

## **Tecnologías de interconexión y telepresencia. Su lugar en la constitución y emergencia de nuevos grupos culturales juveniles**

Sebastián Mealla

*¿Cuántos colores pueden ver las calandrias petirojas de borneo?  
- yo digo que ven en 8 bits<sup>1</sup>*

El presente texto pretende dar a conocer las primeras indagaciones de una investigación sociocultural cualitativa acerca del lugar que ocupan las nuevas tecnologías en la constitución y emergencia de ciertos grupos juveniles cordobeses vinculados a los juegos de rol. El proyecto surgió como propuesta de trabajo final de la carrera de Comunicación Audiovisual dictada en la Universidad Blas Pascal de Córdoba, Argentina.

### **Grupos juveniles y tecnología. Sobre las identidades del bit y el cátodo.**

El ciberespacio y las herramientas digitales de interconexión abren nuevos campos para la acción social y la construcción de sentido cultural de un gran número de grupos juveniles. Aquí ya no se habla del clásico paradigma planteado por los massmedia, sino de un nuevo tablero de acción y transformación tecnológica en tres grandes ámbitos: identidad, cultura y sociedad. Al abordar esta problemática, la posición latinoamericana de periferia no debe ser tomada como sinónimo de apartamiento tecnológico, sino más bien como una forma cualitativamente diferente de adjudicarse, valerse y hasta apropiarse de estos recursos. Así surge un panorama particularmente interesante para la investigación y el análisis de todos aquellos fenómenos que se generan en la dinámica entre tecnología y sociedad, y que por lo general no responden a los modelos planteados y aplicados en otras regiones tecnológicamente "más desarrolladas". Muchos son los aspectos y cuestiones en los que se centra esta investigación. Sin embargo, es importante dejar claro que los cambios de paradigmas impulsados por la interconexión digital representan un fenómeno globalmente extendido pero culturalmente adaptado a diferentes sociedades.

El ámbito donde se emplazan estos grupos (Córdoba, Argentina, Latinoamérica) es abordado como un factor decisivo, como el lugar desde

donde los sujetos, que no son pasivos, toman la tecnología que llega a sus manos. Si bien el ciberespacio, como dimensión analítica, pone en juego todo un repertorio de nociones acerca del colapso del territorio y de la acción generalizada de la globalización, las tecnologías, especialmente las de telecomunicación y telepresencia, si bien virtuales, no deben ser consideradas como no-lugares. Tiene una locación, están vinculadas con un lugar cultural y social determinado donde se sitúa aquel que controla la tecnología, que la (des)configura según el lugar que ocupa en el mundo. La realidad Latinoamericana no se presenta, entonces, como un simple factor condicionante, sino que viene a aportar al análisis el enclave del contexto.

El Proyecto de investigación toma como unidades de observación dos grupos de Juegos de Rol de la ciudad, cuya emergencia se relaciona profundamente con la tecnología y el ciberespacio, configurando una problemática nueva y particular. La conjunción de sus relaciones con el contexto social y representaciones en el espacio simbólico, que conviven con el movimiento de proyección global que les permiten las nuevas tecnologías, lleva a la conformación de nuevas identidades juveniles, que se valen de otros parámetros socioculturales y presentan otras adscripciones identitarias que ya no necesariamente implican un alto grado de visibilidad y acción en el contexto social cercano. Son grupos configurados alrededor del paradigma de la cibercultura, con otros estándares de elasticidad y de tolerancia frente a la diferencia, con referentes globales pero localmente adaptables, con agregación de miembros que no deben compartir necesariamente un contexto físico cercano. Lo que interesa a este trabajo de investigación particular son las prácticas y representaciones culturales que estos grupos construyen en su vínculo con las tecnologías de telepresencia, sus formas de generar sentido y significado compartido a partir de prácticas comunicacionales marcadas directamente por una impronta tecnológica y telepresencial emergente. Desde esta perspectiva se toma a la tecnología como *un lugar* cultural que genera nuevas prácticas, sentidos y articulaciones socioculturales.

