



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

**“MUNDOS VIRTUALES PARA  
CREAR IDENTIDADES REALES”**

**TESIS**

que para obtener el título de:  
Licenciada en Artes Visuales  
presenta

Ivelin Aidee Meza Buenrostro

**DIRECTOR DE TESIS**

Licenciado José Miguel González Casanova Almoina

México, D.F. 2011



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



ii ZOMB



PREN  
NACION



<b>Índice</b>	<b>1</b>
<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>1. Identidad</b>	<b>6</b>
1.1 Construir identidad	6
1.2 Tipos de identidad	8
1.2.1 Identidad legitimadora	8
1.2.2 Identidad de resistencia	9
1.2.3 Identidad proyecto	9
<b>2. Inconsistencias en la identidad</b>	<b>13</b>
2.1 Características de una identidad “sana”.	13
2.2 Inconsistencias de la identidad	15
2.2.1 Identidad y fundamentalismo.	16
2.2.2 Sin aprehender la identidad.	
Movilidad, migración y enclaustramiento.	17
a) Migración	18
b) Movilidad	20
c) Enclaustramiento	21
2.2.3 El oportunismo del marketing de la identidad	22
2.2.4 Una opción ante el vacío: identidad y crimen organizado.	26
2.3 Identidad y medios tradicionales de comunicación	28
<b>3. Nuevos medios, nuevas identidades.</b>	<b>31</b>
3.1 Replantear la identidad	31
3.2 Nuevos medios, <i>nuevas</i> identidades.	36
3.3 “Todos” somos <i>prosumers</i> : identidades compartidas.	38
<b>4. El videojuego de la autoconstrucción</b>	<b>41</b>
4.1 El <i>otro</i> que somos en los videojuegos.	44
4.2 Socialización y colaboración, enseñanza-aprendizaje e inclusión social.	45
4.3 Empatía y autoreconocimiento colectivo.	47
<b>5. La comunidad en videojuego: ID-GAME</b>	<b>49</b>
5.1 Antecedentes del proyecto	49
5.1.1. ¿Qué es lo que estoy cuestionando?	54
5.2 Primer momento: Contexto IDGAME.	55
5.3 Segundo momento: La construcción de “Zombies en la Prensa Nacional”.	57
5.3.1. El discurso narrativo	57
5.3.2. El tema	58

5.3.3.	La vista isométrica	60
5.3.4.	El escenario	62
5.3.5.	Los personajes	68
5.3.6.	La programación	71
5.3.7.	El mueble arcade	73
5.4	Tercer momento: Presentación y taller IDGAME	75
<b>Conclusiones</b>		<b>80</b>
<b>Bibliografía</b>		<b>85</b>

# INTRODUCCIÓN

En años recientes México ha sido testigo absorto de la cada vez más intrépida y descarada habilidad del crimen organizado y sus instituciones, ilegales y legales, para establecer la violencia extrema como método cotidiano de adiestramiento y sometimiento de la sociedad. Este poder del narco, sin cese hasta el momento y en evolución constante, es causado en parte por la inestabilidad de una nación que carece de los derechos más básicos para crear un sentido a la vida: techo, alimento, educación, trabajo y salud, medidas primarias para establecer una identidad fundada en la más elemental forma de vinculación social: la de ser humanos.

Por lo antes expuesto la presente tesis está realizada ante la inquietud de reflexionar en qué nos podemos basar para crear un nuevo tejido social, más sano y con preceptos que respeten tanto al individuo como a la comunidad para generar un cambio común que beneficie a todos. Si bien la pretensión no es cambiar el mundo, reconozco tener el idealismo de por lo menos reactivar un poco las relaciones sociales que se han perdido o se perciben débiles dentro de una comunidad con la que me vinculé desde la infancia.

La creación de identidad es uno de los caminos más fuertes para poder reestablecer lazos que unan a la gente en una causa común de fortalecimiento colectivo y vinculación social. En este texto el sentido de identidad es analizado someramente en el capítulo 1, no como una construcción psicológica o filosófica, sino como posibilidad de construcción social, en donde la incidencia de las nuevas tecnologías (llamados también nuevos medios o nuevas tecnologías de la información a lo largo del texto) establecen los parámetros que crean las bases de las tres identidades colectivas que se construyen en la era de la internet: la identidad legitimadora, identidades de resistencia e identidades proyecto (retomadas de Manuel Castells). Así mismo identifico lo que sería una identidad

“sana”, esto es, que goza de libertad en su desarrollo y en la cual los prejuicios propios y ajenos sean reducidos a su mínima expresión.

La concepción de identidad, establecida como cualidad inamovible en el mundo moderno, ha sufrido cambios fundamentales a partir de la globalización no sólo por la posibilidad de ser replanteada permanentemente (una deconstrucción y reconstrucción constante a modo de *memoria RAM*) sino por la exclusión que el mercado global, la ausencia de los grandes relatos y el incremento de la movilidad social ha hecho de un importante número de individuos y comunidades. Así, en el capítulo 2, se enumeran circunstancias que favorecen la desvinculación de los sujetos y las comunidades, agilizando la adopción de identidades ligadas al consumo o el crimen organizado. Además, se ubica a los medios de comunicación tradicionales como perpetuadores de identidades que establecen la continuidad de las estructuras de poder y se oponen por mucho a los mencionados nuevos medios, que posibilitan la ruptura o el análisis de los estereotipos identitarios permitiendo reconsiderarnos como individuos o comunidad (capítulo 4).

De esta manera subrayo la necesidad de utilizar estos medios (computadoras, internet, videojuegos) como herramientas para la reconstrucción de la realidad, esto a través de la creación de mundos virtuales. En este sentido mi propuesta de intervención está basada en la manera en que los videojuegos pueden generar formas libres de relacionarse con otros y conocer y crear nuevos mundos. Por esto, surge el proyecto ID-GAME (capítulo 5), la creación de videojuegos en comunidad acerca de la colonia Prensa Nacional, en donde se promueve la reapropiación del territorio a partir del espacio virtual del juego.

La identidad no es solamente algo que somos, sino que construimos. Es por eso que este texto, más que una apología a los videojuegos o los medios tecnológicos, es una reflexión sobre cómo estas herramientas nos permiten aprehender lo posible, deseado o rechazado de la identidad que queremos edificar ya sea en comunidad o individualmente. La construcción de sentido es pertinente ahora que entra en desequilibrio no sólo por la globalización sino por las carencias económicas y afectivas resultado de la crisis del sistema capitalista. Así pues, el arte como generador de material



simbólico es la única -¿última?- opción que hay para materializar **nuestra** representación (la que nosotros producimos) pues si bien no es ajeno al mercado, hay expresiones artísticas que quedan al margen y crean su propio sistema de definiciones. El arte tiene la cualidad de cambiar constantemente, incluso de la lógica propia y en este sentido puede ser el mayor generador de conocimiento común, ajeno al sistema de poder.

## Construir identidad

La identidad es la manera que tiene el individuo para comprenderse a sí mismo, para conocer quién es, qué no es, con quién se identifica, a qué pertenece y qué no le significa. Mejor aún, la identidad es “la fuente de sentido y experiencia para la gente”<sup>1</sup>, es la base sobre la cual se genera un sistema de relaciones que le significan y articulan su vida, es un punto de partida para reconocer sus capacidades y carencias, alcances y limitaciones: es una forma de reconocimiento de sí, que crea una sensación de estabilidad y conforta al individuo por la sensación de pertenencia que genera.

Cuando las personas reconocen sus características particulares y “únicas” pueden declararse afines a alguien o algo más: se es parte de un territorio, una etnia, raza, nacionalidad, religión, grupo social, partido político, secta, etc. Dentro de una gran lista de afinidades, generalmente se construye una identidad más fuerte que el resto, que el sujeto elige como identidad primaria ante la cual las otras identidades se supeditan. Así pues se entiende que un individuo está comprendido por una serie de identidades plurales a las cuales antepone una identidad principal a la que ha atribuido un valor más fuerte<sup>2</sup>.

En su identificación con otra gente, la persona es influida en sus ideas y emociones; las más de las veces estas influencias no son nociones que se inserten en su identidad de manera razonada o cuestionada, más bien obedecen a influjos heredados de antemano por características que rebasan la elección de la persona, como lo son la pertenencia a un territorio, a una nación o a un grupo social determinado. Estos factores que inciden en la persona podrán devenir identidades siempre y cuando hayan pasado por un proceso de individualización, esto es, que se interiorizan y las personas

---

1 CASTELLS, Manuel. El poder de la identidad. Siglo XXI editores, México 1999, La Era de la Información vol. II p.29. Castells define el sentido como “la identificación simbólica que hace un actor social del objeto de su acción”.

2 Por ejemplo, puedo ser identificarme como mujer, mexicana, feminista, atea, abogada, etc.

construyen un sentido a esta interiorización, o sea, si se apropian de ellas<sup>3</sup>. Este proceso de interiorización constituye una actividad constante generadora de identidad (o identidades) que a su vez se encuentran en un permanente “proceso de construcción simbólica de identificación-diferenciación” realizada sobre el marco de referencia de la identidad primaria. De esto discernimos que **la identidad no es inmutable, está en frecuente cambio: es un devenir constante.**

Esta noción de individualización no implica necesariamente que la persona haya elegido una identidad específica -ya que la elección de algo requiere un proceso más complejo de interiorización que tiene que ver con una evaluación consciente de las opciones a escoger. Simplemente puede resultar ser el descubrimiento de una identidad, esto es, darse cuenta de que *forma parte de algo por una causa heredada* (raza, etnia, nacionalidad, situación socio-económica, etc.) Así, la identidad no es necesariamente una construcción elegida, sino, muchas veces, simplemente descubierta o impuesta.

Aunque reconocerse como parte de una identidad es importante para la construcción del sujeto, no implica un conocimiento pleno de sus causas y consecuencias. Es verdad que gran parte de los aspectos que integran la identidad de una persona no dependen de ella, pero también es cierto que uno mismo define qué parte del cúmulo de factores a que estamos expuestos entrarán en el juego de la construcción identitaria. Quizás en fases tempranas del desarrollo de los sujetos esta capacidad de elegir sea poco clara, pero es fundamental señalar que la construcción de identidad no sólo depende de condiciones externas, sino de la aptitud que tienen las personas de decidir qué tipo de identidad toman o no.

Esto no significa que una persona pueda elegir libremente la identidad que quiera (imposible de hacer), ya que es determinada por límites particulares. Pero, precisamente, para que una persona -o comunidad- pueda optar por una, deberá identificar los límites dentro de los cuales puede hacer su elección. De esta manera el individuo no será un ente pasivo en la construcción de su identidad, sino un agente responsable de ella, lo cual sin embargo, pocas veces es un acto tan consciente que genere la responsabilidad de actuar en consecuencia<sup>4</sup>.

---

3 Cfr. CASTELLS, Manuel, Op.cit.

4 Cuando un individuo descubre una identidad y reconoce los límites de la misma, entonces puede actuar en consecuencia: seguir asumiéndose como tal o descartarla y construir otra que sustituya el vacío que dejó la anterior. Por ejemplo: Mónica Aparicios es una mujer mexicana educada en la fe católica, casada con un musulmán. Tiempo después de haber contraído matrimonio encuentra inconsistencias fundamentales para ella en la religión que continuaba practicando a escondidas de su marido. Estas inconsistencias hacen que se convierta al islamismo, en el cual se asume desde hace 4 años. Recurso: <http://al7arethislam.wordpress.com/2010/08/28/como-se-convierte-al-islam->

Si bien es cierto, reitero, que esta libertad de decidir puede verse coartada por circunstancias que escapan a las capacidades básicas de la persona (limitaciones económicas, territoriales, étnicas, raciales, de género) de aquí resulta la importancia de reconocer el punto preciso desde el cual se parte. Esta necesidad primaria de reconocimiento como individuo en un contexto particular es la misma que, también como colectividad, propicia que se desempeñe un papel condescendiente, reactivo o proactivo en la construcción de identidad.

## Tipos de identidad

Manuel Castells a este respecto, ha elaborado una interesante distinción entre tres formas y orígenes de construcción de identidad<sup>5</sup>:

### Identidad Legitimadora.

Es una identidad normalizadora, esto es, apoyada por el estado, gobierno y corporaciones que “certifican” a los actores sociales para ordenarse y estructurarse en instituciones y organizaciones que «reproducen, si bien a veces, de modo conflictivo, la identidad que racionaliza las fuentes de la dominación estructural. Dan continuidad a normas establecidas y se regulan dentro de un marco legal, generan aparatos, como la(s) Iglesia(s), los sindicatos, los partidos, las cooperativas, las asociaciones cívicas, etc., que por una parte prolongan la dinámica del estado pero, por otra, están profundamente arraigados en la gente»<sup>6</sup>.

---

[una-chica-mexicana/](#)

5 *Ibid*, p.30.

6 CASTELLS, Manuel, op.cit. p. 30

## Identidad de resistencia.

Esta identidad construye formas de resistencia colectiva que se oponen a los métodos y modos de organización establecidos. Es generada por actores en posiciones o condiciones «devaluadas o estigmatizadas por la lógica de la dominación, por lo que construyen trincheras de resistencia y supervivencia basándose en principios diferentes u opuestos a los que impregnan las instituciones de la sociedad». La forma de vinculación o adherencia es parte de identidades aparentemente bien definidas por la historia, la geografía o la biología y en las cuales surge un resentimiento por la exclusión injusta, provocando un fortalecimiento de la frontera por parte del grupo oprimido hacia el grupo de dominación (la *exclusión de los excluidos por los excluidos* según Castells), produciendo de esta manera una identidad defensiva contra las instituciones/ideologías dominantes. Ejemplos de esta identidad pueden ser los movimientos contraculturales, el fundamentalismo religioso o el nacionalismo basado en la etnicidad.

## Identidad proyecto.

Sucede cuando los actores sociales «construyen una nueva identidad que redefine su posición en la sociedad y, al hacerlo, buscan la transformación de toda la estructura social. (De esta manera) la construcción de la identidad es un proyecto de una vida diferente, quizás basado en una identidad oprimida pero que se expande hacia la transformación de la sociedad como la prolongación de este proyecto de identidad.»<sup>7</sup>. Los individuos se vuelven contra las comunidades y contra el mercado, tienen la convicción de generar un orden diferente que replantee las nociones de poder como se conocen en su contexto, como puede ser el movimiento feminista en su desafío al patriarcado, la familia patriarcal y la “estructura de producción, reproducción, sexualidad y personalidad” en la cual las sociedades se han basado a lo largo de la historia, o los zapatistas en Chiapas, que comenzaron como un movimiento mayoritariamente indígena

---

7 Ibidem, p.33

generando comunidades autónomas con formas de gobierno basadas en el lema de “Mandar obedeciendo” y en la cual la organización horizontal (des-jerarquizada) se promueve como una verdadera manera de respeto entre *gobernantes* y pueblo.

En su “Sexta Declaración de la Selva Lacandona” promueve la lucha contra el modelo económico neoliberal, y en ella invita, a una lucha nacional a toda la gente -“indígenas, obreros, campesinos, maestros, estudiantes, amas de casa, colonos, pequeños propietarios, pequeños comerciantes, micro empresarios, jubilados, discapacitados, religiosos y religiosas, científicos, artistas, intelectuales, jóvenes, mujeres, ancianos, homosexuales y lesbianas, niños y niñas “- promoviendo una unidad general que no diferencia entre luchas, sino que asume la integridad de cada persona (o colectivo) en su especificidad para generar un movimiento más fuerte que abogue por los derechos de todas y todos procurando así la identificación entre distintos grupos y personas.



En las tres formas de generar identidad es posible reconocer capacidad de elección por parte del individuo o comunidad (aunque en las dos primeras es muy probable que el individuo puede instalarse en el simple descubrimiento identitario sin más pretensiones que formar parte de algo, o sea, sin una participación activa). Pero también, en cada identidad prevalecen características específicas que modelan el campo de acción de los actores sociales en consecuencia a ese tipo de identidad:

a) La identidad legitimadora tiene el apoyo del aparato del estado o corporaciones para perpetuar conductas arraigadas y fortalecidas por los medios. Se deben obedecer una serie de normas de comportamiento dentro del cual el individuo recibe todo el tiempo señales de aprobación o rechazo probablemente ajenas a su concepción del mundo, ocasionando una angustiosa relación entre la percepción que el individuo tiene de sí y la que el estado impone o la manera en que es visto por los demás, coartando al individuo para actuar con libertad plena de acuerdo a sus necesidades.

b) Por oposición y en contraste, en la identidad de resistencia el individuo se ha asumido con sus limitaciones y carencias pero, muchas veces, con una actitud negativa hacia lo diferente en donde no sólo excluye o se opone a lo establecido, sino que además es susceptible de reproducir este rechazo hacia otras comunidades que no necesariamente son opuestas a su ideología, costumbres o arraigos. Reconocer subrepticamente una identidad única y magnificar el resentimiento de esta identidad oprimida puede llevar a casos extremos de fanatismo ajeno a cualquier humanismo.

Aunque el fanatismo puede darse en identidades legitimadoras, la “novedad” en el caso de una identidad de resistencia propone una reacción inmediata no esperada, e incluso, conflictos en que el individuo es anulado abruptamente por el sentido de colectividad: el egoísmo del yo es sustituido por el egoísmo del “nosotros”, en cuyo nombre ocurren abusos promovidos por esta colectividad. No hay que olvidar, por ejemplo, la reacción de los habitantes de la delegación Tláhuac quienes, al verse dentro de patrones recurrentes de asaltos dentro de la comunidad y desprovistos de seguridad por parte de las autoridades, han respondido furiosamente en conatos de linchamiento que les procuran una sensación de seguridad temporal por la ilusión de unión que generan, y en la cual la policía queda casi al margen a petición (violenta) de los colonos.

c) En la identidad proyecto el individuo propone nuevas formas de ordenación de la sociedad, rebasando con ello al estado. Como se forma por actores sociales con la misma necesidad de igualdad y que han pasado por un proceso de rechazo o exclusión ya analizado, generalmente hay una apertura a la diferencia y mayor respeto a las necesidades individuales y colectivas, con lo cual tiene un vínculo empático hacia otros, ya sea tomando a la identidad desde un punto de vista *epistemológico*, «donde uno se coloca en el lugar de los otros y desde ahí trata de averiguar qué sienten y qué ven, o desde un punto de vista *ético*, donde se considera a los otros como si fueran iguales a uno»<sup>8</sup>. Es lógico fundamentar que una gran oposición a la identidad proyecto la tiene el estado y sus aparatos de poder, pues ésta representa el reordenamiento social en nuevas formas que no están de acuerdo con la jerarquización excluyente que perdura en la sociedad.

---

8 SEN, Amartya, “La otra gente” en Letras Libres, Año III, número 14, Octubre 2001. Cabe aclarar que, sin embargo, a pesar de que el uso epistemológico de la identidad es básico por el hecho de intentar *conocer la mente de otro* a partir de habernos situado en su lugar, esto no quiere decir que nos responsabilicemos de sus intereses. Según Amartya podemos quedar como “espectadores imparciales”, ya que el uso ético de la identidad puede no ser obligatorio.

Podemos concluir pues, que una manera sana de que cada actor social ejerza el derecho de elección de identidad, la defina y la haga valer, es por medio de la empatía hacia otras identidades, lo cual permite generar respeto hacia lo ajeno sin que la identidad propia se vea amenazada por ello. En este sentido, mientras más fuerte sea la identidad, más arraigada y mejor establecida en el imaginario colectivo, cualquier influencia externa puede verse como una forma de enriquecimiento para apropiarse de ella y reordenarla a conveniencia si se percibe que puede contribuir al desarrollo positivo de la identidad.



# INCONSISTENCIAS EN LA IDENTIDAD

## Características de una identidad "sana"

He mencionado que la identidad suele ser una forma de reconocimiento de sí, que crea una sensación de estabilidad y conforta al individuo por la sensación de pertenencia que genera. Estas características, en una construcción "sana" de identidad, no sólo plantean un desarrollo pleno y humano del individuo, sino de cualquier comunidad. Sin embargo, es posible encontrarse que, en nombre de la identidad se generen conflictos e inconsistencias que limiten la libre acción de un sujeto o grupo de ellos.

Para entender esto último, quiero destacar los factores que considero necesarios para que la construcción de identidad se dé de manera sana:

- **Respeto a las identidades individuales.** Ningún individuo se sentirá coartado ni censurado por su edad, el lugar o características con que le tocó nacer: físicas, de género, raza, etc. y la comunidad aceptará estas especificidades. De tal forma, el individuo aprenderá a aceptar a quienes son diferentes, entendiendo las diferencias y oponiéndose a ellas como parte del proceso identificadorio. Recordemos que el proceso de construcción de identidad se basa en la identificación de lo igual y, sobre todo, lo diferente (e incluso opuesto).

