- Touraine, A. (2016). *El fin de las sociedades*. Editorial Fondo de Cultura Económica.
- White, H. (2011). *La ficción de la narrativa. Ensayos sobre historia, literatura y teoría (1957-2007)*. Ediciones Eterna Cadencia.
- Williams, A. y Srnicek, N. (2017) *Manifiesto por una política Aceleracionista*. En: Avanesian, Armen y Reis, M. (comps.), *Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo*, Editorial Caja Negra.

Recepción: 04/03/2024  
Evaluado: 12/09/2024  
Versión Final: 1/10/2024