### **Dinámicas y articulaciones en la construcción de identidades**

A este tipo de comunidades se las ha clasificado como *sistemas culturales híbridos*, caracterizados por estar conformados por miembros de identidades

heterogéneas, lo que se traduce en una posición flexible y tolerante frente a la diversidad, mostrando elasticidad identitaria y cultural. No imponen modelos o adscripciones identitarias excluyentes y determinantes, ni posee referentes identitarios obligados, representan nuevas/otras formas de agregación juvenil. Otro modelo desde donde dar cuenta de las formas de grupalización de los jóvenes. Las identidades de hibridación que se generan dentro de estos grupos vendrían a ser una forma de nombrar a los procesos constantes de construcción de la identidad a través de dinámicas y articulaciones que los sujetos realizan en diferentes esferas culturales, como mecanismos constituyentes de identidad y diferencia. La identidad se comprende, entonces, como un proceso de construcción-deconstrucción a partir de diversos discursos culturales. Es así como la hibridez representa un movimiento nómada sobre las esferas sociales, lo que plantea una relación particular con la otredad. Los grupos abordados a lo largo del trabajo de investigación son producto de la congregación de individuos de diversa "naturaleza social". El grupo como tal surge de estos cruces culturales para obtener por resultado procesos creativos. Así, tanto los grupos como los colectivos juveniles abordados pueden ser vistos como un conjunto aparentemente heterogéneo de expresiones y prácticas socioculturales, pero que en realidad se construye bajo otras premisas y modelos que le dan unidad, que le permiten establecer un *afuera*. Muchos de estos procesos favorecidos o permitidos por la utilización de la tecnología para generar espacio culturales. El factor tecnológico como espacio de comunicación transcultural.

Las tecnologías de telepresencia y el ciberespacio son factores que hacen posible estos nuevos tipos de constitución de grupos e identidades. Generan espacios que se rigen más por cuestiones de orden simbólico o del imaginario, por lo que llevan a reinterpretar y resignificar aspectos como el territorio, la forma de volverse visible socialmente, las relaciones cara a cara, los vínculos interpersonales, etc. Es un ámbito especial para la generación y circulación del imaginario compartido del grupo, un factor decisivo para la construcción de identidad. Esta noción permite pasar del paradigma multimedial al transmedial, que implica la deslimitación de las prácticas cotidianas y la reinterpretación del espacio territorial. Esto se traduce en un cambio radical de las nociones de sujeto – espacios de actuación social – realidad. La transmedialidad no refiere

a la mera multiplicad de posibilidades mediáticas (multimedia), ni a la agrupación de medios, sino que es un proceso y una estrategia de alta tensión que intenta sintetizar recursos mediales diferentes para obtener resultados creativos. Las tecnologías de interconexión y el ciberespacio se basan en esta transmedialidad, en el empleo de diversos sistemas tecnológicos de telecomunicación y representación para elaborar interfaces y espacios simulados complejos para la interactividad y la inmersión. Y, justamente, una de estas formas mixtas de narración y medios tecnológicos son los denominados Massive Multiplayer Role Playing Games (MMORPG). Por tal, no resulta casual la selección de estos grupos como unidades de observación del proyecto, ya que se presentan altamente vinculados a la tecnología, y a partir del vínculo cultural con ellas, son capaces de elaborar otras formas de agregación cultural juvenil con modelos particulares desde donde definir identidad.

### **Narrativas digitales en entornos de inmersión. El caso de los MMORPG**

Janet Murray ha sentado precedentes en el estudio de los RPG (clásicos e informáticos) y de otros formatos de ficción interactiva como “formas teatrales” no tradicionales. Los jugadores son, al mismo tiempo, actores y audiencia los unos para los otros, “(...) nuevas formas de *placer narrativo* adulto que supone la escritura de historias en colaboración, que son una mezcla de lo narrativo y lo dramatizado y que no se hacen para que alguien las vea o escuche, sino solo para compartirlo entre participantes” (Murray, 1999) Los mundos y experiencias de inmersión, hoy especialmente potenciados por los motores gráficos 3D, no funcionan con las reglas tradicionales de la narración cinematográfica o literaria. El entorno tridimensional aumenta la densidad de información ofreciendo una ilusión visual más rica y a la vez más persuasiva. El espacio virtual generado y distribuido tecnológicamente encierra en sí mismo el deseo de moverse por él autónomamente, guiado por la propia experiencia. Las tecnologías de telepresencia abren una nueva fase acerca del potencial de inmersión, transportando al usuario/interactor a otros mundos, sintiéndose dentro de la mente de sus propios personajes. Lo importante para el participante en estas experiencias es la cuota de libertad que se le otorga, y la consiguiente oportunidad de afectar la historia.