- Asimismo, un individuo puede no estar de acuerdo en todos los aspectos que su identidad primaria le comporta, por lo que es necesario el **reconocimiento de la ya mencionada identidad plural**, con la cual las carencias que el individuo siente de su identidad fuerte se verán enriquecidas con las identidades plurales que lo conforman.
- **Apertura al cambio.** Si una identidad está fundamentada en el respeto a los demás y tiene bases fuertes, no se verá amenazada por factores externos que quizás ayuden a enriquecerla, por lo tanto no caerá en la intolerancia y el integrismo y sabrá adoptar y adaptar las formas externas a conveniencia, sin prejuicios.
- **Reconocimiento de su historia y tradiciones.** Una identidad estará bien cimentada si conoce su pasado y reconoce su historia y tradiciones, siempre y cuando éstas se basen en el respeto a la identidad individual. De no ser así, siempre se podrá modificar lo que genere, dentro de la tradición, intransigencia e intolerancia.
- **Reconocimiento de su contexto espacio-temporal.** Reconocer las especificidades espacio-temporales permite la identificación de los condicionamientos de una comunidad.
- **Apertura a la crítica.** Una identidad puede verse cuestionada y aceptar las críticas ya que la refuerzan y complementan, éstas pueden darse no sólo desde el exterior, sino dentro de la comunidad misma.

Las características anteriores, establecerían la posibilidad de generar una identidad (individual o colectiva) sana, con la capacidad de propiciar relaciones armónicas entre sus integrantes y otras identidades y responsable de sus decisiones. Sin embargo, es probable que estas particularidades se vean coartadas por agentes que originan el detrimento de comunicación entre identidades. Por ello, se analizarán a continuación tres aspectos fundamentales de la identidad que imposibilitan la reestructuración del tejido social y, más aún, promueven su degeneración, a favor de intereses políticos y

económicos de un pequeño grupo de personas. Dichos factores se han agudizado con la globalización promovida por las nuevas tecnologías de información y el libre flujo de mercancías y tienen que ver a) con el reduccionismo de pertenecer a una identidad única e inamovible, b) con la imposibilidad de *pertenecer* a un territorio aunque se viva en él y c) con la capacidad del mercado de crear identidades no consecuentes o ajenas al contexto social en que vive el individuo, incluido el aprovechamiento oportunista de la diversidad en la cual la identidad es vista como la variedad de elecciones que genera el mercado en el consumo de productos.

Teniendo como punto de partida estos puntos, además, se hablará del papel de los medios de comunicación en la afirmación de identidades basadas en estereotipos de lo que se debe o no debe ser y de cómo la inestabilidad social y económica fortalecen la identidad creada en torno a la opción de vida extrema como el crimen organizado.

## Inconsistencias de la identidad

A partir de las dos últimas décadas del siglo XX, se ha constituido «un sistema tecnológico de sistemas de información, telecomunicaciones y transporte, que ha articulado todo el planeta en una red de flujos en las que confluyen las acciones y unidades estratégicamente más dominantes de todos los ámbitos de la actividad humana». <sup>9</sup> A la vez que se genera el fenómeno globalizante correspondiente (científico, tecnológico, informático, comunicacional e inclusive criminal, pero sobre todo de mercado), este sistema global “incluyente” a la vez excluye a los países subdesarrollados que no pueden cumplir las reglas erigidas por el primer mundo. Junto a este fenómeno, una reacción que podemos suponer obvia, es el reforzamiento de «identidades culturales

---

<sup>9</sup> CASTELLS, Manuel. *GLOBALIZACIÓN, IDENTIDAD Y ESTADO EN AMÉRICA LATINA*, Boletín de la PNUD, Temas de desarrollo humano sustentable, Ministerio Secretaría General de la Presidencia, Chile, 1999

como principio básico de organización social»<sup>10</sup>, identidades religiosas, nacionales, territoriales, étnicas y de género.

A decir de Castells, este fenómeno de fortalecimiento de las identidades es consecuencia no sólo de la globalización, sino de las crisis de las instituciones de los estados nación. De esta manera, podemos ver muchos movimientos que no solamente se organizan independientemente de los fenómenos globalizadores, sino en contra de ellos.

### Identidad y fundamentalismo.

Por tal motivo, es preciso analizar que, contrariamente al sentido de globalización vendido por empresarios y políticos en el cual el libre flujo de información, mercancía y economía sería la manera de crear una gran comunidad hermanada, la sociedad sufre una especie de “fractura”, al reforzar las identidades pero además atrincherándolas unas contra otras. Este amurallamiento favorece el surgimiento mundial de una gran comunidad dividida, en el cual los individuos se acercan a **su** comunidad, en detrimento del contacto con el otro global -las otras comunidades- anulando además la identidad individual de las personas que se encuentran dentro de ella.

Este comunitarismo está anclado en la idea de que la identidad con la propia comunidad debe ser la **única identidad significativa** que tiene una persona, con lo que tal reduccionismo deja inerte al individuo que se ha descubierto por ejemplo, como mujer en Afganistán. Así, la preocupación por la defensa de costumbres y tradiciones particulares, hacen que el individuo quede “encarcelado” en una identidad que tal vez no comparta. Esta defensa se da las más de las veces con el fin de dejar estables las relaciones de poder en las que se ha movido esta colectividad donde los derechos y elecciones identitarias de sus habitantes son nulas y en las que los conflictos modernos «son interpretados como enemistades inveteradas que supuestamente ubican a los actores actuales en los lugares que han sido predeterminados por un supuesto juego ancestral»<sup>11</sup>.

El análisis del fundamentalismo me parece apropiado puesto que el interés de

---

10 Ibidem, p.4.

11 SEN Amartya, Identidad y violencia. La ilusión del destino, p72.

este trabajo es la creación de una identidad positiva no sólo desde el individuo o la comunidad hacia afuera (cómo me ven los demás) sino de qué manera *yo mismo* me considero *a mí*. En este tipo de sociedades u organizaciones es muy fácil apelar por la atención suprema de los derechos de los estados, religiones, etnias, etc., antes que los del individuo como ser humano.

Tomando en cuenta lo anterior, podemos sintetizar que las comunidades fundamentalistas construyen su identidad de acuerdo a los siguientes parámetros:

- Sólo una identidad tiene validez para los sujetos y la comunidad.
- El individuo como tal no existe.
- Hay diferencias sustanciales de jerarquía entre miembros de la propia identidad.
- Existe una imposición de normas.
- Se promueve la permanencia de las tradiciones ancestrales sin aceptación de influencias extrañas o nuevas.
- Hay un distanciamiento extremo entre lo propio y lo ajeno.
- Existe una intolerancia a la crítica, desprecio a las opiniones ajenas.
- Se reconoce lo ajeno como algo nocivo y amenazador.
- Hay una reacción violenta hacia “los otros”.
- Hay un reconocimiento de la historia y tradiciones como algo inamovible.

Si bien las identidades fundamentalistas generalmente tienen un pasado sólido y ancestral, es precisamente su oposición al cambio lo que fomenta las agresiones no sólo con los de afuera, sino con los partícipes de esa identidad al coartar sus derechos.

Sin aprehender la identidad.

Movilidad, migración y enclaustramiento.

El principio de territorialidad es una de las nociones que influyen más enérgicamente en el desarrollo de la identidad pues la afirmación del individuo depende en gran medida del territorio que ocupa, el lugar al que pertenece. Uno de los principales mecanismos de arraigo a un lugar es la vivienda y con él la sensación de estabilidad y afirmación cultural.

Sin embargo, las complicaciones (o implicaciones) económicas sobre todo, generan fenómenos que llevan a un individuo o grupo a alejarse de ese núcleo territorial o, en caso contrario, enclaustrarse en él. Los fenómenos que reconozco en este sentido son **la migración, la movilidad constante o el enclaustramiento**, que se vinculan a los problemas de desabasto de bienes y servicios, la mala conceptualización del espacio en proceso de urbanización y la sobrepoblación.

### Migración

Por sentido común, pensamos de inmediato en que la migración tiene sus orígenes en problemas económicos. En el medio rural, el deterioro de vidas, “la forma en que la ciudad se apropia del valor agregado que debiera corresponder a los campesinos, los crecientes problemas de tenencia de la tierra, el crecimiento demográfico que no permite vivir con la producción de antes”<sup>12</sup>; en el medio urbano la escasez de empleo, falta de servicios básicos, de acceso a la salud, educación y sistemas de comunicación y recientemente la inseguridad<sup>13</sup> son las causas de que comunidades y poblaciones enteras vean mermada su población quien, en busca de una mejor calidad de vida se *la juegan* literalmente y abandonan familia e historia, muchas veces ante la incertidumbre de lo que les depara. Los propios migrantes, al regresar y mostrar que existe un tipo de vida más allá de la supervivencia (cuando han podido mejorar su calidad de vida) generan además que el fenómeno se extienda y “*pendulee*” en un movimiento sin fin de huida constante del territorio originario.

A pesar de que en ocasiones los migrantes se precipitan a la “aventura” con la

---

12 Ibid.

13 Este es un tema aparte del cual sólo precisaré que en México ha cambiado la dinámica migratoria. Mientras para marzo del 2009 las causas del descenso en las cifras del flujo de migrantes eran la crisis en Estados Unidos, el alza de costos por parte de los “polleros” y el reforzamiento en México y E.U. de las medidas contra la migración, para finales del 2010 -según el Centro de Derechos Humanos Juan Gerardi-, el flujo migratorio descendió hasta un 70% a causa de los secuestros y asesinatos perpetrados en varios estados del país directamente a migrantes. Por otro lado, si bien en el interior del país ya había un éxodo de mexicanos constante, en el último año la inseguridad creada por la “lucha contra el narco” ha provocado un aumento significativo en la migración (“forzada”) en el interior del país. Para muestra, la oleada de familias que debió literalmente huir de sus casas a finales del 2010 en la frontera norte del país, así como la migración dorada (migración de gente adinerada) que ha provocado una fuga de capital importante en Monterrey. Según un estudio del Observatorio de Seguridad y Convivencia tan sólo en Ciudad Juárez hay 20 mil viviendas abandonadas. Para más información ver: MARTÍNEZ, San Juana, « Se dispara el éxodo de ricos de México a EU», *La Jornada*, 26 Diciembre 2010, p2.; BRUSSOLO, Ricardo, «Migración por inseguridad mueve cifras de población», *Conexiontotal.mx*, 27 diciembre 2010, NOTIMEX, «Disminuye flujo migratorio hacia México: INM», *El Universal*, martes 24 marzo 2010 y PASSEL, Jew y COHN D'Vera, « Mexican Immigrants: How Many Come? How Many Leave? » Reporte del Pew Hispanic Center, 22 Julio 2009.

ayuda de contactos que se han generado al repetirse el fenómeno, las más de las veces su futuro es incierto. De esta manera se desconectan casi completamente del origen y, aunque tienden a reproducir sus costumbres, hay una necesidad obvia por insertarse en el nuevo ambiente en que habitan.

En este punto es preciso aclarar que, a pesar de que no sólo en el medio rural o en el estrato bajo del medio urbano es común la migración, es más fácil que el migrante joven proveniente de estos niveles sociales sienta la necesidad imperiosa de imitar los modos y estrategias de vida del nuevo lugar de residencia. El migrante, generalmente no tiene medios, tiempo o estímulos para expresarse culturalmente con fuerza, por lo cual trata de asirse de inmediato a las fórmulas de vida que los medios les difunden como una manera de integrarse al nuevo contexto asimilando los modos y adoptando los objetos, música, jergas, espacios y conductas novedosas. En esta necesidad de apropiación, el migrante deviene una mezcla imprecisa de sus tradiciones y los modos de la “nueva” cultura, quedando varado de algún modo entre las culturas en las que se ha desenvuelto. La importancia de tal afrenta no reside en la necesidad de pertenecer sólo a una identidad inmutable y estable durante toda la vida (se ha visto que no es posible o conveniente), sino en la incapacidad de la comunidad de origen del migrante para comprender o asimilar estos nuevos comportamientos, o la poca tolerancia de la comunidad que lo ha “adoptado” para asumirlo como uno más en ella, lo cual provoca cierta sensación de extrañeza y de no pertenencia, más que por el propio migrante, por las comunidades en donde se desenvuelve.

Así pues, la identidad del migrante tiene en sí misma una peculiaridad que lo vincula más que a un emplazamiento, a una población que se mueve independiente de las nociones tradicionales de arraigo al no pertenecer ya propiamente a ningún lugar. En el mejor de los casos y, si tiene la oportunidad de llegar a una población asentada de migrantes en territorio extranjero -como sucede con muchos latinos que cruzan la frontera para establecerse en Estados Unidos-, ésta lo adoptará como uno más siempre y cuando no represente una amenaza fuerte para la estabilidad de las relaciones sociales en el lugar al devenir una competencia más en intereses laborales, territoriales y, si es el caso, educativos.

Un caso que se podría poner en análisis es el de las comunidades de migrantes oaxaqueños residentes en Sinaloa, Baja California y en los Estados Unidos. Están basadas en una organización que se da desde su lugar de origen con lo cual tienen lazos

fuertes y reproducen las formas de organización practicadas en sus pueblos, como el tequio, la mayordomía y los cargos. De esta manera posibilitan que la identidad sea una verdadera fuente de estabilidad para el individuo o grupo. Su identidad trasciende las fronteras pues surge «para responder a las diferentes necesidades de las comunidades transnacionales oaxaqueñas»<sup>14</sup> con quien está fuertemente ligada y organizada. Trabajan trascendiendo las fronteras territoriales que puedan existir, lo que las convierte en ejemplo para la organización de otras comunidades con problemáticas similares.

### Movilidad

En nuestra sociedad, el llamado “desarrollo” se mueve de la mano de intereses económicos que benefician a una parte muy pequeña de la población, donde los procesos de urbanización se vuelven parte de esta dinámica. La planificación del desarrollo urbano está ligado a intereses vinculados con la promoción de la movilidad económica de los sectores más favorecidos. El llamado 'desorden urbano' representa realmente la organización espacial suscitada por el mercado «derivada de la ausencia de control social de la actividad industrial»<sup>15</sup>. De esta manera se crea una jerarquía funcional en las aglomeraciones urbanas que ocasiona la división geográfica del territorio de acuerdo a la divisiones del trabajo, desarrollando así una zona industrial, una zona cultural, zonas escolares y de hospitales repartidas irregularmente a lo largo y ancho de la mancha urbana así como zonas de habitación que se clasifican de acuerdo al poder adquisitivo de sus residentes o posibles consumidores. En esta división la estabilidad en el acceso al uso de servicios y recursos de necesidad básica es directamente proporcional al poder adquisitivo, de lo cual se resume que existe un contraste evidente en la división de territorios.

El “parcelamiento” de los asentamientos urbanos genera que no todos los servicios se encuentren disponibles de manera fácil, por lo cual la movilidad dentro de la ciudad es constante y extrema: intensa movilidad interna que se puede definir como el tiempo excesivo que una persona debe permanecer lejos de su lugar de residencia para poder desarrollar las actividades cotidianas: trabajar, ir a la escuela, hacer compras o

---

14 VÁSQUEZ Leoncio, MARTÍNEZ Nayamín, «[Los Migrantes Oaxaqueños. Un ejemplo de organización y activismo transfronterizo](#)», *Frente Indígena de Organizaciones Binacionales*, <http://fiob.org>, 10 julio 2002.

15 CASTELLS, Manuel. *La cuestión urbana*, Madrid, S. XXI editores, 1977, p.22.



recrearse. Independientemente de las horas dedicadas al trabajo, una gran parte de la población que habita en la ciudad o en el campo requiere un promedio mínimo de 90 minutos para trasladarse, inclusive llegando perder hasta 3 horas de su vida tan sólo en un recorrido de ida. Esta movilidad excesiva ocasiona desapego al lugar de habitación, coartando cualquier comunicación no sólo con la comunidad en que vive, sino con la misma familia.

Por otra parte, el falso desarrollo urbano en donde la prosperidad de las comunidades se mide por el número de plazas comerciales y complejos cinematográficos termina de tajo con la relación entre la población al sustituir los lugares y fenómenos de recreación y convivencia comunitaria como plazas públicas, atrios de iglesias, bailes o ferias. Ahora la forma de relación está completamente vinculada al consumo: **no se produce identidad, se consumen ideales identitarios.**

## Enclaustramiento

A la vez que la mala planeación de los asentamientos urbanos crea una escisión entre vivienda y vida cotidiana, la sobrepoblación genera la necesidad de crear cada vez más viviendas verticales. Si bien en un inicio (prácticamente hace 40 años) planeados aún con zonas de recreo como jardines y juegos infantiles e inclusive la opción de canchas de fútbol o baloncesto, actualmente las limitaciones de territorio que se presentan en las ciudades hacen que estas nuevas viviendas cuenten apenas con la posibilidad de un estacionamiento por departamento.

Dichas limitaciones territoriales crean una nula convivencia entre los habitantes, quedando supeditada la relación al mero saludo. Esta especie de enclaustramiento además se refuerza con las computadoras y el Internet ya que la posibilidad de hacer cosas vía web, vamos restringiendo cada vez más la necesidad de salir ocasionando el franco desinterés por el medio exterior<sup>16</sup>.

---

<sup>16</sup> Como experiencia personal he podido quedar resguardada en mi casa hasta una semana completa teniendo la opción de pedir comida por teléfono sin necesidad de salir para nada. Después de una crisis nerviosa por lo mismo es una práctica que *ya no practico*.

## El oportunismo del marketing de la identidad<sup>17</sup>.

En las últimas décadas, la pérdida de los grandes relatos, la desacreditación de las instituciones como familia, iglesia, patria, tradiciones, etc. genera el detrimento de la producción de identidad vinculada a ellos. De ahí la necesidad de buscar otras motivaciones para desarrollar la identidad que de alguna forma se ha perdido. Así, la generación de una identidad abstracta, la de las mercancías, es la manera en que se suple esa ausencia. Su gran promotora: la publicidad.

La publicidad toma lenguajes seductores para atraernos a sus objetos de consumo, pero últimamente está muy interesada en el tema que nos ocupa, la producción de identidad. Siendo la publicidad un engranaje de la, a decir de José Luis Brea, *mega industria productora de subjetividad*, provoca en los individuos y comunidades enteras cierta sensación de alivio y confort al poder asirse de algo que no sólo les identifica, sino que siempre es visto como positivo.

Las grandes corporaciones generan empatía con los individuos por medio de la difusión de marcas a las cuales atribuyen valores abstractos vinculados a carencias afectivas. Estas carencias son generadas por medio de la publicidad en el imaginario colectivo. A través de los anuncios se transmiten mensajes casi personalizados, con lo cual una multiplicidad se siente afín a ellos y los mantiene como parte de su identidad. Es recurrente que el vínculo generado no responda a condiciones consecuentes con la realidad social inmediata de estos individuos (situación económica, social, demográfica, etc.) sino a partir de deseos sobre ideales inalcanzables que el mismo sistema de consumo origina, alimenta y difunde para generar y ofrecer un producto con el cual estos deseos se vean “consumados”. Las personas llegan a vincularse tan íntimamente con las

---

17 Naomi Klein maneja en su libro *No Logo, el marketing de la identidad* como el proceso en el cual las corporaciones basadas en “marcas” han aprovechado el discurso de la representación de la diversidad identitaria para fortalecer sus campañas publicitarias y, en general, su identidad de marca y la consecuente venta de productos. Tomando como base el énfasis que en los 90's produjo la lucha de los estilos “alternativos” de vida (los que no corresponden al parámetro deseado: hombre, joven, blanco, heterosexual, etc.) por una mayor representatividad en los medios, las corporaciones debieron replantear sus discursos para fortalecerse en un futuro inmediato con consecuencias económicas bastante alentadoras. De esta manera, la política de la identidad alimentó, en vez de subvertir, al sistema contra el cual luchaban o, más bien, dentro del cual querían verse reflejados. Ver KLEIN, Naomi. *No logo. El poder de las marcas*. Ed. Paidós, Barcelona 2005, p. 145.

marcas, que las asumen como parte de su cotidianeidad y desempeñan un papel importante en su vida. Este fenómeno no sólo se da a nivel personal sino comunitario<sup>18</sup>.

La identidad de marca se generó a partir de la “aceptación” de la diversidad, como una forma de incrementar las ventas y obtener ganancias seguras por parte de las corporaciones, quienes a partir de los 90’s y como estrategia de mercado siguieron la lucha de los jóvenes por la aceptación de las diferencias, con lo cual surgieron no sólo más productos con los cuales cada persona podía “reafirmar” su propia identidad, sino también campañas que *luchaban a favor de las diferencias* consolidando un mercado más amplio y fortalecieron a las corporaciones que supieron cambiar de perspectivas, “representando” a todo el mundo. De tal suerte, la diversidad no sólo de marcas, sino de productos súperespecializados dentro de cada una de ellas es una manera de fomentar



<sup>18</sup> Por ejemplo, el 27 de noviembre del 2010 en San Pedro Garza, N.L, en un local de la famosa cadena de hamburguesas McDonald's, celebró su boda el matrimonio conformado por Carlos Muñoz y Maricela Matienzo, entre flores de papel con el logotipo de la famosa transnacional. Y si de extremos se trata, en 1998 en una escuela de Georgia, el estudiante Mike Cameron fue suspendido por portar una camiseta de Pepsi justo el “Día de la Coca-Cola”, fecha propuesta con el fin de ganar un concurso convocado por la compañía entre los alumnos de diversas escuelas. La directora argumentó que era una falta grave pues parte de la celebración contemplaba la presencia del presidente regional de la marca y representantes de Atlanta quienes harían el “honor de hablar en nombre de nuestros promotores”. Como último caso extremo, las cenizas de una tía de quien esto escribe fueron guardadas en una enorme lata de Coca-Cola para hacer honor a su ferviente fascinación y adicción por el refresco. Cabe señalar que, irónicamente, esta tía “Cuca” (cuyo nombre degeneró en “tía Coca”) murió hace varios años debido a las complicaciones originadas por diabetes.

la afirmación personal ligándola únicamente al consumo. Así tenemos un sinnúmero de productos que se adecúan a las cada vez más específicas necesidades cotidianas, comenzando por nuestras particularidades como hombres y mujeres y pasando por todas las posibles combinatorias de nuestro físico y personalidad (para cabello negro, castaño, teñido, en tratamiento, expuesto a cloro, expuesto al sol, expuesto a la secadora, con caída frecuente, delgado, grueso, opaco, reseco, largo, corto, con caspa, quebradizo... para gente dinámica, activa, responsable, serena, intrépida, con conciencia, triunfadora, en crecimiento, del hogar, en desarrollo...).



La saturación de productos que reafirman la identidad llega al colmo en el número ridículo que existe de marcas y tipos de agua simple.

Por otro lado, esta estrategia desemboca también en la construcción de una identidad neutra fundada en la homogeneización cultural, en la ubicuidad, en la aceptación de las diferencias pero sin distinción de las mismas: una identidad de marca independientemente de los hábitos y especificidades locales. De alguna manera se han creado “universos paralelos” que reúnen a todos para no “ofender o discriminar” a nadie. A decir de Naomi Klein, son identidades «individualistas y eternamente nuevas» que niegan cualquier tradición y arraigo cultural, por lo tanto siempre permanecen «frescas» y son «cool». Es por eso que las marcas más consumidas a nivel mundial guardan una homogenización en sus establecimientos y su publicidad en todo el mundo, para conservar la sensación de que, no importa si estás en México o China, te sientas siempre como en casa ya que nunca verás algo ajeno que te haga sentir incómodo.

Esta identidad de marca homogénea va más allá que el mero consumo de productos. Es la venta y creación de un modo de vida, una ideología, una actitud ante la vida; la sensación de ser y pertenecer a algo completamente “limpio”, una fuerza motivacional que entra en lo más profundo del ser<sup>19</sup>. De esta manera, son sobre todo los más jóvenes quienes



construyen la identidad en términos alineados con la cultura de consumo<sup>20</sup>, que además sirve como base para la socialización pues muchas “tribus” suelen asociarse con ciertos estilos de vida reflejados en el modelo de tenis, marcas de ropa, tipos de teléfonos celulares, accesorios, locales comerciales y de alimentos, etc. Si una marca seduce a un joven, es casi seguro que cautivará a sus amigos y será un fiel consumidor durante una gran parte de su vida. Son los nuevos puntos de encuentro de comunidades enteras de jóvenes.

Como mencioné antes, las marcas resultan ser la opción para la construcción de identidad ante la incapacidad de identificarse con las grandes instituciones ancestrales. Pero además, es la posibilidad de escape de generaciones de jóvenes que no ven mayores posibilidades de desarrollo por más estudios que tengan. En suma hay que considerar que la etapa de la juventud se va “alargando” a medida que es más difícil hacerse independiente de los padres, por lo tanto el consumo crea pequeños oasis de

---

19 Hasta 1999 el logotipo más pedido en los Estados Unidos en las salas de tatuaje era el de Nike y, a decir del empresario de Internet Camine Colettion: “Todos los días me levanto, me meto bajo la ducha y me miro el tatuaje, y eso me da fuerzas para el resto del día. Día tras día, me recuerda lo que tengo que hacer, que es sencillamente lograrlo”.

20 De hecho, el término de juventud surge como una necesidad comercial de definir una etapa de vida en la que el individuo aún no tiene una labor remunerada ni una estabilidad que, en el proceso de construcción de identidad es una etapa mercadotécnicamente explotable para el consumo de productos que pretenden reafirmar la individualidad de la persona. Este concepto por ejemplo, no es muy bien entendido o utilizado en culturas o comunidades en las que los individuos deben integrarse al trabajo productivo desde la infancia o a temprana edad. Además, el concepto de juventud es explotado políticamente de tal suerte que los chicos de 18 años pueden elegir a sus gobernantes pero en donde no son sujetos de derecho ni tienen ninguna fiabilidad como sujetos de crédito para, por ejemplo, comprar una casa o tener un seguro. El concepto de juventud es pues, un ente explotable en muchos sentidos pero que no garantiza al individuo un respeto por sus derechos más básicos.

satisfacción (también en los adultos) que fabrican una estabilidad emocional momentánea y una pequeña y efímera sensación de pertenencia a un grupo económicamente más equilibrado. Es una constante sensación de progreso y bienestar que genera un ciclo interminable del cual el consumo es culpable y salvador.

Una opción ante el vacío:

identidad y crimen organizado.

La identidad se construye con certezas, con historia, con estabilidades y retroalimentación. Pero la forma en que hemos nacido, el lugar, las personas con quien convivimos y los vínculos que generamos a lo largo de nuestra vida son factores fortuitos que determinan nuestra construcción. Estos factores alimentan y fortalecen la parte estable de nuestro yo, a quien re-construimos y re-cuestionamos cada vez que nuevos agentes inciden en él. No obstante, cuando la estabilidad de una persona no alcanza a ser determinante para interiorizarla (no tiene la mínima estabilidad laboral, económica, afectiva) se genera un vacío existencial con un afán de búsqueda de sentido a la vida. Y si no hay medios suficientes para construirlo, ni posibilidades económicas de procurar lo mínimo indispensable, es más susceptible de ser presa fácil de la violencia y el narcotráfico. Tal decisión atiende muchas veces a la impotencia, al no pertenecer a nada y no valer más que su propia vida, a haber sido violentados al carecer de lo indispensable para sobrevivir una carencia que, esa sí, no discrimina.

Es cada vez más común ver un gran número de personas, entre ellas una cantidad importante de niños y jóvenes, se unan a grupos delictivos como respuesta a la ausencia de un soporte sobre el cual construir un sentido a su vida. De esta manera, una forma de procurar ese sentido es la generación de una identidad vinculada al crimen organizado en respuesta a la ausencia de posibilidades para el acceso y cumplimiento de los derechos básicos más elementales como alimentación, vivienda, salud, educación, empleo, cultura, etc. Así construyen identidades de resistencia que, al igual que la sociedad que los ha excluido, excluirán a todo aquél que ose no ser como ellos<sup>21</sup>.

---

21 Para más información: ÁVILA, Edgar, «Narco ofrece identidad y revancha social: PFP» *El Universal*, Miércoles 11 noviembre

Los maras, zetas, narcos, porros (incluso los *ninis*, en nuestro país cada vez más presentes y más susceptibles a formar parte de alguno de los grupos anteriores) son parte de una problemática que se acrecenta a medida de que las oportunidades de estudio y trabajo decrecen. Miles de *cobradores* salen a las calles cada día, teniendo como identidad única la violencia generada en torno una estabilidad precaria, pero segura: la droga y el crimen. Este fenómeno es retratado por el escritor brasileño Rubem Fonseca en su cuento “*El cobrador*”, en el cual el protagonista, hartado de ser invisible para la sociedad se cobra lo que le deben: «Me deben comida, coños, cobertores, zapatos, casa, coche, reloj, muelas; todo me lo deben. (...) Me deben escuela, novia, tocadiscos, respeto, (...), helado, balón de fútbol». Negando a los demás, anulándolos, rechazando ser como ellos, construye su identidad. La identidad de reacción de la cual habla Castells en su punto más álgido, en donde la muerte perpetrada por ésta persona, o su propia muerte da un sentido de ser: restaurar la dignidad de miles de personas que viven en la miseria.

A raíz de que, para muchas personas sólo a través del narco hay posibilidades de desarrollo, se ha generado en torno a él una cultura que lo idealiza y le confiere el poder de reconstructor del tejido social en diversos pueblos y comunidades. En Michoacán, cuando el estado no procura la protección y seguridad que debiera, los cárteles ponen los puntos sobre las íes. Como ejemplo, una nota de *La Jornada*<sup>22</sup>, en la cual se aduce que *La Familia* (cártel que opera en los estados de Michoacán, Estado de México, Guerrero, Guanajuato, Jalisco, Hidalgo, Sinaloa, Nuevo León, Baja California y California, Arizona, Nuevo México, Texas, Nevada, Illinois y Las Carolinas, en Estados Unidos), ha creado un sistema paralelo de justicia dentro del que se procura apoyo a mujeres que no reciben gasto o son maltratadas por sus maridos, trabajadores que no fueron liquidados conforme a la ley, entre otros casos, aprovechando así el *campo fértil* que deja la ineficacia gubernamental, «derivada del desinterés de los funcionarios o de un marco regulatorio muy estrecho»<sup>23</sup>. De esta manera, no podemos esperar sino ver una mayor aceptación (a fuerza y por convicción) de la población hacia los cárteles como sustitutos de la presencia estatal.

---

2009.

22 CANO, Arturo «Crea *La Familia* un sistema paralelo de justicia expedita», *La Jornada*, Domingo 19 diciembre 2010, p.7.

23 Ídem.

## Identidad y medios tradicionales de comunicación

Como hemos visto, la sociedad es estructurada por el estado, gobierno y sus corporaciones por medio de instituciones y organizaciones que reproducen la identidad racionalizada por las fuentes de la dominación estructural. Esta identidad, profundamente arraigada en la gente, reproduce las relaciones de poder en todos los niveles, en donde se somete a la sociedad, comunidad, familia o personas a estos aparatos de poder. Así, se imponen códigos éticos, morales y sociales que deben seguir quienes constituyen dicha identidad o comunidad.

El aparato integrado por los medios de comunicación es la base sólida de las instituciones en el poder para difundir comportamientos y acciones arraigadas en la cultura que representan, pero basadas en la promoción de estereotipos y cánones. De esta manera, el individuo se cuestiona todo el tiempo si está actuando de acuerdo a su identidad, como si esta fuera la «norma ética universal»<sup>24</sup>, en detrimento de cualquier libertad de acción para desarrollarse como ente social con características específicas y en su condición de ser humano único.



Muy bien, familia... ¡ahora todos alrededor del estereotipo!

<sup>24</sup> Sexo, poder y gobierno de la identidad. Entrevista con Michel Foucault. En: <http://www.hartza.com/fuckault.htm>



En la televisión, radio y medios impresos, las telenovelas, comerciales, reportajes y programas difunden y reproducen los roles deseables en hombres y mujeres, basados en estereotipos de lo que representa por ejemplo la identidad nacional, a la vez que fomentan la violencia de género en todas sus facetas (psicológica, económica, sexual, física)<sup>25</sup> y en donde la escala de valores de la sociedad se mide a partir de una identidad caracterizada por el hecho de ser hombre, blanco, joven, heterosexual, católico, sano, guapo. Además, la promoción de una visión *eurocentrista* del mundo, en la cual “lo ajeno” se subordina culturalmente, contribuye a que “los otros” sean presentados como extravagantes y anormales a través de la exacerbación de los folklorismos o la personificación de arquetipos: «los catalanes tienen *seny*, los gitanos son salerosos, los negros llevan el canto en las venas, los indios son ingenuos (...)»<sup>26</sup>, en donde la tendencia al sometimiento del *otro* está siempre presente.

Múltiples programas muestran la inconveniencia de pertenecer a determinados grupos raciales o étnicos y promueven el nacionalismo, el racismo, la xenofobia o xenofilia, -esta última tan peligrosa como su contraria. Feminizaciones, infantilización, animalización, paternalismos, asistencialismo contribuyen a demostrar la supremacía de unos sobre otros y dejan al indígena, al escaso de recursos, la mujer, o el niño a expensas de la ayuda y la caridad del grupo “humanitario” que contribuye a otorgarles un poquito de lo que tiene. El *Teletón*, *Un kilo de ayuda*, *Un peso por la educación*, *redondeos* y demás campañas de movilización en apoyo a las mujeres/niños con cáncer, con capacidades diferentes, de la tercera edad, provocan la visualización de estas personas como incapaces y desprotegidas contribuyendo a su estigmatización y consecuente exclusión -incluso por sí mismas-, misma que es maquillada por medio de programas televisivos en los cuales la gente románticamente asume que no todo está perdido y que “si todas y todos ayudamos” habrá un mundo mejor.

Tales campañas filantrópicas invisibilizan problemáticas de vital importancia que cuestionen la existencia de estos grupos y el papel que el estado y sus organizaciones tienen como promotores de una exclusión sin fin de poblaciones enteras a las cuales debería atender por medio de programas serios de educación, salud y desarrollo.

---

25 Ver nota: MEDINA, Antonio, *Radio y Televisión comercial reproducen discriminación y violencia de género* en América Latina en Movimiento , 1 Agosto, 2009. <http://alainet.org/active/28381>

26 PERCEVAL José María, *Nacionalismos, xenofobia y racismo en la comunicación. Una perspectiva histórica*, Ediciones Paidós, Buenos Aires, 1995, p. 109.

Esta identidad de vivir en la miseria pero felices, agradecer la caridad del rico que es bueno y reparte cual Robin Hood, es arraigada en lo más profundo del ser mexicano. De igual manera, la pretendida santidad que promueve la iglesia católica a través de programas como “Cada quien su santo” y “La rosa de Guadalupe”, reafirman que la fortaleza femenina es medida por la capacidad de aguantar humillaciones en pro de la unión familiar. De esta manera, frente a la homogenización de la cultura, encontramos los valores locales incuestionables, en donde se pisotean los derechos del otro, del cual se plantea no la igualdad, sino su adaptación y sometimiento.



No obstante, la entrada desde hace un par de décadas de nuevas posibilidades comunicativas, han reformulado la forma en que pensamos la identidad. A continuación una reflexión sobre las mismas.

# NUEVOS MEDIOS, *NUEVAS IDENTIDADES*

## Replantear la identidad

Los sujetos y comunidades construyen su identidad a partir de las limitaciones y restricciones que el estado, las instituciones y los medios de comunicación masiva proponen para crear una organización en la sociedad que perpetúen las estructuras de poder. De esta manera, el individuo que responda a la ecuación hombre, heterosexual, blanco, joven, sano, católico, exitoso es la cúspide de la escala de valores para, a partir de ahí, inferiorizar a quienes no coinciden con todos estos requisitos y en donde el último lugar es ocupado por niños, ancianos y mujeres. Aunado a esto la construcción de identidad en el mundo moderno se ha basado en el ser único e indivisible, completo, estable, diferenciado del otro y hacia el que se opone un límite, en donde los estereotipos y reglas del “deber ser” construyen una pared ante lo considerado ajeno o extraño que se ridiculiza, rechaza y menosprecia. En primera instancia a partir de la referencia primaria y vital ante la cual se construye la identidad: el emplazamiento físico, donde el cuerpo es concebido como primer depositario del yo y el territorio como sentido primario que establece la identidad colectiva, generador de las fronteras que lo contienen y diferencian del otro.

Sin embargo, a partir de los noventa, los cambios en los medios de comunicación han provocado que reconsideremos la manera de vernos a nosotros mismos y a los

demás<sup>27</sup>. En todo cambio de paradigma el establecimiento de un nuevo modelo social se corresponde con uno o varios objetos insignia que representan y permiten aprehender dicho modelo. En el caso de la posmodernidad, las computadoras y más adelante el internet, sirvieron para comprender las limitaciones del pensamiento centralizado, ordenado, lógico, analítico y planificador del modernismo. Desde el desarrollo de los lenguajes de programación (primero lineal y jerárquico, después ordenado en grupúsculos de acciones que pueden interrelacionarse) hay una re-valoración de lo híbrido, asociativo, flexible y abierto a la conexión. Incluso el proceso evolutivo no es visto ya como algo jerárquico, sino sistémico; de la conexión y el cruce, el bricolaje y la mezcla emergen nuevos sistemas cada vez más complejos: la interacción es generadora de una serie de situaciones que el surgimiento de la inteligencia.

Como símbolo de este paradigma posmoderno, los nuevos medios, incluidos teléfonos celulares, dispositivos personales de reproducción y producción de imágenes posibilitan e impulsan otra forma de crear y consolidar la identidad, en donde “nuevas” características para nuestra propia producción: la ausencia física, la construcción de redes y la posibilidad de mostrarnos a nosotros mismos sin “intermediaciones” de forma activa y participativa gracias a herramientas en que somos tanto consumidores de identidades como productores de la nuestra.

Las tecnologías de la tele-presencia permitieron erradicar la identidad construida en torno a la presencia espacial duradera, en donde el reconocimiento de las personas por su apariencia era el referente primario. Así, en el caso del Internet, una de las cualidades que la comunidad de internautas percibió con mayor interés fue la “frialidad” comunicativa que permitió como nunca la liberación de los prejuicios que nos anticipan en el reconocimiento y la construcción que tenemos del “otro”<sup>28</sup>. Esta cualidad de ser inmaterial consideró un desahogo sobre todo en la sociedad norteamericana, al ser una cultura con fuerte predisposición al análisis físico de la gente para estigmatizarla. No es difícil suponer entonces que el acceso a una socialización que liberó a los sujetos de la presencia física fuese una válvula de escape para desarrollarse con mayor libertad, lo

---

27 Si bien es cierto que diversos filósofos y psicólogos plantearon con anterioridad al yo descentrado y múltiple (como Lacan, Foucault, Deleuze y Guattari), es con la popularización del “objeto físico” de las computadoras y su complemento natural, el Internet, como son aprehensibles estas teorías. Esto, debido a que hay a disposición “objetos reales” que permiten ejemplificar y “vivir” la experiencia de ser múltiple, fluido y en interacción con otros.

28 En los medios escritos como la carta o el teléfono nos comunicamos con personas “ausentes físicamente”, pero hay un referente corporal caligráfico o auditivo. La tipografía y la cadencia y tono de la voz son igualmente fórmulas que generan una proyección mental de lo que es esa persona (tan sólo recordemos la idea mental que nos hacemos acerca de cómo debe ser un locutor o una persona con bonita letra).

cual generó toda una cultura en la cual el cuerpo fue como nunca estigmatizado y despreciado, al ser decadente y efímero, además de representar restricciones físicas por el hecho de ocupar un espacio “real”. De inmediato, la cultura *ciber* soñó con las posibilidades de unión y comunión con las máquinas y la expansión mental del individuo a través de la inmaterialidad que posibilitaba el mundo virtual.

La cultura *ciborg* formó una entusiasta participación de personalidades como Stelarc, Moravec y Dona Haraway, promotores del *Transhumanismo*, una filosofía que defiende el uso de las nuevas tecnologías y avances científicos para incrementar las habilidades psíquicas y físicas del ser humano, eliminando así aspectos indeseables como el dolor, la enfermedad, la vejez, e inclusive la muerte. Independientemente de los grupos de investigación científica, filosófica y artística, los usuarios cotidianos del internet vieron en él la panacea que les confería la posibilidad de comunicarse sin las limitaciones que puede generar su propia imagen. Como plantea Sherry Turkle en su libro “La vida en pantalla”<sup>29</sup>, esto favoreció para que muchas personas consideraran como una ventaja sustancial la anulación de la predisposición ante el físico: no habría un *a priori*, ya que cualquier timidez, prejuicio, miedo, molestia, desperfecto era anulados por un medio que daba la libertad de mostrarse “tal cual se es”.

Durante la popularización de la aún primaria tecnología informática se generalizó la creación de comunidades virtuales que se comunicaban vía texto a partir de MUD's<sup>30</sup>. También se crearon foros y chats temáticos en donde la imaginación fluía sin limitaciones de manera similar que en la lectura de una novela. Los usuarios, al no tener más carta de presentación que su *nickname*, jugaron con las posibilidades que su presencia inmaterial les permitía. Se convirtieron en otros seres, cambiaron de sexo, edad y crearon múltiples versiones de una identidad nunca antes experimentada. La ampliación ilimitada del yo les permitió probar con algo que siempre/nunca habían sido, habrían querido ser, serían. Esta forma experimental de reinventarse les permitió a muchos conocer una *mejor versión de sí mismos*.