Hay que tener presente el gran avance que supone la introducción de tecnologías de telepresencia en este campo porque, para complementar lo que supone Janet Murray, ya no todo el peso de la experiencia narrativa participativa recae sobre los personajes prediseñados, cuyo funcionamiento se basa en complejos algoritmos de Inteligencia Artificial (IA), sino que actualmente las altas velocidades de conexión en red permiten la interacción masiva de múltiples personajes *jugadores*, todos interactores de distintas partes de mundo que se reúnen en pos de una historia multiforme en común. Quizá la inclusión de esta nueva posibilidad, que no es tan nueva en sí pero si lo es su alcance y disponibilidad masiva actual, sea la arista más interesante de analizar en la actualidad acerca de la problemática planteada. Sin embargo, no se debe caer en un paradigma tecnologista sobre el tema, ya que la capacidad de contar historias digitales atractivas no depende de la animación avanzada o de entornos tridimensionales sofisticados, sino de saber dar forma a los momentos dramáticos.

Hoy ya asoman nuevos lenguajes e interfaces que brindan recursos narrativos maravillosos, ni siquiera atados al hipervínculo textual. Esto ha llevado a la narrativa electrónica a acercarse cada vez más a los códigos de los medios de representación audiovisual, como el cine, pero especialmente la televisión. El fenómeno es aún más marcado en la ficción digital de los videojuegos, campo donde los paradigmas narrativos se prueban y generan constantemente. Juegos como los MMORPG se han adaptado a las reglas y condicionamientos de la interconexión con mayor agilidad y rapidez que otros campos. Aquí la potencia visual y sonora para generar historias inmersivas, telepresenciales o no, alcanza en la actualidad niveles impensados, incluso para el modelo mismo del Hipertexto. Este factor es clave para no limitar el campo de la narrativa electrónica, ya sea de participación individual o mediante conexiones en red, a un fenómeno puntual como lo es el HTML. En la actualidad, la tecnología, especialmente la referida a la interconexión, se presenta como un factor decisivo en el desarrollo de los mensajes y objetos contemporáneos. Prácticamente toda actividad de diseño estético y de comunicación implica la materialización de una idea en un determinado soporte, que hoy puede ser tanto material o virtual, capaz de ser percibido por las capacidades sensoriales del sujeto.

## **El paradigma de la recepción en las tecnologías de simulación**

Asimismo, la categoría usuario – receptor va quedando fuera de los modelos de representación y actuación tecnológica. Las tecnologías de telepresencia, las narrativas electrónicas y los entornos virtuales simulados exigen hoy el planteamiento de modelos de recepción nuevos, acordes a las capacidades y propiedades de la telecomunicación y el ciberespacio. El usuario, ahora actor – participante, devenido interactor, entra en la historia, por lo que el argumento cambia según sus acciones. La narrativa avanza hacia las historias multiformes y la ficción electrónica, y el usuario hacia el escenario simulado de inmersión. No sólo cae en desuso la categoría de usuario, sino que la frontera entre audiencia y autor se va disolviendo, lo cual no significa que deban entenderse como lo mismo. En este punto el software se presenta como un abanico de posibilidades para el interactor, capaz de generar contenidos e influir en la historia a partir de reglas, acciones y procedimientos que ya han sido pautados y configurados por el programador. Sin embargo, este último tampoco se constituye como un completo autor, pues el mundo narrativo que ha generado sólo cobra vida y funciona a partir de la participación masiva. Incluso el diseñador, que si bien a pautado los comandos de acción, muchas veces es incapaz de prever la combinación, dinámica y articulación de los mismos interactores. Justamente, el poder de las tecnologías de telepresencia y de las simulaciones que construye se basa en su capacidad de actuar como intermediarios. Así, “el papel que interpretan los jugadores es pues una combinación de fantasía personal y convenciones colectivamente aceptadas (...) Compartir con otros jugadores un mundo ficticio sin un guión de por medio implica una negociación constante del argumento y de la frontera entre la alucinación colectiva y el mundo real” (Murray, 1999). Queda clara, entonces, la fuerte impronta social que circula dentro de los mundos simulados del ciberespacio. Funcionan en base a la interacción y la intersubjetividad, implica un ámbito de circulación de sentido y de construcción de imaginarios simbólicos que hacen a la conformación de la comunidad virtual. Las narrativas electrónicas y las experiencias generadas a través de la telepresencia se convierten en *algo real* sólo a través del uso. Como un ejemplo sobre el tema Murray dice: “(...) los jugadores de MMORPG se ven a sí mismos como participantes en una actividad literaria y en la construcción de una comunidad.