Con las tecnologías virtuales el cuerpo se evapora, deja de ser una extensión

---

29 TURKLE, Sherry. *La vida en pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Paidós ediciones, México 1997, 414pp.

30 *Multi-User Dungeon, Multi-User Domain o Multi-User Dimension*. Nombre dado a los juegos en los cuales participan varios usuarios en tiempo real. En primera instancia fueron mundos virtuales construidos únicamente en texto, en los cuales los ambientes, personajes y acciones eran descritas y programadas en una especie de *narrativa programada*. Actualmente también se atribuye este nombre a los MMORPG o *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, como Second Life, en donde es posible construir un personaje en un ambiente en tercera dimensión sin importar que haya una correspondencia física con nosotros mismos.

cognoscible y perfectamente identificable, el espacio físico es anulado por una pantalla que nos representa y difumina las fronteras corporales. Esta anulación o expansión del cuerpo crea una nueva relación con la propia identidad pues la ausencia de un emplazamiento físico establece nuevas posibilidades de convivencia y encuentro. Habiéndose anulado la concepción del lugar, se anulan también sus sentidos y fronteras. El lugar deja de ser pues, la estabilidad inicial para determinar la identidad: somos *tecno-cuerpos* conectados a internet que se expanden y se hacen omnipresentes alejados de temores no sólo ante la presencia física de sí mismo, sino ante la comunión con el otro.

La identidad corporal ha sido la manera más evidente de construir identidades culturales establecidas por lazos raciales o étnicos. Muchas de las luchas sociales contra la exclusión han sido planteadas por cuestiones de representación cultural. Lucha feminista, comunidad negra, judíos, indígenas, están unidos por características físicas evidentes. La misma lucha contra el terrorismo sobre todo a partir del 11S ha injerido situaciones de discriminación a personas que parezcan ser islámicas. El delito de portación de cara es uno de los más preocupantes y subjetivos que puede haber. Incluso hay una discriminación en sentido inverso a la que acostumbramos reconocer: el güerito es fresa, por lo tanto no tiene qué hacer en un barrio bravo.

Con la presencia incorpórea, estas identidades son trascendidas o anuladas al no haber un referente racial o étnico obvio. Al menos en la red, hay una predisposición menor a juzgar por estas cualidades. Aunque, si bien no hay fronteras culturales evidentes, tampoco una unificación cultural. O tal vez sí; una dada sobre todo, por la generación y la apertura de manejo de información en red. Si bien el desarrollo tecnológico incrementó la capacidad del ancho de banda y con esto la posibilidad de mostrar e intercambiar fotografías y videos por internet, y el surgimiento de redes sociales como *facebook* han reconstituido en cierta medida la unicidad perdida con el surgimiento del Internet, sigue habiendo cierta liberación para mostrarnos. El cuerpo se ha vuelto a hacer presente y se manifiesta en el mundo virtual por medio de fotografías que nos favorecen y muestran agradables, sociables y atractivos, dejamos de ser los seres inateriales que la cultura *cyborg* pretendía en un inicio. En cierta medida es un regreso a la "realidad" espacial del mundo, al mundo tangible con el cual seguimos conviviendo a pesar de comunicarnos por medio de impulsos electrónicos.

El haber experimentado esta ausencia corporal ha permitido que nos concibamos

no sólo como entes o cuerpos depositarios de una identidad única e inmutable, sino como seres en construcción permanente, con identidades fragmentadas pero reconocidas como parte de una identidad central, aunque múltiple y cambiante, en constante transformación. El mundo virtual ha jugado un importante papel en el desarrollo de múltiples roles por un mismo individuo creando experiencias que permitieron explorar previamente lo que antes era imposible y que desafían las ideas del yo unitario y apegado a un rol social. Así, las “nuevas” tecnologías hacen posible la creación y cuestionamiento permanente de un yo en mayor libertad, alejado de las instituciones que tienen injerencia en la construcción de identidad y regulan los cánones que debemos seguir: familia, iglesia, estado. Además, esta libertad erige una forma lúdica de construcción que se aleja de la imposición personal y las limitaciones que representa el espacio físico que antes se anteponía a cualquier construcción de identidad. La anulación del referente corporal/ territorial generó la posibilidad de verse como un ser etéreo y volátil, con gran amplitud y mayor campo de acción social en donde las fronteras se disuelven momentáneamente y se construye comunidad en el mundo virtual por medio de grupos, blogs, páginas personales y más recientemente redes sociales: se reconstruye “físicamente” el mundo global.

No obstante, en esta nueva gran comunidad en donde lo real y lo virtual se confunden la globalización cultural, económica y política que construyeron las redes de intercambio y flujo de comunicación, descartó a otras comunidades, grupos sociales e individuos quienes, como reacción a la exclusión o a la sensación de pérdida identitaria provocada por la homogeneización cultural de la globalización, el detrimento de la imagen del estado, el reforzamiento de nuevas fronteras apegadas a especificidades culturales más locales (etnicidad, raza, religión, género) agudizó la negación del otro. Por ejemplo, la ya mencionada agudización de los fundamentalismos, el atrincheramiento basado en tradiciones ancestrales en donde no se acepta el cambio, se anula el diálogo y se perpetúa el poder “del más fuerte”. Estos fundamentalismos son fomentados por los medios masivos de comunicación tradicional (encabezados por la televisión) quienes se interesan en reproducir la identidad racionalizada por las fuentes de dominación en donde el individuo sólo es visto como ente sometido y adaptado, parte de una cultura homogénea en la cual no tiene voz ni voto y como ser individualista y exclusivo que reafirma su identidad en intereses de consumo: la individualización de la identidad

promovida por la publicidad, que encuentra apoyo masivo en la juventud y en donde se cae en una espiral de vacío que se alimenta y reconstruye a sí misma gracias al consumo de productos y el fomento de necesidades afectivas aparentemente satisfechas con la creación de identidades de marca que establecen la “ideología” de un grupo o persona y cubren la carencia identitaria consecuente con nuestra posición social.

## Nuevos medios *nuevas identidades*

Al igual que la pérdida del referente físico fue de gran importancia para los usuarios de internet, la aparente democratización del medio fue un punto a favor en la comunicación a nivel mundial. A pesar de que existe una brecha digital de gran envergadura entre países desarrollados y las llamadas “economías emergentes” (para 2007, el 55.9% de las IP's del mundo se encontraban en EEUU y un 22.4% en Europa con lo cual representaban el 74% de la estructura global de Internet. Asia por su parte, representaba el 14% de computadoras conectadas), el alcance que tuvo este medio para la difusión y recepción de movimientos de toda índole (artísticos, políticos, sociales, etc.) no tenía precedentes. No sólo la capacidad de envío de información en tiempo récord, sino la poca o nula restricción para publicar mensajes permitió -permite- que movimientos de todo el mundo conozcan problemáticas que ocurren al otro lado de la esfera terrestre sin tener intermediación del estado o los medios tradicionales de comunicación (radio, televisión, prensa) generalmente regulados por las instituciones.

Si bien la globalización instituida por las redes de comunicación, el flujo económico y de mercancías generó que ciertos grupos incrementaran el atrincheramiento y exclusión del otro, las tecnologías de la información posibilitan el surgimiento de comunidades que redefinen su identidad primigenia pero se abren al cambio y la comunicación con el exterior, con proyectos incluyentes que crean redes y fortalecen el tejido social. Las llamadas “identidades proyecto” de Manuel Castells.

De tal suerte, el conocimiento de estas comunidades antes aisladas o ignoradas



generó una gran cantidad de vínculos que procuraron cierto apoyo en la resolución de sus problemáticas. El internet y la comunicación por celular sirvió como herramienta para unir fuerzas entre grupos con intereses afines, ya fuera para expandir la difusión de una idea o para apoyo a comunidades específicas. Tanto a nivel personal como comunitario la red vinculó a personas que compartieron más semejanzas que diferencias: el individuo y la comunidad se asumió o se unió al otro en un sentimiento de empatía que generó un círculo comunicativo de intercambio de información.

En el ámbito internacional, los recientes movimientos de liberación en Libia, Egipto, Nigeria, son ejemplo de cómo las redes sociales y telefonía celular son utilizadas para levantar la voz en contra de las injusticias que los aparatos del estado operan hacia la gente marginada, cada vez más abundante. El ejemplo más claro en México surgió con el Ejército Zapatista de Liberación Nacional, que supo aprovechar las innovaciones tecnológicas para la transmisión instantánea de información como computadoras, teléfonos celulares inalámbricos y sistemas de conexión satelital. Este movimiento es un basto ejemplo por su interés en el replanteamiento de la lucha no sólo por los derechos de una comunidad específica, sino por la unión de distintas luchas en una sola, conjunta:

«Frente a la lógica excluyente de lo global, frente a la norma exclusiva y clausurante del corporativismo que establece la administración informativa en el espacio de la comunicación política marginando a los actores como negación del principio universalizante que comprende en sí toda ética discursiva, Marcos reclama la inclusión de los diferentes mundos en uno solo, en un mundo hecho de muchos mundos, como espacio utópico para el verdadero reconocimiento de los hombres como iguales.»<sup>31</sup>

La construcción de redes no sólo ayuda a movimientos de resistencia, activismo

---

31 SIERRA Caballero, Francisco. «Hacia una comunicación política. El ejemplo del EZNL y la conciencia posmoderna del lenguaje », revisado en diciembre 2010 <http://www.manje.net/biblioteca/zapata.html>

político y movimientos artísticos. También es puente para que, a nivel individual, los usuarios de las tecnologías establezcan vínculos con personas afines en gustos y preferencias. Páginas web hechas por diversos usuarios, blogs, foros y portales han permitido que los individuos se concentren en grupos con conexiones que van más allá del territorio, la nacionalidad, raza, estatus socioeconómico o nivel de marginación. Personas ligada por gustos musicales, aficiones fílmicas, lúdicas, literarias, científicas, cuestionamientos académicos y un gran etcétera forman comunidades que las más de las veces tienen sus encuentros únicamente por red. Este hecho deja patente que existe más de una posibilidad de vinculación con personas que en apariencia no tienen nada que ver con nosotros. Este tipo de identificación con el (o los) otro(s) hace una llamada de atención con respecto a cómo hemos condicionado la construcción de identidad anteponiendo la propia y rechazando la de los demás, en vez de buscar las coincidencias que nos unen. Estas coincidencias además se ven fortalecidas por el intercambio equitativo de información, la comunicación que permite el entendimiento mutuo y el intercambio de papeles: los lazos encontrados tienen la capacidad de comunicarse **dialógicamente**, ya que en estos medios podemos ser tanto emisores como receptores, consumidores y productores de información, **prosumidores**<sup>32</sup>. Esta cualidad intrínseca del medio crea un ambiente de intercambio y acción participativa donde el individuo se valora no sólo como ser único sino a partir de su relación con el otro, con quien se comunica e intercambia opiniones.

## Todos somos prosumers: identidades compartidas

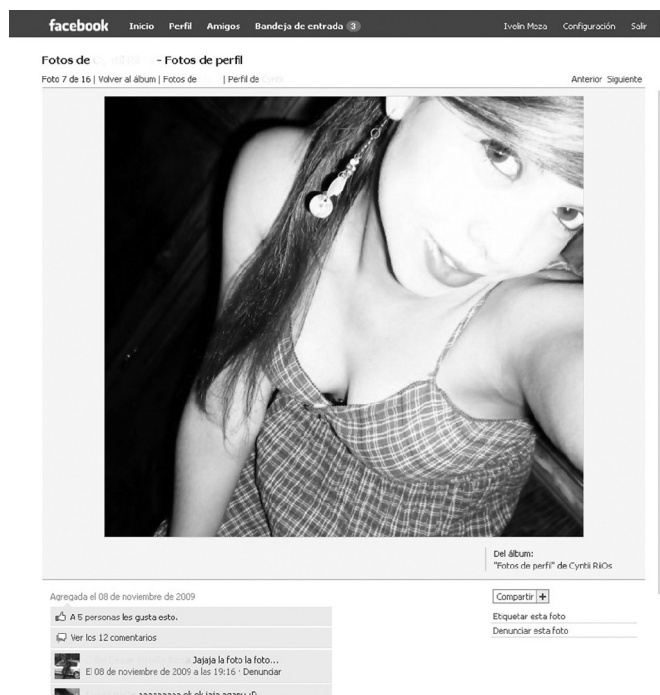
Internet nos da cierta libertad de manejo de información, de producción de cultura, de compartir espacios e intereses. La facilidad con que los usuarios de Internet y los medios como teléfonos celulares, computadoras, videocámaras pueden intercambiar momentos

---

<sup>32</sup> En su obra *The third wave*, en 1980, el futurólogo Alvin Toffler propuso abandonar la distinción entre consumidores y productores haciendo uso de una sola palabra "prosumers" la cual sería traducida en algo como *prosumidores*.

e historias, promueve que sean generadores de cultura más que meros espectadores pasivos. Independientemente de las posibilidades de producir contenidos para intercambio y generación de redes, la creación de sitios personales, blogs y especialmente perfiles en redes sociales generan un continuo cuestionamiento de la identidad. Preguntas tales como ¿quién soy? ¿quién quisiera ser? ¿cómo era? ¿cómo me ven los demás? son ejercicios inconscientes que al actualizar y generar nuevos sitios, subir fotos, producir videos, las personas están constantemente realizando.

De antemano, muchas de las construcciones identitarias generadas en redes sociales, chats o páginas personales se basan en criterios y cánones impuestos socialmente, además de darse cierto *auto monitoreo* para que el comportamiento dentro de estos medios corresponda a las normas aceptadas por la mayoría. No obstante, la relación que hay entre esa construcción es más íntima, inmediata y libre al no estar tan restringida o regulada por instituciones como la iglesia, el estado, la escuela, la familia, gracias al acceso cada vez más común a cámaras digitales o teléfonos con cámaras e internet.



Desde muy chicos los jóvenes ya tienen habilitada una extensión de sí en el mundo virtual. Los avatares<sup>33</sup> e imágenes de perfil los resignifican y anclan a una sociedad plural y exploratoria: se construye la propia identidad al tiempo que se consumen “identidades” de otras personas, en donde todos a su vez se han cuestionado

33 Imagen o animación creada por los usuarios para representarlos en el mundo virtual. Puede ser desde un simple ícono hasta una construcción en tercera dimensión con características físicas similares al usuario.

sobre su forma de mostrarse al mundo, produciendo de esta forma una especie de collage de identidades, y en los cuales las personas son tanto productores como audiencia de otros y en donde la comunicación dialógica “democratiza” el sentido participativo de toda la sociedad en red.

Así, dichas herramientas pueden ser usadas a nivel global en beneficio de la aceptación de las diferencias, reafirmar una identidad autóctona y revalorar la importancia de un pueblo o una cultura específica. El individuo se evalúa no sólo de manera personal sino a partir de su relación con el otro, con quien se comunica e intercambia opiniones.

Sin embargo, tal cultura participativa imposibilita que controlemos la información que nos incluye pero está en la decisión de otros hacerla pública, en donde no se pide pues nuestra autorización. Ante esto, debemos reconsiderar no sólo que construimos identidad gracias a los vínculos que establecemos con los demás sino que nuestras relaciones se dan en un sistema de interconectividad en el cual todos somos observadores y observados, en donde nuestra concepción de lo público y lo privado se tambalea.

De tal suerte, las tecnologías de la información no sólo consolidan una nueva manera de producción y difusión de información (de autoproducción y *autodifusión*), también ponen de manifiesto que lo público y lo privado se hallan en un nuevo estadio que posibilita la disolución de sus fronteras y apunta a un sentido comunitario no sólo de propiedad, sino de *pertenencia* en donde la empatía y afectividad hagan valer tanto al sujeto como a su entorno y su vinculación con *el otro* en un proceso de construcción de tejido social que respete tanto a la comunidad como a los individuos que la conforman. La propiedad privada de las personas y cosas entonces debe entenderse como algo caduco y sin razón en una sociedad en la cual lo común prevalece en las relaciones. Replantearnos como este sistema complejo que nos contiene a todos, en el que cualquier movimiento afecta a los demás y por ende a nosotros mismos contribuye a construir identidades que respeten las diferencias y la diversidad a la vez que se conciben como parte de una misma **HUMANIDAD** frente a la cual somos verdaderamente iguales.

# EL VIDEOJUEGO DE LA AUTOCONSTRUCCIÓN

*Jugar es una forma de conocimiento (...) pero no un conocimiento representacional de un mundo que creemos construido, sino una forma de experimentar que el mundo que tenemos construido puede modificarse si tenemos presente qué queremos hacer con él.*

Carlos Muñoz Gutiérrez

Si bien los nuevos medios permiten reconsiderar la construcción identitaria replanteando lo común como principal motor de relación con los demás, es preciso que el desarrollo afectivo dado a través de ellos quede asentado en la realidad tangible. La reafirmación física de dichas relaciones es necesaria y fundamental cuando se trata de actuar en lo cotidiano, en nuestra relación con los otros, en nuestro vínculo con la comunidad en que vivimos. Los mundos virtuales pueden servir como modelos para construir una mejor realidad si crean sentido identitario a partir de procesos donde el individuo se convierta en prosumidor, esto es, produzca su identidad a la vez que interactúa con otras. De tal suerte, los videojuegos son una posibilidad de incentivar esta construcción de sentido inherente a la identidad.

Las tecnologías de la información replantean la manera de aceptarnos y conocer al otro. El juego nos permite imaginar mundos posibles ajenos a nuestra vida cotidiana aunque estén basados en ella, reconocernos como lo que no somos: hacer «como si»<sup>34</sup>. El juego es actividad libre a pesar de estar contenido en un espacio y tiempo, a pesar de

---

34

poseer reglas pues se hace por placer y puede ser abandonado en el momento que se desee. En este sentido, en el momento en que jugamos somos espíritus libres en igualdad de circunstancias (las reglas son para todos sin excepción, nunca nos ha gustado “ser de chocolate”). Sin embargo, cuando el juego se convierte en necesidad, en vicio, el juego deja de serlo y deviene actividad enajenante, que nos aparta de la realidad y encadena.

En el espacio y tiempo de juego interpretamos personajes, objetos, fenómenos naturales, acontecimientos. Los poseemos, les damos vida, los usamos en nuestro beneficio y después los desechamos. Aprehendemos y obtenemos momentáneamente lo que no nos pertenece: bancos, hoteles, países, personas, cualidades o acciones que en nuestra vida ordinaria no podríamos ser y hacer. O tener. De esta manera, el juego es sueño también, es deseo y por lo tanto activa la construcción personal de identidad al cuestionar nuestras competencias e impedimentos físicos, mentales, de tolerancia. Generamos retos para probar nuestra capacidad ante nosotros o los demás, para desarrollarlos y transformarnos. Como tal, el juego es parte importante de la construcción de nosotros mismos

Aunque el juego no es propiamente productor de materia y representa una posibilidad de “perder el sentido”, su función social puede ser vista en dos maneras:

1. Como fenómeno cultural, como base para la generación de instituciones, creador de civilización y factor de la cultura. Para Johan Huizinga el juego antecede a la cultura por ser una necesidad básica de los humanos y los animales. Así, el derecho, la guerra, la vida estatal, el arte y el deporte se desarrollan sobre características lúdicas de la representación, el azar, lo antitético o agonal que intensifican la vida del individuo adquiriendo un valor cultural y en donde su forma más primaria es el culto y lo sagrado. Por otro lado, para Roger Callois, el juego sirve de modelo, inspira y confirma sistemas coherentes y equilibrados de derechos, deberes, privilegios y responsabilidades a pesar de permanecer «separado, cerrado y en principio sin repercusión importante en la solidez y en la continuidad de la vida colectiva e institucional»<sup>35</sup>.
2. Como momento de liberación, de gasto de energía en el cual el hombre puede dar rienda a sus instintos dentro de un espacio permitido, aunque limitado y

35 Roger Callois p.116

reglamentado para ello.

Así pues, si el juego nos permite hacer *como si*, tentar posibilidades de ser, tener o actuar y liberarnos momentáneamente de lo serio dentro de un marco que nos hace iguales y donde nos responsabilizamos de nuestros actos con libertad y, por otro lado, los nuevos medios nos sensibilizan para replantear la forma en que nos construimos y asumimos al otro por medio de la simulación, la creación de vínculos temporales independientes de nuestra apariencia física la a partir de empatía y afectividad, entonces consideraré que el videojuego puede ser una herramienta para la construcción de identidad en libertad a nivel individual y comunitario. Reconocernos, descubrir nuestra cultura o convivir a través del juego del origina una forma libre de relacionarnos activamente en la construcción y deconstrucción continua del yo por medio del acto participativo, la ayuda del y al otro y la disolución temporal de las diferencias.

Es verdad que los videojuegos son parte enajenante del sistema de poder, a decir de Galloway<sup>36</sup> alejados del acto mismo de jugar, por su manera de convertirse en objeto de consumo y control. No obstante, hay características en su dinámica, didáctica y la forma en que nos involucramos con ellos que es pertinente analizar porque potencian la construcción activa de identidades. En primera instancia, en el plano individual podemos ver que toda elección que haga el jugador dentro del videojuego le permitirá determinar la estrategia a seguir, reforzando su compromiso con él y ejerciendo un papel activo en el juego (los videojuegos son acciones, así, el videojuego asume al jugador como un accionador de situaciones). Sobre todo cuando se dan en primera persona, los ambientes inmersivos del videojuego permiten establecer una relación incluso física entre jugador y plataforma, de antemano llevada a cabo por su participación con el joystick o dispositivo de entrada. Además, la posibilidad de crear nuestros personajes, hace factible la posibilidad de vernos de otra manera experimentando con “otros yo's” posibles. En segundo término, hay una vinculación colectiva dada por el proceso que permite la socialización con otras personas que reafirman los gustos propios, en la participación grupal en videojuegos ya sea como jugador o como espectador, como instructor o alumno. Y en tercera instancia, se puede decir que hay un vínculo cultural cuando nos

---

<sup>36</sup> Citado por Daphne Dragona pág, 28 Homo Ludens Ludens.

permiten entender nuestro entorno a partir de sus dinámicas, escenarios o narrativas.

## El otro que somos en los videojuegos.

El juego nos permite disfrazarnos, enmascarnos, ser otros. Sin embargo, la virtualidad del videojuego nos permite jugar con la representación posible de nosotros mismos, que a su vez puede ser de algún otro. Tomamos el joystick y nos convertimos en héroes, animales, pelotas que rebotan; en algunos casos podemos construir nuestra personalidad completa (desde características físicas hasta cualidades mentales y temperamentales o poderes especiales). De esta manera podemos ser de “distintas maneras”. La creación de personalidades múltiples por medio de videojuegos que nos permiten elegir y construir personajes que nos representen aunque sean ajenos a cómo somos en realidad sin importarnos cambiar de género, raza, estatura, complexión permite experimentarnos como otros con lo cual se faculta la idea de conocimiento de los demás no como ajenos, sino como posibilidades cercanas de también ser, escapando de las categorizaciones sexuales y sociales para reinventar lo social y natural. *Spore* facilita ser una especie unicelular que va modificándose de acuerdo a las necesidades evolutivas determinadas por las interacciones dentro del juego, *Grand Theft Auto* juega con destruir todo a nuestro paso, *Second Life* hace posible construir nuestra representación idealizada o monstruosa<sup>37</sup>. De esta manera se establece una identidad fluida, casi «infinitamente negociable» que, sin embargo, debemos usar para establecer terrenos firmes construyéndola con sentido.

---

<sup>37</sup> *Spore*: Creado por los desarrolladores de los Sims (Maxis), juega con la posibilidad de cambio en relación al medio creando organismos que “evolucionan” dependiendo de las relaciones que hay con los hábitats en que interactúa.



## Socialización y colaboración: enseñanza-aprendizaje e inclusión social.

Las nuevas tecnologías, es un terreno aún no dominado o “domado” por las instituciones de control más directas (familia, religión, etc.). En los videojuegos, la participación es muy activa y aceptada por los jóvenes, debido a que se ve como un mundo en donde la influencia de los adultos es menos coheritiva. Si son los niños y jóvenes quienes tienen una mayor posibilidad de reconsiderar cómo construirse en libertad, los mundos virtuales pueden ser herramientas que les ayuden en este momento de crisis identitaria.

El juego en sí puede ser portador de problemáticas sociales que abran nuevos espacios al acto comunicativo y a la acción generadora de sentido, por lo tanto el videojuego puede ser visto como constructor de comunidad, ensayo de vida, factor de cultura y herramienta pedagógica, ya que surge en un momento de liberación en el que el aprendizaje y la adquisición de habilidades pueden darse con más fuerza gracias justamente a que “todo es mero juego”.

Los videojuegos permiten la apertura a una socialización directa (en locales de videojuego o la casa con consolas) y virtual (jugando en línea con otros). Aunque posibilitan también la autoexclusión y enclaustramiento (jugar solitario, jugar sin cooperación de o contra otros), me enfocaré a las posibilidades que generan unión, por lo menos momentánea. De esta manera, quiero enunciar el caso específico de un estudio hecho por Tatiana Merlo Flores<sup>38</sup> quien los considera incluso como una herramienta de inclusión social.

En un estudio hecho en locales de videojuegos en la provincia de Buenos Aires, Argentina, Tatiana Merlo encontró que el mundo del videojuego puede generar nuevas dinámicas de encuentro y comunicación más allá de las generadas por las comunidades virtuales en internet. Este estudio comenzó por su interés en la manera en que los chicos que pedían dinero en la calle gastaban hasta el 50% de monedas ganadas en fichas de juego o tiempo en Internet. El principal resultado de las encuestas realizadas a los

---

38 MERLO, Tatiana. *Videojuegos y chicos en situación de calle: hambre de inclusión e identidad*, Anales de la educación común, Tercer siglo año 1, número 1-2, Adolescencia y juventud. Septiembre 2005. Publicación de la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires. Versión digital del art. Publicado en pp. 228-231

jóvenes y niños fue que ellos veían en los videojuegos la posibilidad de aprender de o enseñar a otros a sortear dificultades o metas. Tal hecho es significativo pues es común estigmatizar a los videojuegos como promotores de violencia y malos modales. Con estos *gamers* sin embargo, el interés de jugar resultó ser la facilidad de una socialización positiva por medio de las relaciones de enseñanza-aprendizaje, en donde más que la necesidad de descargar violencia oculta en ellos, se consideraba un acto para desarrollar habilidades y destrezas (para muestra que el 66% prefería juegos de temáticas no violentas). De esta manera, la socialización y el gusto por enseñar a otros era parte importante de su rutina de juegos.

En este caso en especial, vale la pena enfatizar que en el local de videojuegos los jóvenes encontraron un punto de comunicación en una especie de «educación informal planteada horizontalmente» donde los más jóvenes enseñan a más grandes, hombres de traje juegan sin distinguirse de los chicos de la calle, logrando, a decir de Tatiana una ruptura, en cierto modo, de la brecha digital, generacional y social y en donde todos son parte importante de un grupo de intercambio de experiencias, trucos y habilidades. A este respecto habría que preguntarnos si efectivamente los jóvenes eran conscientes de los procesos que se estaban llevando a cabo en el local de juegos y si realmente pasar gran parte del día “ganando” dinero para invertirlo en juego puede ser tomado como un medio de inclusión o simplemente como una forma más de enajenación. Sin embargo, hay que destacar que es en ese lugar de juegos en que los chicos sienten que tienen cabida y en donde pueden ser parte productiva de una cadena que ejerce la educación de manera diferente a la que estamos habituados. Los videojuegos posibilitaban así la sensación de inclusión, de pertenencia que devuelve estabilidad a la identidad.

No obstante, los casos cambian de acuerdo con la comunidad que se analiza. En la colonia Prensa Nacional, al norte de la Ciudad de México, los videojuegos son vistos por padres y madres como una posibilidad de recreación familiar. Asimismo, aprecian que los niños acudan solos al local de videojuegos o al café Internet como una manera más sana de descargar energía sin pasar demasiado tiempo frente al televisor. Es por eso que prefieren, antes que comprar consolas de videojuego, que los jóvenes acudan a los locales, pues tendrán el límite de tiempo que su posibilidad económica les permita. Como sea, el local de videojuegos se vuelve un terreno de comunicación e intercambio en el que se recrean muchas veces no sólo un miembro de la familia, sino todos juntos.

## Empatía y autorreconocimiento colectivo.

El juego es goce y posibilidad sin imposiciones y los videojuegos nos permiten experimentar realidades alternas o posibles de la que estamos viviendo. El acto de jugar tiene implicaciones sociales que trascienden el hecho de ser un mero tiempo de ocio. El juego en sí puede ser portador de problemáticas sociales que abra nuevos espacios para el acto comunicativo y la acción generadora de sentido. De esta manera, el videojuego puede ser visto como una posibilidad generadora de comunidad, como ensayo de la vida, como factor de la cultura y hasta como herramienta pedagógica, ya que es un momento de liberación en donde el aprendizaje y la adquisición de habilidades puede suceder con más fuerza gracias justamente a que “todo es mero juego”.

La difusión de la cultura japonesa es una buena manera de ejemplificar este punto: flexibles a la influencia de las culturas extranjeras, las reciben creativamente para establecer nuevos estilos en las artes, adaptándolas a sus propias necesidades. El manga, el anime y los videojuegos se basan en leyendas, mitos y ritos japoneses que son entendidos por jóvenes y niños como una parte identitaria que imprime una riqueza cultural a la cual frecuentan y siguen sus pasos<sup>39</sup>. De esta manera, han sabido potenciar el peso identitario que tienen su cultura y su pasado, tradiciones y costumbres, actualizándolo para que sea aprehendido por el mercado juvenil (y no tanto), local y extranjero. Por ejemplo, el 60% de los dibujos animados proyectados en televisión a nivel mundial proviene de Japón<sup>40</sup>, muchos de los cuales, se traducen a videojuegos. Incluso, en el 2009 una de las propuestas del primer ministro japonés, Taro Aso para estimular la economía en su país era aumentar las exportaciones de cómics, dibujos y videojuegos,

---

39 Sin embargo, es bien cierto que los cánones estéticos occidentales tienen un gran peso en la construcción de la identidad física (corporal) de los jóvenes. Cada vez es más frecuente la blefarotomía (operación de los párpados) para pasar de los ojos hitoe (de un párpado u ojos orientales) a los futae (de dos párpados u occidentales), sin embargo, lo que nos concierne es la posibilidad que han generado el anime, el manga y los videojuegos para transmitir tradiciones literarias y artísticas, costumbres e historias ancestrales.

40 Japan pop: La cultura japonesa de masas Tomado de: <http://dorsumi.org/blog/2010/06/06/japan-pop-lacultura-popular-japonesa-de-masas/>

siendo el manga por ejemplo, el mayor motor de la industria editorial japonesa.

Es cierto que lo que aquí se evidencia es la capacidad del gobierno para controlar la cultura del ocio en toda su expresión. Sin embargo, lo que me interesa retomar es el potencial de esta cultura para generar identidad. El videojuego, al escapar más a la regulación de información (ya sea difundida mano a mano, a nivel local, o globalmente por internet) y estar más próximo a la cultura popular del ocio es un medio atractivo para la difusión de contenidos que nos identifiquen con la identidad primaria o sirvan para crear empatía con situaciones que nos son ajenas pero en donde podríamos reconocernos.

De esta manera, considerando la importancia de construir identidad sin prejuicios y con empatía hacia el otro surgió el proyecto **ID-GAME**, que utiliza la herramienta del videojuego para tales fines y que se lleva a cabo en una comunidad cercana a mi infancia que, por su ubicación y características es terreno fértil de desvinculación social y por lo tanto susceptible al aumento de violencia y delincuencia.

# LA COMUNIDAD EN *VIDEOJUEGO: ID GAME*

## Antecedentes del proyecto.

El desarrollo de esta tesis surgió a partir de un primer proyecto llamado “Alto vacío: intervenciones publicitarias en la Ciudad de México”. Dicho proyecto cuestionaban el papel de la publicidad en la vida cotidiana, así como el consumo indiscriminado de objetos que no necesitamos y que sacian nuestra necesidades básicas de bienestar e identidad pero que se oponen al cuestionamiento y análisis del mundo en que vivimos.

De este primer proceso surgieron una serie de intervenciones a anuncios publicitarios dentro de la ciudad, así como a la creación de otras piezas que reflexionaban sobre el abarrotamiento del espacio público con anuncios tradicionales y creativas propuestas de mercadotecnia dirigida o publicidad de guerrilla.



**Espacio vacío** proponía la “anulación” de los anuncios publicitarios interviniéndolos con pintura negra, dejando así su espacio vacío que de por sí en mi perspectiva era justamente eso: un vacío de sentido al cual sustituía por un vacío susceptible de ser llenado con la imagen mental que podría generarse de ya no ver el anuncio. La saturación de publicidad es la intromisión del mercado en nuestros momentos más íntimos, y en el espacio público es una forma de negarnos la capacidad de expresión. Es muy común que los graffitis, intervenciones públicas o manifestaciones sociales sean cuestionadas o reprimidas por las autoridades y la comunidad, pero pareciera que la publicidad tiene por *default* el permiso no sólo de las autoridades, sino de la comunidad en general, para ser expuesta hasta en los lugares más recónditos, sumando que ahora, la publicidad BTL o FTL<sup>41</sup> sugiere intervenciones directas tanto en el espacio real (performances, activaciones, intervenciones públicas) como el virtual (acciones virales, spam, banners, encuestas).

Dentro de este mismo proyecto surgió el video “**Alto vacío**”, que consistía en anular con negro el espacio de los espectaculares existentes alrededor de periférico norte y sur y “**La publicidad de mi vida**”, registro de los anuncios publicitarios que veía en un día cotidiano de mi vida y que surgió a partir de la referencia de que, en una ciudad grande es posible ver hasta 6 mil anuncios diarios<sup>42</sup>.

41 Below The Line en primera instancia, Fuck The Line para hacerla más drástica. Se refiere a la publicidad “alternativa”, esto es, que no usa los canales de distribución tradicionales como impresos, televisión o radio. Son más bien manifestaciones que se fundamentan en el performance y la intervención directa como medio para tener un impacto mayor en el consumidor final que, además, se producen con costos muy bajos con resultados económicos *jugosos*.

42 Ver la referencia y la cifra

Siguendo con esta línea, “**Just do it**” fue la creación de un anuncio que tenía como fondo a una trabajadora de maquila, con lo cual se hacía referencia a la explotación que sufren ininidad de personas para producir los productos que muy pocos tienen la capacidad económica de consumir. Asimismo, recordando



quizás un poco los métodos de contrapublicidad de algunos colectivos como AdBusters o La guerrilla de la publicidad, había el planteamiento de intervenir anuncios de marcas como McDonald's (de las que más presencia tienen en el mundo) sustituyendo los productos espléndidos que anuncian por una foto de los que realmente venden. Por su parte, la instalación llamada “**Zona de ganado**”, hace alusión a la mayor importancia que se da en el mundo actual la creación de imágenes reconocibles en el imaginario colectivo en detrimento de la preocupación de la situación de la realidad social global. Tomando como punto de partida la señalética que hace referencia a la presencia de ganado en una zona determinada, la idea era instalar una serie de siluetas a tamaño natural del toro invertido de la marca Magno de Osborne (perfectamente reconocidas en muchas de las carreteras del mundo), haciendo la sustitución del ganado tradicional muchas veces enflaquecido por la carencia de pastura para su alimentación o ya muerto por la sequía y las enfermedades.



Quizás saliendo un poco de la dinámica publicitaria, pero reflexionando siempre sobre la sociedad de consumo, también surgió la intervención “**De a cincuenta centavos**”, en la cual ofrecía productos de venta cotidiana en las calles y metro de la Ciudad de México, pero al costo muy bajo de cincuenta centavos, en donde la condición de que una venta se realizara era que pagaran únicamente con monedas de diez centavos. Dicha acción hacía que la gente, acostumbrada a rechazar las pequeñas monedas despreciadas por su tamaño, se viera en la necesidad de buscarlas en las tiendas y puestos cercanos, reconsiderando la importancia del valor económico real que podían comportar sin importar su ridículo tamaño.

Hubo varias piezas más. En una “**Diez maneras de encontrar a una desaparecida**” se vendían llaveros que tenían la desafortunada sorpresa de contener restos corporales como uñas o piel, con los cuales se facilita reconocer por medio del ADN a una persona muerta, o inclusive pequeños girones de ropa aludiendo a la manera en que vestiría al momento de su desaparición. Inconscientes como somos ante el consumo, era una forma bastante macabra de dejar en claro el número de desapariciones y muertes en el país, en este caso específicamente de mujeres. Y en “**Winnie Pooh sexual**” se confrontaba la imagen tierna y dulce del afamado osito (cuyos productos originales son los más consumidos al menos en el centro de la ciudad) con el de un objeto sexual, imagen fetichista de nuestro consumo desmedido.

Por último en esta semblanza del proyecto quisiera recordar la pieza “**Definición de arte**”, un collage de logotipos que juega con la definición de la palabra arte publicada en el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española: “Manifestación de la actividad humana mediante la cual expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros”, en donde cada palabra de esta definición corresponde a un logotipo específico, elegido algunas veces por la importancia de la marca, pero también por la capacidad plástica para corresponder a una palabra.

Con este letrero resumo lo que pienso no únicamente de algunos escenarios de exposición artística sino lo que el mercado del arte en general puede ser y cómo los patrocinios indiscriminados pueden anular un mensaje artístico políticamente fuerte. Además, es un símil de la manera en que la publicidad puede imposibilitar la lectura de la realidad social, y también de cómo los principales productores de subjetividad en el



mundo actual se confunden, pareciendo muchas veces la misma cosa: la publicidad con sus cada vez más novedosas formas de vender afectos, el arte cada vez menos interesado en la realidad social.



**QUE INTERPRETA.**

L'O RÉAL



**PLÁSTICOS**



## ¿Qué es lo que me estoy cuestionando?

Durante esta primera etapa del proceso de investigación había una necesidad expresa de combatir la publicidad de manera casi directa. Sin embargo no me quedaba muy claro qué podía yo hacer más allá de combatir discursos que me molestaban. De esta forma, luego de una reflexión de qué era lo que me afectaba explícitamente de la publicidad, surgió la respuesta: que siendo uno de los principales creadores de subjetividad dicha subjetividad estuviera supeditada a cuestiones de consumo ajenas a la realidad social. Y más aún, su capacidad de crear identidad expresamente ajena al contexto social en que se desarrollaba. Fue así como, en la búsqueda de un medio de expresión que no necesariamente se convirtiera en anuncio publicitario tuve la necesidad de *reutilizar* un *modo de expresión* que consideraba fantástico pero enajenante y en el cual había incurrido durante mi trabajo como diseñadora: el videojuego.

La creación del videojuego de una comunidad nació como una forma de “conjuntar” mi propio desarrollo personal en el arte y el diseño, las más de las veces peleados a pesar de su común carácter creativo, ya que se ven fines muy distintos en la producción de uno y otro. Sin embargo, mi formación ha sido en los dos ámbitos y tenía la necesidad de reformularlos en un proyecto único, además de que reconocía el carácter “novedoso” y atractivo que la intermediación de los nuevos medios podría significar. Teniendo desde años antes la intención de trabajar un proyecto de la historia de la formación de la colonia Prensa Nacional, surgió ese lugar como prospecto para ser aplicado el videojuego. Debo reconocer que, además, fue mi propio prejuicio el que concluyó que lo hiciera expresamente ahí, pues siendo una colonia “tradicional” (yo viví toda la mayor parte de mi vida en una unidad habitacional) esperaba que las relaciones al interior de la misma fueran menos frías que las de los edificios en donde pasé mi infancia.

Es importante decir que el proyecto ha tenido hasta ahora tres momentos principales: el primero es la investigación en torno a la colonia, el segundo la creación del videojuego y el tercero el primer taller de creación de videojuego.

## Primer momento: Contexto IDGAME.

La colonia Prensa Nacional se ubica al norte de la ciudad de México, en el municipio de Tlalnepantla de Baz. Por su disposición geográfica de límite territorial entre Estado de México y Distrito Federal, así como la manera en que se desarrolló, es un lugar que no reporta una identidad tradicional específica. De hecho, su principal distinción identitaria es ésa: ser un terreno de paso para los colonos que la habitan pues carece de lugares de recreación o convivencia, escuelas o centros de trabajo que no sean los comercios. Todos hacen sus actividades cotidianas fuera de este emplazamiento, anulando así la posibilidad de comunicación e intercambio al interior.

## Investigación previa.

En un primer momento me pregunté qué iba a ser lo que pasara en el videojuego. Qué es lo que quería comunicar, qué era importante hacer, qué debía aparecer en él. De esta manera surgió una investigación acerca de la historia y surgimiento de la colonia.

Se buscó a los personajes más viejos del lugar o a quienes llevaban más tiempo viviendo en él, y a algunos de los más representativos (generalmente locatarios). Se hicieron una serie de preguntas enfocadas a la antigüedad, surgimiento y consolidación de la colonia:

**¿Cuánto tiempo hace que surgió la colonia?**

**¿Qué había antes?**

**¿Qué acontecimientos importantes ha habido en la colonia?**

**¿Qué personajes importantes han surgido de aquí?**

**¿Cuál es el lugar más representativo de la colonia?**

**¿Cómo es la relación entre vecinos?**

**¿Qué fiestas tradicionales existen?**

**Personalmente ¿qué es lo más importante que ha vivido en este lugar?**

**¿Se siente arraigado a este lugar?**



La búsqueda se dió para determinar qué era importante representar, cuál sería el móvil del juego, qué pistas se podrían poner, ya que al inicio pensaba que era importante lograr algún tipo de aprendizaje sobre la historia de la colonia.