Se enorgullecen de construir un mundo virtual duradero que es a la vez un logro técnico y una actividad social positiva” (Murray, 1999).

El caso específico de los MMORPG es más que importante para entender no sólo las narrativas electrónicas participativas, sino para tener una dimensión del nivel que han alcanzado las tecnologías de telepresencia en dicho ámbito. En los MMORPG, que son básicamente juegos de rol en línea, los mismos jugadores crean un repertorio de convenciones para todo tipo de acciones. Incluso, en algunos casos los jugadores pueden programar objetos y eventos en el sistema. Las estrategias narrativas de los MMORPG son muy desarrolladas en cuestiones de establecer límites entre las fantasías privadas y la actuación pública. No hay *un director de juego*, el software sirve de narrador de la historia representando mediante interfase gráfica la acción y diálogo de los personajes en las pantallas. En base a esto, los entornos electrónicos desarrollan fórmulas y reglas para estructurar la participación. Cuando el sujeto ingresa en la simulación se le permite experimentar cambiando ciertos parámetros, en la computadora encuentra un mundo que su actuación es capaz de alterar dinámicamente. Luego de varios años de uso impreciso del término “interacción”, se suele confundir el placer de la actuación con la posibilidad de manipular un mouse, pero la mera actividad no es actuación. La actuación va más allá de la participación y de la actividad. Murray sostiene que las formas tradicionales de arte no ofrecen muchas posibilidades de actuación entendida como placer estético y experiencia valiosa en sí misma, pero afirma que es posible encontrarla en la estructura de los juegos. Por eso, cuando se lleva la narrativa al ordenador, se lo hace dentro de un mundo que ya está estructurado a partir de los juegos.

### **Tecnología, cultura y sociedad**

De esta forma, se ve emerger toda una generación conformada por sujetos de una *plasticidad neuronal* y elasticidad cultural que, aunque se asemeja a una falta de forma, es más bien una apertura a las formas diversas, adaptación a diferentes contextos y una gran facilidad para los lenguajes audiovisuales y digitales. Con este bagaje pueden ingresar y manejarse en las complejas redes digitales y telecomunicacionales

Las nuevas tecnologías de telepresencia y comunicación están redefiniendo aquello que Martín Barbero denomina “*modos de estar juntos*”, ya que alteran

nuestra propia percepción del espacio y del tiempo. Pero, ¿cuál es el vínculo real entre el desarrollo y evolución de las herramientas tecnológicas y las dinámicas propias de la esfera cultural? Ha resultado fundamental para este trabajo entender a la tecnología como un fenómeno social y cultural que transforma y modifica las relaciones de comunicación, incluso generando nuevos vínculos de este tipo. En el campo de las tecnologías de interconexión y telepresencia el factor cultural es innegable, básicamente porque remite a procesos y espacios de comunicación generados desde el mismo ámbito tecnológico, pero envueltos por factores culturales evidentes. Los recursos tecnológicos, tanto en el soft como en el hard, abren espacios de sociabilización, donde los vínculos comunicativos fluyen y el sentido se genera en la interacción. Nada más remoto de la realidad que pensar que los fenómenos y procesos vertiginosos de la tecnología corren al margen de los factores sociales y las implicancias culturales, “lo que está cambiando no es el tipo de actividades en las que participa la humanidad sino su capacidad tecnológica de utilizar como fuerza productiva lo que distingue a nuestra especie como rareza biológica, su capacidad de procesar símbolos” (Castells, 1998).

Las cuestiones que derivan de la globalización económica y la mundialización de la cultura, lejos de reducir el problema hacia un mero derrumbe de lo local, nos lleva a reflexionar sobre la tecnología como “el espacio” donde los rasgos globalizadores son más fuertes, pero donde también salen entrelíneas cuestiones propias de las esferas culturales particulares. La relación entre cultura y tecnología es del tipo global/local. Fenómeno globalmente extendido, consensuado y proyectado, localmente activo, retomado y adaptado. Las prácticas tecnológicas de comunicación y telecomunicación son siempre colectivas y grupales. Interconectan actores sociales tecnológicamente mediados y contruidos en un espacio que, aunque no físico, no por eso menos social, cultural y simbólicamente significativo. Sin embargo también hay que contemplar el paisaje de incertidumbre y ambigüedad que las llamadas nuevas tecnología de telepresencia han empezado a mostrar en cuestiones de cultura y sociedad. Si bien las herramientas de interconexión y telecomunicación interactiva han generado amigables y sofisticados espacios de comunicación e interacción, se deben contemplar también los descalabres que se han

producido con su irrupción, acrecentando, o mas bien redefiniendo las brechas sociales para aquellos que no tienen los recursos, materiales o simbólicos, para acceder a estos elementos que actualmente parecen constituirse como un nuevo requerimiento para la inserción y la acción en el plano sociocultural. La carencia tecnológica como una cuestión de “semianalfabetismo” abre hoy una discusión que lleva a un análisis por la corroboración de la trascendencia que en la actualidad tienen o pueden llegar a tener la posesión o la falta, el conocimiento o ignorancia, el dominio o no de las tecnologías. La pregunta versa por saber si las tecnologías brindan a estas manifestaciones culturales la posibilidad de construir espacios propios y significativos donde refugiarse y generar conocimientos sobre si mismos y sobre el “mundo” cultural que los rodea. Hace no mucho tiempo solían haber trayectorias de vida relativamente claras y jerarquizadas, con límites profundamente interiorizados. Hoy el trabajo, el matrimonio, la educación como destinos previsibles y hasta inevitables, como metas-destinos, ya no parecen funcionar para la continuidad y organización social. La diversificación, la complejización y el deterioro de los mecanismos de integración social, de los que la tecnología ha sido una de los principales factores del cambio, ha provocado que la vida de los actores sociales se presente como incertidumbre.

A esta desintegración de los metarelatos y metas-destino sociales, le sigue también la erosión del territorio. Con la irrupción globalizadora de la telepresencia, parece que en más de un sentido no hay un espacio físico que sirva como territorio o frontera delimitante de lo interior-propio con lo exterior-ajeno. Estos factores alterados por las tecnologías de información han provocado, por ejemplo, que espacios como el barrio o “la cuadra” pierdan muchas veces su carácter de “tamaño de mundo” para un cierto tipo de grupos culturales. Esto nos remite directamente a un nuevo espacio comunicacional en el que no importa tanto la muchedumbre sino mas bien el tráfico, las conexiones, el bit-rate, el streaming y los flujos de redes. Las técnicas de información ordenan tanto el espacio público como privado. El *downtown* esta en red, y no es un asunto menor ya que si se tiene en cuenta al entorno digital como centro de muchas operaciones sociales, es desde allí donde se tendrá que empezar a medir y reconfigurar la periferia.

La transferencia electrónica de interactividad telepresencial desemboca no solo en una transferencia de data y tecnología sino, sobretodo, en una transferencia política y cultural que pone nuevamente en tela de juicio nociones que están precisamente en el corazón de nuestra época: la de cultura, sociedad, lo público, lo privado, lo real. Tras la línea del horizonte aparente, del primer horizonte como paisaje del mundo, el *mediascape* vendría a imponerse con ese *horizonte al cuadrado* de la pantalla, afectando no solo el paisaje atmosférico, sino también ese paisaje profundo de nuestra memoria de los lugares, de nuestra orientación en el mundo.

Comunicación extraída de la investigación sociocultural cualitativa acerca de las tecnologías de telepresencia y la emergencia de nuevos grupos culturales desarrollada por Sebastián Mealla Cincuegrani, Federico Gómez y Gonzalo Bazán. Universidad Blas Pascal, Córdoba, Argentina. 2004

**Texto por Sebastián Mealla C.**

## Referencias

- Murray, J., *Hamlet en la Holocubieta*, Editorial Paidós, Barcelona, 1999
- Castells, M., *La era de la información : economía, sociedad y cultura*, volumen 1, Editorial Alianza, Madrid, 1998
- Barbero, M., *De los medios a las mediaciones : comunicación, cultura y hegemonía*, Editorial G. Gili, México, 1987

---

<sup>1</sup> Fragmento extraído del grupo de noticias de la Comunidad Rol en Córdoba. El mensaje formó parte de una actividad de los miembros consistente en vincular fenómenos y procesos naturales con explicaciones y paralelismos informáticos.