Sin embargo, los resultados de la investigación fueron “más pobres” de esperado. No había acontecimientos, personajes, leyendas o lugares importantes, no había tradiciones específicas, no había una identificación especial con los

vecinos. El resultado de la encuesta no llenaba precisamente los vacíos que yo tenía con relación a la colonia: había que hacer algo más, tenía que buscar en otro lado.



Si bien era preciso sintetizar la colonia, entonces tendrían que servir como referencia las relaciones comerciales que hay al interior: los lugares representados serían la serie de tiendas que hay en todo el barrio, ya que las principales referencias de ubicación están dadas por ellas, y en segunda instancia, de forma bastante subjetiva quizás, las casas más representativas por su construcción o color.

## Segundo momento:

Construcción de "Zombies en la Prensa Nacional".

El discurso narrativo del juego.

Fue lo que más transformaciones tuvo en el proceso de construcción. En un inicio se planteó una narrativa muy compleja, tomando en cuenta que el juego tenía un fin didáctico de aprendizaje sobre la historia de la colonia

La consideración principal fue que el videogame se juega en una maquineta arcade con tiempo promedio de resolución de diez minutos por estar en una maquineta arcade. De esta manera la estructura simple de cualquier juego de aventuras en donde lo más importante es juntar poderes para poder llegar a derrotar al enemigo más fuerte.

## El tema

Una horda de zombis ha atacado la Prensa Nacional la gente está atemorizada y por lo tanto nadie sale a la calle. El jugador deberá encontrar los poderes que le ayudarán a combatirlos antes de que sea demasiado tarde.

Además, deberá combatir con el gran jefe Z, quien se

ha apoderado de la cancha de futbol. Es preciso recuperar la tranquilidad e identidad de la colonia.



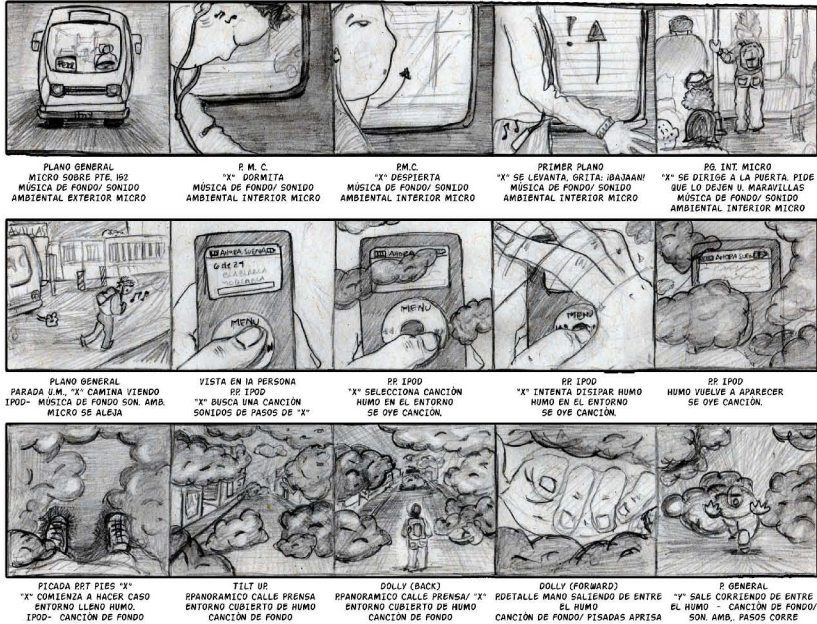
Lectura: En la situación específica de la colonia, si bien la violencia ha sido dada por causas externas (corrió el rumor de que los zetas eran los que perpetraban asaltos y saqueos), la pérdida de comunicación entre colonos ha imposibilitado la solución de no sólo ésta, sino varias problemáticas en el lugar. El reconocimiento del otro está simbolizado con los lugares en donde se *toman* los “poderes” para poder combatir a los zombis.

Pros: es una dinámica directa y de fácil resolución. La figura del zombi simboliza perfectamente la ausencia de identidad pero además el riesgo de contagio al perder la historia o el vínculo social. La resolución técnica es rápida y el juego, sin pretensiones de lecturas secundarias se vuelve atractivo. El terrorismo resalta al haber una lectura fácil de los gráficos y hay posibilidad de indentificar los lugares que se recorren.

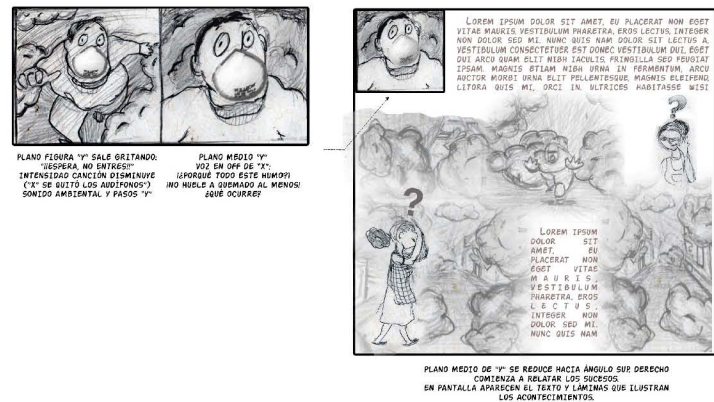
Contras: Se pierde la noción de la historia como promotora de identidad, sin embargo se sustituye por el presente como creador de identidad al recopilar pistas de los lugares que cotidianamente son valiosos en el entorno.

Por ser una dinámica clara, simple y divertida, además de técnicamente ágil para resolver, quedó como definitiva.

CUT SCENE 1



CUT SCENE 1.2

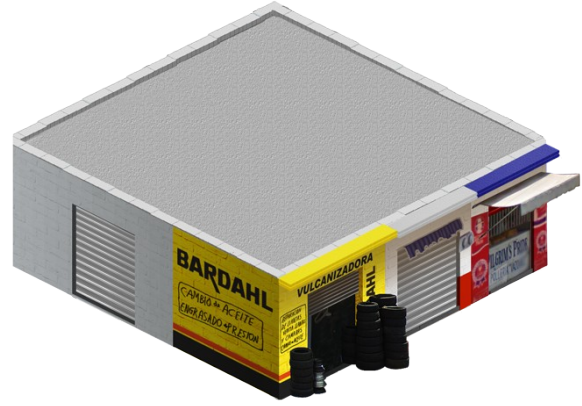


Bocetos de la primera opción de juego.



## La vista isométrica.

Desde el inicio se consideró importante que el mapa de la colonia estuviera en vista isométrica. Si la idea era que la gente se identificara con el lugar y se estaba haciendo una síntesis de lo que era importante destacar, esta vista permitiría ver más de una calle al mismo tiempo permitiendo ver una casa o tienda distintiva por ejemplo, y relacionarla con otra que no está en la misma cuadra, lo cual da un mejor panorama de que el lugar en que se juega es efectivamente la colonia.



Si bien esta vista elimina la posibilidad de representar la colonia en su totalidad (las casas de atrás nunca se verán), la presencia de los techos (que están divididos de manera muy obvia) da la idea de que efectivamente están ahí y es posible, en caso de que se necesitara, hacer como si se entrara a alguna de las casas traseras. Tenía que haber una síntesis, pero dentro de ella se procuró no dejar fuera ningún emplazamiento y además, al no presentar cambios en la variación de tamaño (todas las casas tienen las mismas proporciones) se jugó jerarquizar mínimamente la importancia de los elementos (la jerarquía se da simbólicamente definiendo qué casas se representan y en qué lugares hay pistas).

### Técnica para la ilustración isométrica.

La perspectiva isométrica consiste en representar un objeto tridimensional en dos dimensiones y generalmente está construida estableciendo un ángulo de  $30^\circ$  con relación al piso a partir del eje en que se unen las dos paredes de un cubo:

No obstante, en este caso se modificó el ángulo por uno de  $26.56^\circ$  a fin de dar un efecto más nítido en la línea, ya que de esta manera la continuidad de la misma se da en



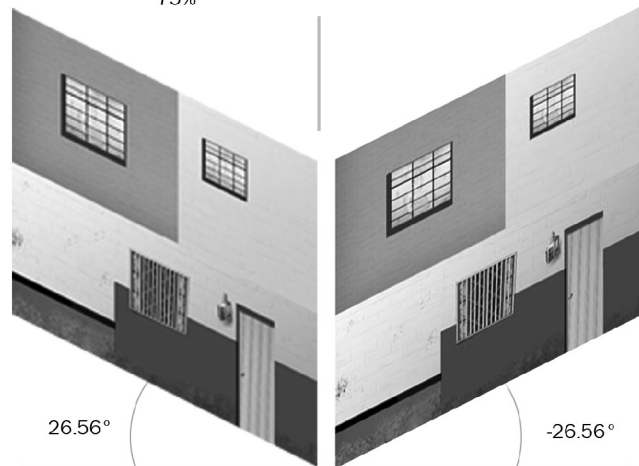
relación a dos pixeles continuos conforme va subiendo el grado de inclinación, esto es, se hace una escalera de dos pixeles en dos pixeles para ir dibujando la línea. Además, correspondía a una estética que se quería dar más vinculada con el pixel art, además de corresponder a la herramienta de edición de imagen, muy básica, que trae el software utilizado en la construcción del videojuego (MMF2, del que se hablará más adelante). Para agilizar la construcción de esta perspectiva se realizó la ilustración de los planos correspondientes a las casas principales y se deformó en Photoshop en el ángulo correspondiente, obteniendo de manera más ágil el resultado. De esta manera fue posible, en alguna ocasiones, deformar directamente fotografías para que pudieran ser “pegadas” dentro del escenario:

Primero se ilustra en plano



75%

Después se transforma en Photoshop.  
El sesgado hace que la imagen final se alargue, por lo que en el proceso de transformación se escala el ancho un 75%.



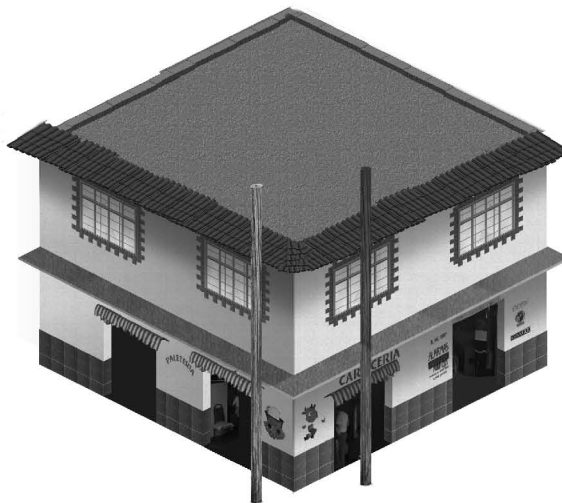
26.56°

-26.56°

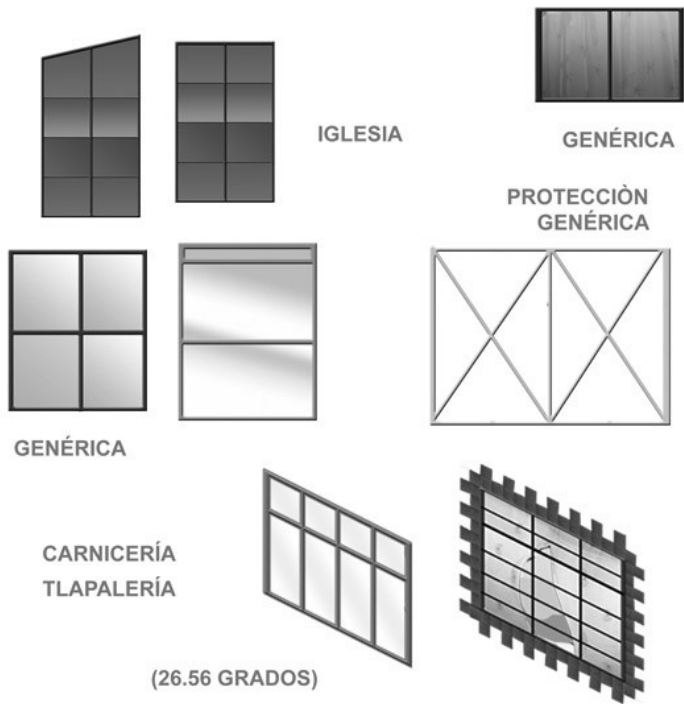
Dependiendo de la pared en que se pondrá, la deformación será positiva o negativa, siempre con relación al eje de las x.

Esta fue la solución en un inicio, (hacer casa por casa con esta técnica), pero los gráficos quedaban muy pesados. Por eso, después hubo la necesidad de ir reconstruyendo las paredes por módulos, con los que luego se formaban las distintas casitas del juego.

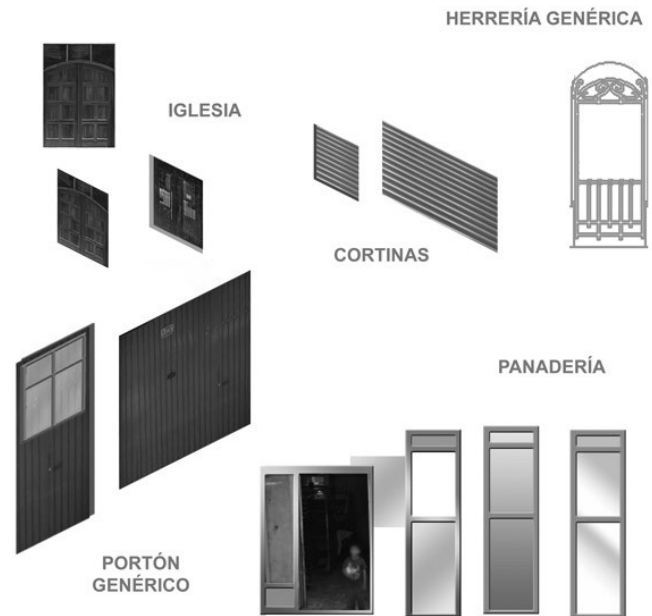


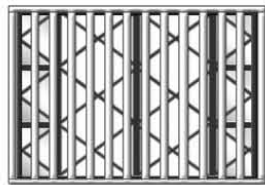


Quiero dejar en claro la gran complejidad hubo en este proceso pues se eligió, en primera instancia, cuáles serían las tiendas y casas a representar, después, se crearon

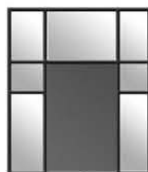


las texturas correspondientes a cada una de ellas (de tal forma que pudieran ser reutilizadas en varias ocasiones pero sin perder por ello las peculiaridades de cada local) y por último (y lo más tardado), se reconstruyó toda la colonia uniendo pedazo por pedazo los gráficos. Así, fue necesario hacer un banco de texturas:





PULQUERÀ



PANADERÀ



PALETERÀ



OTROS RECURSOS



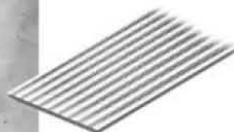
ÁRBOLES



POSTES

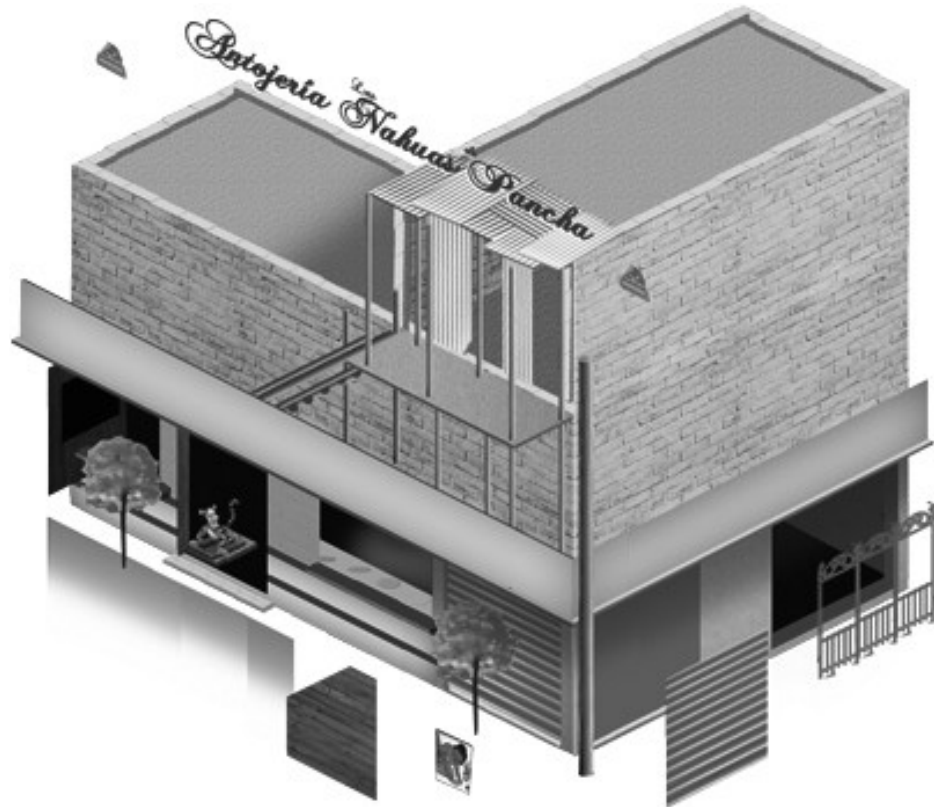


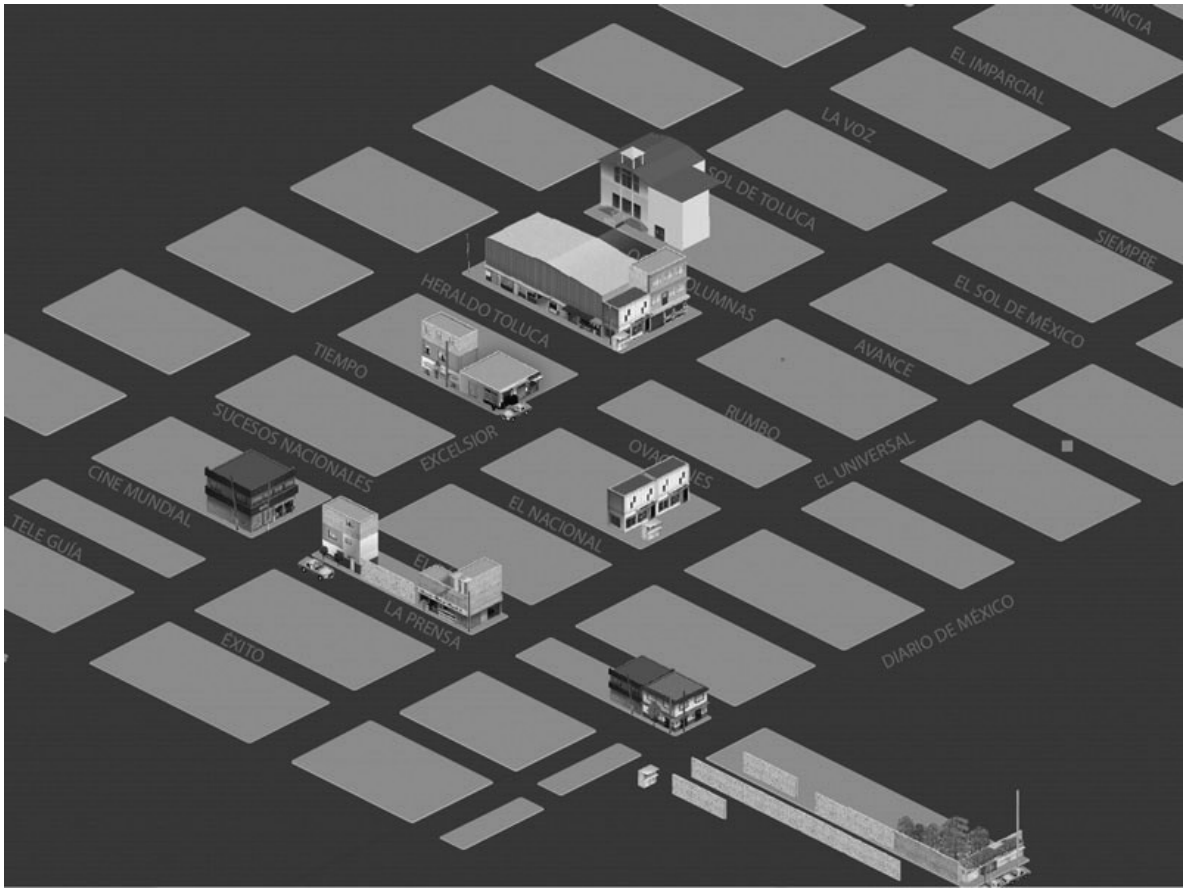
LÁMINAS





Con pedazos de pared, ventanas, puertas, decorativos, techos... muchas cosas que luego se unían poco a poco:





Labor que me llevó algunos meses.

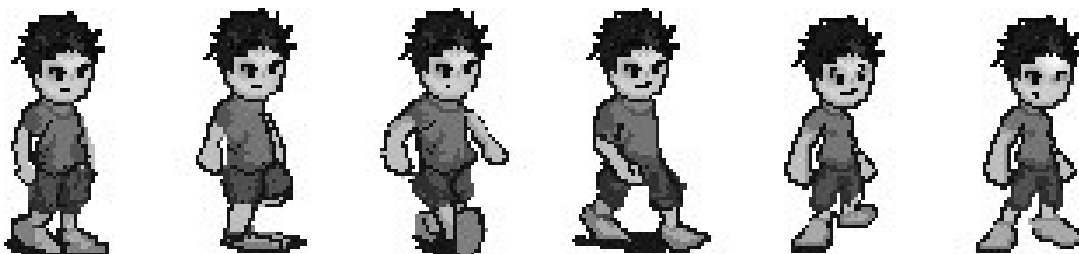
## Los personajes.

### El héroe

A pesar de haber analizado la posibilidad de hacer un personaje hombre y otro mujer para que el jugador eligiera lo que quisiera, en los hechos este evento complicaba más tanto la programación como el tener que animar otro muñeco. De esta suerte, y como la mayoría de los que van a las maquinitas son niños, se tomó el estereotipo del "niño héroe". La idea fue hacer un niño bastante *sui géneris* quien, aunque con una personalidad, no tuviera un peso visual muy grande para no que se convirtiera propiamente en una mascota (quizás más adelante se le dará mayor peso, pero por el momento no es esa la intención). Debido a que además de este juego habrá otros en la maquinita, la idea fue que no hubiera un solo protagonista que diera *peso* a la máquina posibilitando una identificación más general con él, a favor de una referencia más fuerte con el escenario (el territorio que habitan).

Me parece que toma un papel más importante la figura del zombi, el enemigo a quien hay que atacar y que da más sentido a la preocupación de construir identidad dentro de la comunidad.

El héroe tiene posibilidades muy básicas de movimiento, debido no sólo a la complejidad de programación que requiere el hecho de poner muchas facetas, sino por la falta de tiempo y *manos* para hacer más animaciones.





## El zombi



Metáfora de la ausencia de identidad, el zombi representa el desinterés y desarraigo, la ausencia de sentido, la incapacidad de ser empático con los demás. Hoy como nunca, la imagen del zombi simboliza la crisis de identidad en donde los intereses se crean de forma egoísta con relación a inclinaciones económicas o de supervivencia.

El zombi no cuestiona, es un ente vivo que se mueve por necesidades que desbordan al raciocinio (las drogas, el dinero, el hambre), no se identifica con nadie ni responde a nada más que su propio instinto. El zombi no es necesariamente extranjero, pues aunque venga del exterior es susceptible de contagiar nuestro entorno, ser cualquiera de nosotros, estar aquí y ahora a nuestro lado. El peligro del zombi es la capacidad de contagio que tiene, desperdiga su condición quebrantando las reglas de sociabilidad más básicas, destruye el tejido social -porque necesitamos escondernos de él, o porque nos hemos convertido en su símil.

El zombi sería, en sí, una persona incapaz de construirse y entender quién es, si bien no tiene más estímulo que su propio instinto, él mismo se es tan ajeno como el otro. No hay conciencia clara de sí, él mismo es incapaz de preguntarse quién es, de dónde viene y hacia dónde va. En la sociedad actual tenemos varias opciones de convertirnos en zombis, atendiendo a nuestras capacidades económicas y circunstancias sociales. Por un lado, están los grupos de poder político y económico incapaces de identificarse con las necesidades de quienes representan y cegados por el dinero. Por otro lado, vemos a la sociedad cegada por el consumo y las mercancías, quien pierde la «capacidad de elaborar sus propios discursos e ideologías, el territorio de su intimidad o los recursos afectivos necesarios para tomar las riendas de sus vidas y abrir los ojos ante el relato que les rodea»<sup>43</sup>.

Además, está el grupo de los trabajadores, absortos más de ocho horas en su rutina de trabajo y sin cabida a reflexionar sobre su humanidad, o los que se vuelven

---

43 FERNÁNDEZ, Gonzalo Jorge, *Filosofía Zombi*, Edit. Anagrama, Barcelona , p.63.

parte del crimen organizado con el fin de crear un sentido momentáneo a su vida , pero en contra de las personas iguales a él ( recordemos al cobrador que dice me deben escuela, novia, tocadiscos, respeto...) y por último, la gente que, muerta de miedo se encierra en sus casas antes de tomar en sus manos la capacidad de elegir, de exigir y protestar por lo que, por derecho propio, le corresponde o, quien por el contrario, se levanta en armas estúpidamente sin medir su campo de acción y espera poder declararle la guerra a los malos, sin reflexionar que el verdadero problema está en la estructura de la sociedad:

«el verdadero peligro de la humanidad es una sociedad intolerante, que rinde culto a las armas y no se da cuenta de su propia irracionalidad<sup>44</sup>».



drogadicción

En este caso, el zombi fue creado a partir de los dibujos elaborados por los niños en el primer taller de creación de videojuego. Me ha parecido importante precisar ésto pues fue una manera de materializar sus preocupaciones en torno a la violencia en la colonia. El gran jefe Z, enemigo difícil contra quien se pelea en el segundo nivel, es una *persona normal*, cubriéndose la nariz y boca con *algo*.

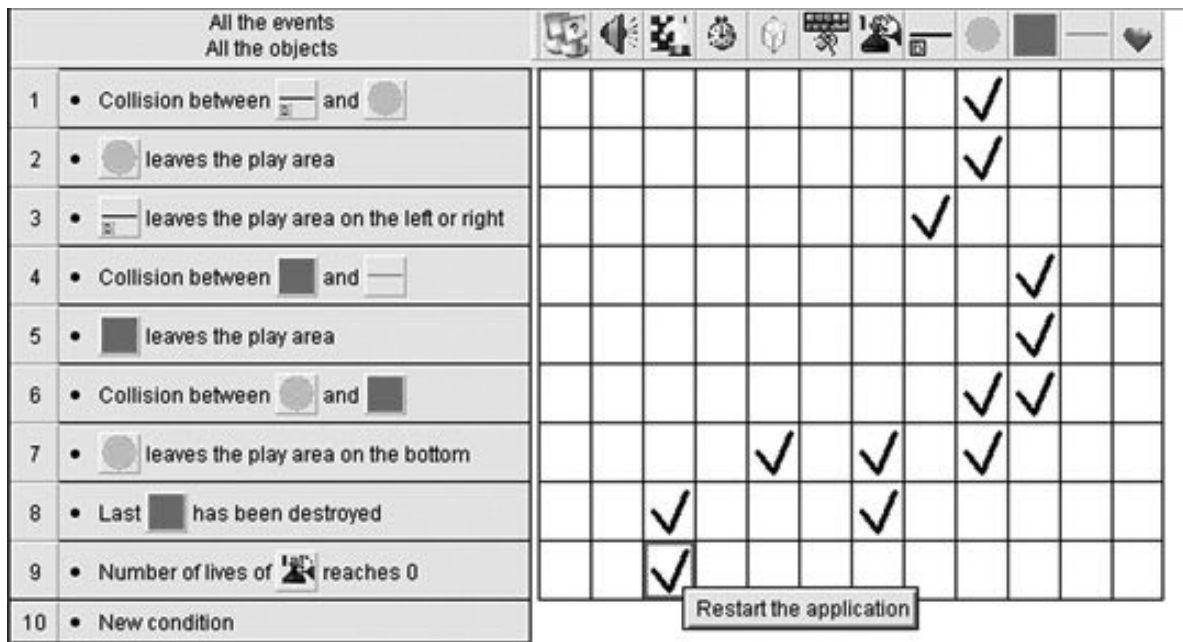
Se ubica en el área de las canchas de futbol, lugar recuperado recientemente con mucho éxito por el nivel de convivencia que se logra, sin embargo bastante cercano a personas que practican la

---

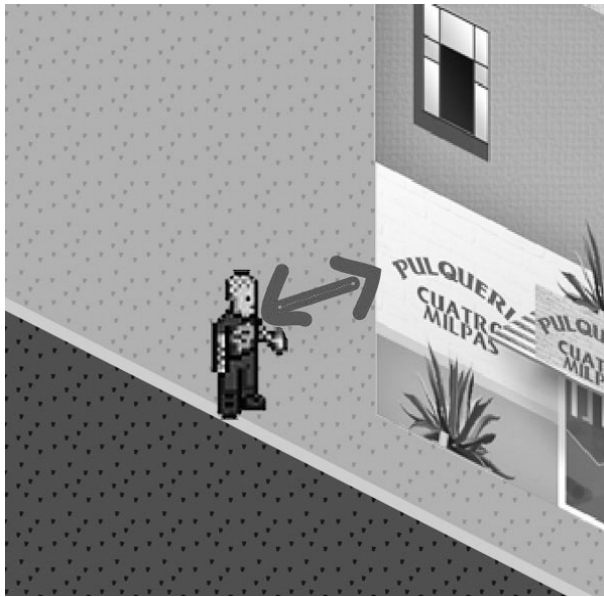
44 Borja Crespo citado en Ibidem, p.39

# La programación.

Sin duda un elemento que agilizó la creación del videojuego fue el software utilizado. Se llama Multimedia Fusion2 y, a pesar de que he descubierto que hay mejores plataformas de desarrollo de videojuegos, en ese momento una gran herramienta.

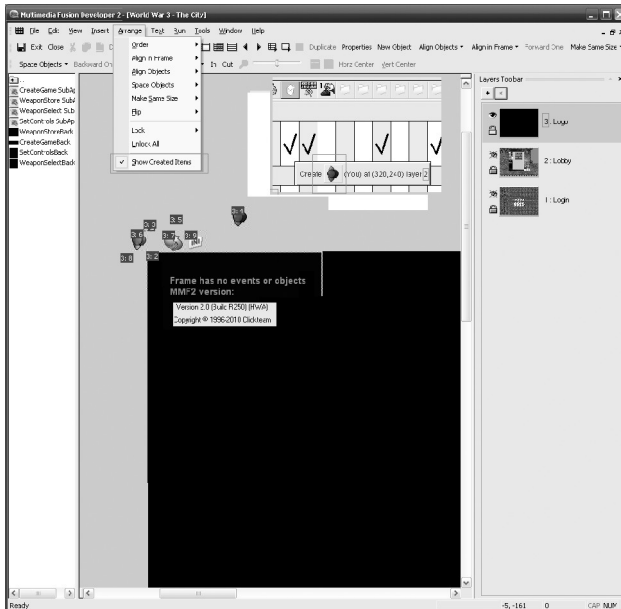


No es necesario saber programar, aunque nociones básicas de programación agilizan mucho la tarea. Tanto ventaja como desventaja es que, haciendo el pseudocódigo es posible empezar a poner acciones en los gráficos que requieren movimiento e interacción. Ventaja pues hay acciones concretas que son muy fáciles de resolver (como la detección de colisiones), pero la desventaja es que no hay mucha libertad de crear nuevas posibilidades de interacción específicas, además de que la información sobre su uso es escasa y hay que ir de foro en foro buscando consejos para ver todas las posibilidades que hay de trabajar con él.



Detectar colisión

Uno de los problemas más grandes que tuve fue trabajar con el ángulo de  $26.56^\circ$  en vez del de  $30^\circ$ , pues todos los movimientos predeterminados están dados para la vista isométrica de  $30^\circ$ , con lo cual el movimiento del personaje fue más difícil, al tener que hacerse sumando pixeles en las coordenadas x, y, dependiendo de la dirección a la que quisiera avanzar.



IMMF2 permite trabajar en capas y disponer los elementos en distintos niveles.

Como sea, el hecho de estructurar en capas posibilitó que los gráficos estuvieran en distintos niveles y así se pudiera hacer el traslape de los muros cuando el personaje pasa, por ejemplo, detrás de un segundo piso, dando la sensación de pasar por detrás.

## El mueble arcade.

El videojuego fue hecho para utilizarse en una computadora normal con un joystick de bajo presupuesto (un Genius MaxFire G-XU) con el fin de llevarlo más fácilmente a la máquina arcade. Todas las acciones se programaron de tal forma que cada acción se correspondía con uno de los botones del joystick, lo cual simplificó la tarea de aprender a programar para instalarlo en las arcade que existen en el mercado (ya armadas).

Se compró una computadora con las siguientes características:

motherboard Asus m4a785td-m/evo

procesador AMD Phenom II x4 940 3.01ghz

4gb RAM DDR-3 1333 mhz

fuentes de 400w dynex alto rendimiento

Disco duro 80gb Serial ata

que fue montada en un mueble arcade tipo cisne. El hecho de que sea una computadora normal, facilita la instalación y que se metan más juegos sin mayor problema, además de poder instalar casi cualquier dispositivo por medio de las entradas tradicionales de computadoras como bocinas, mouse, teclado, en caso de que se necesite ajustar algo del juego.

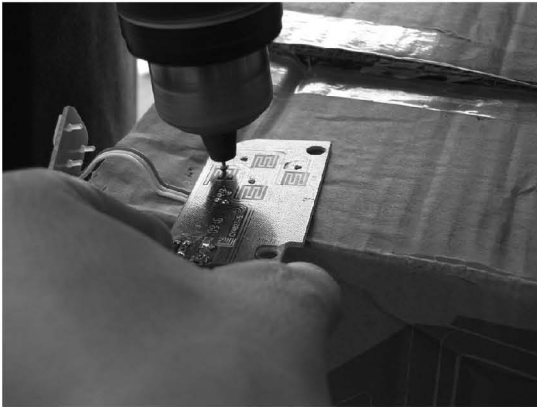
El joystick se "hackeó": sacamos la tarjeta que tiene en su interior y los clicks de los botones de su interfaz fueron sustituidos por un sistema de botones preparados con antelación para ser instalados en la maquinita.



Pelado de cables



Instalación de botones



Sustitución de cables



Prueba



Maquinita instalada



### Tercer momento:

Presentación y talleres IDGAME.

El proyecto **ID-GAME** está formado por una serie de talleres impartidos a niños de la Prensa Nacional. El fin es crear una máquina multi-juegos que incluya los juegos de video elaborados con niños y jóvenes, en los cuales la temática gira en torno a cómo viven su colonia. De esta manera, se parte de la franca espectacularización del lugar en que viven, de su territorio y relaciones para incrementar el interés en los propios jóvenes y adultos hacia el barrio, replanteando su forma de verlo y comunicarse con él y con los vecinos. La mediatización generalmente es un elemento de reafirmación y reconocimiento en lo colectivo, sin embargo, esta mediatización de lo cotidiano y lo local a partir del videojuego puede dejar de ser una actividad enajenada cuando la propia comunidad se asume como accionadora estableciendo un vínculo activo en donde se es parte esencial

de la construcción de estos imaginarios locales virtuales.

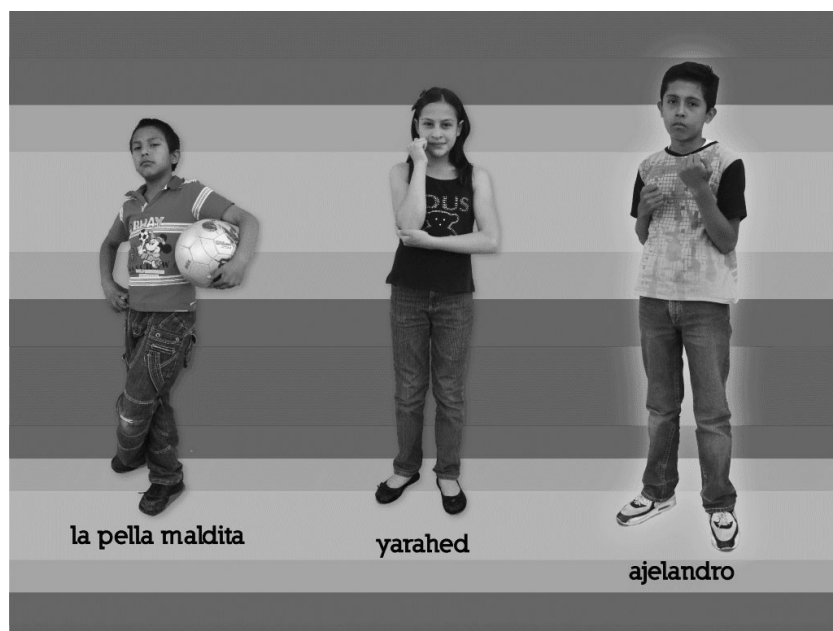
La producción de videojuegos en la Prensa Nacional es un método para reactivar las relaciones hacia el interior del lugar, en donde no sólo se describe un territorio o elementos del mismo, los participantes que crean los juegos intercambian opiniones sobre las problemáticas inherentes al interior del lugar, como el incremento de la violencia o distribución de drogas. De esta manera, se trabaja en la integración de las personas con su territorio por medio de la interactividad tanto en los videojuegos como en el intercambio de experiencias en clase y en el local mismo de videojuegos. Así, este intercambio de experiencias va más allá de lo virtual: la forma de ver una nueva realidad es mediante el juego de la representación de la colonia. El videojuego procuraría el encuentro de diálogo entre todas esas personas que han perdido el vínculo de convivencia.

Si bien el videojuego "Zombies en la Prensa Nacional" fue el motor para generar una mejor relación con la gente de la Prensa, en dicho juego sin embargo estaba ausente la parte sustancial del diálogo entre los mismos habitantes sobre lo que querían que se representara y cómo, en ese sentido, hubo la necesidad de comenzar relaciones directas con un primer grupo de niños que sugirieron un entorno de juego sencillo pero dinámico a través del primer taller.

"Zombies en la Prensa Nacional" logró captar el interés de más niños para participar en los talleres, así como la emoción de los mayores al ver escenarios conocidos dentro del videojuego. En este sentido, y a pesar de que el referente territorial fue parte importante para lograr un primer acercamiento con la comunidad a nivel más amplio, se juega con las posibilidades que tiene el mundo virtual para crear coincidencias y vínculos que en la vida real no se llevan a cabo. El proyecto ha interesado a distintos niños y jóvenes que incluso intuyen necesario hacer una buena cantidad de niveles de éste para poder "llegar" a la cuadra en que viven en colonias aledañas. De esta manera, el referente del territorio (la Prensa Nacional) dentro del juego de video comenzó a plantear en el imaginario de algunos una continuidad en donde se trascienden las fronteras territoriales a raíz de la inmersión en el mismo.



Si bien en esta primera entrega la identificación del emplazamiento físico logró “conectar” con mayor facilidad con la gente (el mundo virtual como espacio de socialización ante la ausencia tangible de un espacio de convivencia), los siguientes proyectos no sólo se desarrollarán en escenarios propios de la colonia, sino que contendrán temáticas que interesen a los niños en torno a la misma. Por ejemplo, “Fútbol antiviolencia”, juego en proceso de construcción, ha sido propuesto por niños preocupados por el incremento de asaltos y actos violentos en este lugar que, a su parecer, tienen su seno en un grupo de jóvenes que se reúnen en una calle específica. Teniendo como punto de encuentro el fútbol (los tres son asiduos jugadores), “Fútbol



Entrada de Fútbol antiviolencia

antiviolencia” será protagonizado por alguno de ellos (en la pantalla de inicio el jugador elegirá cuál) y así de alguna manera los niños sienten que tienen la posibilidad de, por medio de balonzos, hacer justicia por sí mismos a una situación que escapa de sus manos.

Tal vez sólo resuelta en el mundo virtual, pero la dinámica planteada en el juego es una llamada de atención sobre los problemas que aquejan en el lugar. De esta manera, la construcción de identidad no sólo se da a nivel de comunidad, con la posibilidad de tener una maquinita que incluya juegos hechos por los mismos niños de la colonia, sino en las reflexiones que tienen los jóvenes al confrontar ideas, opiniones y preocupaciones con los demás, aprendiendo de otros y respetando las diferencias de ideas. Además, al momento de jugar, los niños se identifican pues los juegos están hechos por gente que conocen y con quien conviven, que probablemente tiene las mismas preocupaciones o intereses.

La gente que habita en Prensa Nacional se sabe habitante y colono pero la identidad de la colonia está caracterizada por el desinterés y desarraigo. Volviendo al territorio, está la ausencia del espacio físico que permitiría el diálogo y la organización, la convivencia y el intercambio. De tal suerte, los videojuegos pretenden ser ese espacio que incentive a la comunicación “real” entre individuos dentro de este lugar: apelar al espacio virtual, en donde todos podemos ser iguales por un momento y unirnos en comunidad.

El videojuego pues, establece el vínculo entre niños y adultos, entre lo viejo y lo nuevo, entre lo real y lo posible, entre el lugar y sus habitantes, entre el adentro y afuera. Este proyecto propone la invención de una nueva forma de verse como comunidad, de crear la historia que no existe, de suponer que algo nos une a todos sin que lo hallamos percibido. Hacernos cargo de la producción de nosotros mismos, de que nuestra identidad está ahí y podemos retomarla, jugar con ella, modificarla y replantearla en la realidad. Porque la importancia de crear identidad recae en la necesidad de sentirse parte de *algo* que nos dé estabilidad, pero a su vez podamos analizar nuestro terreno de juego para poder modificarlo, está en nuestras manos hacerlo.

Así, la construcción de videojuegos en, para o con comunidades es un intersticio social pues al ser apropiado por la gente subvierte su capacidad enajenante y escapa al sentido comercial en que se desarrollan cotidianamente. El juego puede ser visto como depositario de especulaciones imaginarias, individuales o colectivas que responden a una necesidad real. Los imaginarios colectivos tienen utopías soñadas y, si bien la utopía se plantea como un lugar imposible, tiene una intención de realización. Si evaluamos desde la virtualidad la sensación de que esa utopía es posible aquí y ahora podremos desentrañar la manera en que podemos realizarla, teniendo como base su simulación.

La utopía va de la mano de nuestra identidad. Cada identidad tiene una utopía de acuerdo a la realidad que vive. Si aprendemos y concebimos nuestra identidad, entre la realidad y el deseo, entre lo real y lo virtual, ejerciendo conexiones con los demás, generando empatías y aprendiendo a respetarnos y respetar al otro, entonces el juego -el videojuego- deja de ser simple juego y se convierte en realidad, entonces la producción de nosotros mismos surge con desenfado, con goce y valor. Conocer nuestro campo de acción, nuestro campo de juego es reconocer qué caminos podemos tomar y hasta dónde somos capaces de llegar en nuestra “vida real”.

Sherry Turke propuso en 1995 la virtualidad como un espacio de transición para

aceptarnos como lo que somos. Yo considero, que más allá de una aceptación de lo que somos, es una puesta en marcha para seguir construyéndonos hacia lo que queremos ser, no sólo como individuos sino como sociedad. La búsqueda de una identidad colectiva sin la anulación de lo humano optando por una colectivización en la cual las necesidades básicas que nos engloban como personas sean completamente cubiertas. El territorio virtual del videojuego sería entonces un templete provisional desde el cual plantear problemáticas e inclusive posibles soluciones. Al igual que una terapia de grupo, el videojuego crearía la identificación no sólo local, sino problematiza a nivel global la necesidad imperante de pertenecer a algo e identificarse con alguien más, saberse parte de una problemática mundial que se tiene que reparar globalmente.

De tal suerte, la virtualidad deberá crear comunidad “real”. Considero que no hay una división importante entre lo real y lo virtual pues la realidad virtual, la comunicación por medio de internet, la presentación de nosotros mismos a través de algún aparato electrónico, la simulación de situaciones por medio del juego (del videojuego) no es más que simplemente una extensión de la vida real, de la vida cotidiana mediada por distintas herramientas de comunicación. El problema entonces no es si estamos más o menos tiempo en esta u otra realidad pues el juego no pretende ser una “pausa” de la vida sino una forma estética de construirse a uno mismo como individuo o comunidad: el problema real es si esas relaciones mediadas de antemano, nos dan posibilidad de interacción y comunicación dialógica o adquieren de nuevo el papel pasivo en que seguimos siendo simplemente espectadores.

# CONCLUSIONES

*«I am here in my mold  
but i'm a million different people  
from one day to the next,  
I can't change my mold»*

*The verve*

Hemos visto que las nuevas tecnologías han hecho tangible una nueva forma de construirnos como humanos, de reconstruir nuestras identidades individuales o colectivas. Gracias a la ausencia del referente espacial, la libertad temporal de poder ser de otras maneras consolidó lo que muchos teóricos sabían hace mucho: que la identidad no es única e inmutable sino que está en construcción permanente con ayuda de nuestra interacción con el entorno; con las personas que conocemos; y lo que hacemos. Además, las posibilidades de comunicación dialógica y vinculación global virtual han puesto de manifiesto que somos más afines que diferentes y que compartimos más cosas de las que pensamos: no somos en oposición a alguien o algo más, somos con ese “otro”.

Si bien la mezcla, la descentralización, el flujo y el desarraigo han sido parte del nuevo paradigma postmoderno y han sido vistas como cualidades positivas para la construcción de estrategias de vida menos sometidas a reglas y estereotipos, requieren cierto grado de certidumbre y estabilidad **para** poder anclarse a una base firme, aunque **también** flexible. La identidad misma si bien plural, cambiante y en flujo constante requiere una parte consistente sobre la cual depositar los vínculos, interacciones y asociaciones con el mundo exterior, con “el otro”, ya que al carecer de dicha estabilidad el azar y la zozobra son factores en muchos casos contraproducentes. El flujo y desarraigo, cuando no son elegidos, se vuelven una forma más de opresión y control.

Como ejemplo he puesto la movilidad constante, la migración, la incertidumbre ante el día a día en una sociedad que globaliza al igual que excluye, que estandariza al igual que “respetar” identidades específicas, siempre y cuando convenga a la economía de los poderosos. La globalización y homogeneización atrincheran y divide identidades colectivas resentidas socialmente por la exclusión que se ha hecho de ellas en la repartición del mundo. De forma individual y colectiva la contingencia sin cese evita la posibilidad de construir un sentido a la vida, una identidad: la creciente crisis económica, política e institucional, desampara y descobia a millones que se encuentran en situaciones donde la única certeza es la incertidumbre del mañana.

De tal suerte, si las nuevas tecnologías posibilitaron una mejor concepción del mundo, es importante que este sueño se realice. La creación de una gran comunidad global tiene sus fundamentos en las posibilidades de vinculación y comunicación dialógica por medio de los dispositivos de interconexión actuales. Es preciso, por lo tanto, aprender de qué manera nos construimos y cómo podemos seguir reconstruyéndonos, con el fin de que esta nueva comunidad se funda sobre bases firmes de respeto y equidad. Por eso he considerado que lo más importante en este momento es reconstruirnos como personas sanas, en vinculación y con respeto del otro para crear identidades proyecto que permitan levantar el nuevo mundo, como dirían los zapatistas, un mundo donde quepan muchos mundos.

Esta nueva posibilidad de identidad de identidades, esta nueva humanidad deberá descansar en la base firme de que todos somos parte de lo mismo, que el vínculo más fuerte que nos une a todos, aunque no lo queramos, es el hecho de ser humanos. Y una posible forma de ubicarla en un lugar más sólido, en donde no sea mera idea volátil, es dentro del juego; específicamente dentro de videojuegos que permitan, a partir de la simulación a cualquier nivel tecnológico, aprehenderla y tenerla como referente de lo que se quiere o no se quiere ser, de cuáles son las problemáticas que dificultan su libertad de construcción y en donde se puede participar de forma libre y sin ataduras, pero seria y responsablemente. El mundo virtual es una forma de anclarse a lo posible.

En el primer juego realizado en comunidad (*Zombies* en la rensa Nacional) consideré el espacio físico del lugar como el punto de partida para construir el escenario del juego. Si bien eso demandó mucho tiempo en la ilustración y síntesis de los lugares que tenía que insertar en los escenarios, fue la manera más directa en que la comunidad se sintió identificada en un mundo virtual que promueve la reconsideración del lugar

mismo y sus relaciones interpersonales. Curiosamente, ha sido a partir de la creación de este primer videojuego cuando verdaderamente he comenzado el proyecto de vinculación con la comunidad, es decir, de *mi* vinculación personal con ellos. Ni las entrevistas, ni la recopilación de información anterior me dió tanta cabida en ese barrio, del cual en cierta manera soy una extraña. Así, sostengo la teoría de que los mundos virtuales pueden ser esos puentes para que nos convirtamos en una comunidad, real y mejor; generando lazos de empatía entre todos. De esta manera, reitero la necesidad de tomar las herramientas de la virtualidad como meras extensiones de realidades posibles, como escapes para que la imaginación cree estas nuevas formas de ser en una sociedad donde los instrumentos creadores de sentido están manejados por un privilegio de exclusividad (el arte), consumo (la publicidad, el mercado), o poder (las instituciones, los grandes relatos y los medios tradicionales de comunicación). Así, más que acontecimientos artísticos, los videojuegos son meros juegos, cuyo fin último es el acto lúdico pero que plantea procesos de construcción y producción de identidades en donde el terreno de juego y sus dinámicas nos identifican y permiten visualizarnos: sus procesos y consecuencias posteriores reivindican el hecho artístico libre.

En un primer momento mi pretensión en la colonia era provocar la generación de una identidad que a mi parecer no tenían. Durante el desarrollo del presente proyecto aprendí que la identidad de este lugar es simplemente diferente al concepto de identidad generado en mi cabeza. Por eso, tuve la inquietud de descubrir cómo sería posible la construcción de identidades sin prejuicios basadas en el respeto a sí mismas y los demás, específicamente al individuo y su comunidad. Eso porque me parece más difícil construir un mundo mejor si no hemos aprendido a respetarnos de antemano a nosotros mismos. Un punto de partida para construir identidades proyecto es reconocerse y aceptarse, cambiar lo que pudiera ser dañino para la propia construcción y ser flexibles a la crítica y al cambio.

Reconozco haber sido pretenciosa al desarrollar el videojuego sin ninguna ayuda técnica, lo cual me rebasó en ciertos momentos e hizo bastante lenta la concepción del mismo. Pasé, curiosamente, por un proceso que me vinculó afectiva y prácticamente con todo lo que aquí escribí y la forma en que realicé el juego de video; desde el prejuicio conmigo, con los demás, y el poder crear lazos comunitariamente sólo hasta haber concluido la interfaz virtual del juego. Sin embargo, este proceso me ha dejado claro cuáles son mis propias capacidades, la forma en que mi comunidad se construye

constantemente y he aprendido formas más abiertas de comunicarme con otros. Además, me generó la necesidad de no sólo producir juegos virtuales con sus implicaciones técnicas, muchas veces costosas y poco accesibles económicamente,, sino de realizar juegos cotidianos en donde se cuestione la construcción identidades o se potencien las ya existentes. Esto es, aprendí que la gente de mi colonia no tenía una identidad ausente sino, por el contrario, potencialmente construible, pero para que eso sea posible hará falta más interacción entre las personas y que se genere un tejido social más activo y participativo.

Como último punto, quiero proponer las bases para una reflexión e investigación a futuro. Si bien la ausencia del espacio físico promovió una forma distinta de construirnos y de concebirnos, pareciera que la negación de ese espacio, que aún seguimos ocupando, es la forma actual de control y poder. Dentro de las redes sociales y el mundo virtual, el referente físico vuelve a visibilisarse en nuevos modos dentro de la realidad tangible. Mucha de la inestabilidad identitaria es generada por la ausencia física del poder ser. El cuerpo sigue siendo negado, una negación eterna que tiene su cuna en el desprecio a la carne de nuestras raíces occidentales, pero que se agudiza recientemente, no sólo por el incremento de los procesos migratorios, la necesidad de reconstruirse físicamente a través de intervenciones quirúrgicas que reparan la imperfección por no ser como los cánones de belleza lo dictan, sino por la forma en que se incrementa y ejerce la violencia, sobre todo en México. A este respecto, considero posible comparar la problemática actual de este país con las situaciones vividas durante los años de las grandes dictaduras latinoamericanas, de las cuales diría Julio Ortega en 1981:

“El país como campo de concentración deja ver, por lo mismo, la suerte de un cuerpo negado (preso, torturado, desaparecido, muerto, quemado). Y puede decirse que en estos años la represión en América Latina contribuyó siniestramente a los repertorios de autoritarismo con ese «cuerpo desaparecido»; porque incluso en el campo de

concentración nazi el cuerpo preso tenía una cifra marcada, ya que el delirio fascista llevó la estadística de su exterminio en los países del cono suramericano; en cambio, ese cuerpo desaparecido ya no podía siquiera documentar su propia muerte, siendo su desaparición una muerte doble: del cuerpo vivo y del mismo cadáver.<sup>45</sup>

Pareciera que la desaparición momentánea del referente físico, tanto del cuerpo como del territorio, ha sido llevada a cabo literalmente (El Cerro de San Pedro, emblema de San Luis Potosí no existe más, el lugar sagrado de Wirikuta extendido en varios estados de la República Mexicana está siendo exterminado, quitando su territorio a una cultura milenaria, el pueblo de Temacapulin en los altos de Jalisco está a punto de ser inundado para crear una presa en su lugar, entre muchos casos más) y nos hace olvidar que, si bien fuimos liberados temporalmente de estereotipos y convenciones gracias a las nuevas tecnologías, seguimos estando contenidos en la carne y la tierra: no nos hemos vuelto etéreos.

---

<sup>45</sup> Citado en EGUREN, Gustavo (comp.), Cuentos sobre la violencia, Editorial Letras Cubanas, La Habana, 1983, 283 pp.



# BIBLIOGRAFÍA

## LIBROS

BREA, José Luis. El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en el capitalismo cultural. Publicado en 2009 bajo la licencia de Creative Commons, descargado en formato libre de: [http://www.joseluisbrea.net/ediciones\\_cc/3rU.pdf](http://www.joseluisbrea.net/ediciones_cc/3rU.pdf)

BUCKINGHAM, David. Youth, identity and digital media. The MIT Press, Cambridge, Inglaterra, 2008, 206pp.

CALLOIS, Roger. Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo. FCE, primera reimposición, México, 1994, 331 pp.

CASTELLS, Manuel. El poder de la identidad. Siglo XXI editores, México 1999, La Era de la Información vol. II 495pp.

CASTELLS, Manuel, La importancia de la identidad en La vanguardia, 5 noviembre 2005. (documento en pdf)

CHIHU Amparan, Aquiles (coord.), Sociología de la identidad, M. A. Porrúa: UAM, Unidad Iztapalapa, México 2002, 253pp.

EGUREN, Gustavo (comp.), Cuentos sobre la violencia, Editorial Letras Cubanas, La Habana, 1983, 283 pp.

FERNÁNDEZ, Gonzalo Jorge, Filosofía Zombi, Edit. Anagrama, Barcelona , .213pp.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens, Alianza-Emecé editores, sexta reimposición, Madrid, 2007, 287 pp.

KLEIN, Naomi. No logo. El poder de las marcas. Ed. Paidós, Barcelona 2005, 559pp.

LABORAL (edit.), Homo ludens ludens. Tercera parte de la trilogía del juego., Catálogo recopilatorio de las exposiciones Homo Ludens Ludens, Playware y Game world. Fundación La Laboral, Centro de arte y creación industrial, Puerto de Gijón, 2008, 555pp.

LE BRETON, David Adiós al cuerpo. Una teoría del cuerpo en el extremo contemporáneo. Editorial La Cifre, México, 2007.

PERCEVAL José María, Nacionalismos, xenofobia y racismo en la comunicación. Una perspectiva histórica, Ediciones Paidós, Buenos Aires, 1995.

RYAN, Marie-Laure, La narración como realidad virtual, Ediciones Paidós, Buenos Aires, 2004, 349 pp.

SALEN, Katie (edit.), The ecology of games. Conecting youth, games and learning.The MIT Press, Cambridge, Inglaterra, 2008, 275pp.

SANTANA Castillo Joaquín, Utopía, identidad e integración en el pensamiento latinoamericano y cubano, Editorial de Ciencias Sociales, Instituto Cubano del Libro, La Habana, Cuba, 2008. 306 pp.

SEN Amartya, Identidad y violencia. La ilusión del destino, Katz editores, segunda reimpresión, Buenos Aires, 2008.

TURKLE, Sherry. La vida en pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet. Paidós ediciones, México 1997, 414pp.

## **ARTÍCULOS EN REVISTAS**

SEN Amartya, «La ilusión del destino», *Letras Libres* #87, marzo 2006,p.  
ZAÍD, Gabriel, «O produces o platicas», *Letras Libres* #87, marzo 2006, p.70 y 71.

## **ARTÍCULOS EN PDF**

FINQUELIEVICH Susana, PRINCE Alejandro, «El (involuntario) rol social de los cibercafés», Consultado en: <http://www.oei.es/tic/rolcibercafes.pdf>

IGLESIAS Turrión Pablo, «Los indios que invadieron europa. La influencia del E.Z.L.N. en las formas de acción colectiva de los movimientos globales. Los tute bianche.» Ponencia presentada en el X Encuentro de latinoamericanistas españoles "Identidad y multiculturalidad: la construcción de espacios iberoamericanos" (Grupo AT18). Universidad de Salamanca, 13 y 14 de mayo de 2004

JENKINS, Henry, «Game design as narrative architecture», 18pp.

MUÑOZ Gutiérrz Carlos, «Juegos virtuales: identidad y suversión» *Astrágalos revista cuatrimestral iberoamericana*, no. 14, 2000, p.67.

PARRINI, Rodrigo. «Contrato generacional y constitución de un sujeto juvenil» [http://www.inicia.org/public/Rodrigo\\_Parrini.pdf](http://www.inicia.org/public/Rodrigo_Parrini.pdf) , consultado en Octubre 2009

BELLI, Simone, et.al. «De cyborg a mutante: tiempo y espacio en Cyberia» *Revista Uaricha* #13, Diciembre 2009, p.19-36.

## **ARTÍCULOS EN RED**

**Tones John**, "Por qué los videojuegos no deberían ser arte", en <http://www.publico.es/culturas/271783/arte/jugar> , publicado el 22/11/2009.

**Rocamoa Jesús**, "El arte de jugar" en <http://www.publico.es/culturas/271783/arte/jugar> , publicado el 22/11/2009.

**Baigorri Laura**, "Game as critic as art" en <http://www.interzona.org/baigorri/textos/GAME.htm>

Imagen estadísticas: <http://www.onlineeducation.net/videogame>

MENESES, Naranjo. «Diez años de vida (cotidiana) en la pantalla: una relectura crítica de la propuesta de Sherry Turkle», *Revista sobre la sociedad de conocimiento*, uocpapers #2, 2006, Universidad de Catalunya.

MERLO, Tatiana. Videojuegos y chicos en situación de calle: hambre de inclusión e identidad, Anales de la educación común, Tercer siglo año 1, número 1-2, Adolescencia y juventud. Septiembre 2005. Publicación de la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires. Versión digital del art. Publicado en pp. 228-231 Documento en PDF: [www.abc.gov.ar/lainstitucion/.../revista/...02/.../22\\_merlo\\_flores.pdf](http://www.abc.gov.ar/lainstitucion/.../revista/...02/.../22_merlo_flores.pdf)

MOLINA Luque, Fidel. «Educación, multiculturalismo e identidad», *Sala de lectura, Organización de los Estados Iberoamericanos*. Departamento de Sociología, Facultad de Ciencias de la Educación Universidad de Lleida (España). <http://www.oei.es/valores2/molina.htm> Consultado en enero 2010.

TEOMAN, «La crisis poco afecta a los videojuegos», <http://www.mundivideojuegos.com>, 28 mayo 2009, consultado en septiembre 2009.

«Sexo, poder y gobierno de la identidad». Entrevista con Michel Foucault, <http://www.hartza.com/fuckault.htm>, consultado en abril 2010.

MEDINA, Antonio. «Radio y Televisión comercial reproducen discriminación y violencia de género», *América Latina en Movimiento*, 1 Agosto, 2009. <http://alainet.org/active/28381> (consultado en enero 2010)

## **TESIS**

VIZZUETT Olvera, Juan Amael. Videojuegos: La diversión programada Tesis Licenciatura en Periodismo y Comunicación Colectiva, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán, UNAM.

ESNAOLA Horacek y Graciela Alicia, La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela, Tesis doctoral, Universidad de Valencia, España, 2005.

## **PÁGINAS WEB**

Videojuegos y sociedad. Pco Moral, libertad de expresión y conflicto generacional.: <http://videojuegosysociedad.com>  
<http://www.scielo.org.co/pdf/rsap/v10n4/v10n4a01.pdf>  
<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=751>  
[http://www.razonypalabra.org.mx/N/n64/varia/ruelas\\_ramirez.html](http://www.razonypalabra.org.mx/N/n64/varia/ruelas_ramirez.html)  
[http://www.politicas.unam.mx/razoncinica/LOS\\_CIBERCAFÉS\\_EN\\_MÉXICO.html](http://www.politicas.unam.mx/razoncinica/LOS_CIBERCAFÉS_EN_MÉXICO.html)