

MARÍA MAGDALENA LÓPEZ DE ANDA<sup>1</sup>

**E**l concepto de identidad ha sido importante desde distintas aproximaciones para examinar los fenómenos sociales, se analiza en las investigaciones de género y en los estudios sobre nacionalismos, minorías específicas y movimientos sociales. Su abordaje se ha transformado de la mano de los procesos de globalización, de composición social y de emergencia de grupos de interés coyuntural: “cuya solidaridad puede ser únicamente situacional y estratégica, con formas de identificación en las que lo común está frecuentemente negociado a través de la contingencia de intereses sociales y de reclamos políticos” (Palacios, 2006, p. 212). En este contexto de cohesiones *ad casum*, la función de identificación/distinción de la identidad se vuelve prioritaria como mecanismo de ejercicio político; mientras que las mediaciones de sentido posibilitadas por las tecnologías telemáticas, son una variable relevante para el estudio de los discursos y prácticas que configuran al yo, al nosotros y a los otros.

En este artículo bordamos sobre la identidad como objeto de estudio, reflexionando en torno a los procesos que la constituyen y su relación con la generación social de sentido.

## 1. El concepto de identidad

Para José Manuel Valenzuela (2000) la identidad es la construcción de umbrales semantizados de adscripción. Esta definición, aunque breve, describe elementos centrales para comprender qué es y cómo se constituye la identidad:

- i) *Umbral*, alude al movimiento, pues se trata de un proceso en constante construcción.

---

<sup>1</sup> Es Licenciada en Comunicación con especialidad en Educación y Procesos cognitivos, Maestra en Sociedad de la Información y Doctora en Sociedad de la Información y el Conocimiento. Profesora–investigadora del Departamento de Estudios socioculturales del ITESO. Especialista en Comunicación estratégica a través de las tecnologías de la información. Es autora de: “Relatos sobre el origen de los mundos virtuales: hipótesis y linajes”, y dictó la conferencia: “Cuerpo e identidad en mundos virtuales” en el XIII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación, 2016.

- ii) *Semantizado*, es decir, constitutivo de sentido.
- iii) *Adscripción*, poniendo de relieve la función de pertenencia/diferencia con sujetos y prácticas.

A estas características conviene agregar que la identidad es:

a) *Inter e intra subjetiva*, pues “se constituye a través de un proceso constante, y se ubica, tanto en lo individual como en lo colectivo, en función de un referente externo que es la otredad” (Palacios, 2006, p. 222). La relación con los otros —ceranos o lejanos— no sólo juega el papel de referente respecto al yo, sino que funciona como mecanismo legitimador, pues la configuración identitaria es “parcialmente interna y subjetiva, y parcialmente externa y dependiente del reconocimiento de los demás” (Woodward, 2004).

La identidad nos da una forma de “vincular el dominio fenomenológico de vida, la experiencia de momento a momento y el dominio semiótico de sistemas culturales y sociales perdurables de creencias, valores y prácticas de construcción de significado” (Lemke, 2008, p. 21). Marca la tensión inherente entre la conciencia individual (yo) y social (persona).

b) *Selectiva*, en tanto que, como lo señala Manuel Castells, construye sentido atendiendo uno o varios atributos culturales, a los que se da prioridad sobre el resto de las fuentes de sentido (2000, p. 28). Es decir, de la múltiple exposición posible a formas simbólicas, grupos y procesos culturales, optamos por adscribirnos a unas en detrimento de otras, ocupando —como se explicará más adelante— posiciones discursivas.

La cualidad de selección es un atributo de la configuración identitaria ampliamente estudiado por la tradición sociológica, en tanto que, como lo señala Gilberto Giménez, ha postulado que la identidad se define en buena medida por la pluralidad de pertenencias sociales (2000, p. 51), sobre las cuales el sujeto opta dentro de marcos y relaciones de poder. Las elecciones se manifiestan en posturas o puntos de vista con que estructuramos nuestros discursos; se trata de formas de apego temporal en las que nos articulamos con flujos discursivos más amplios. Así pues, la identidad se configura mediante procesos selectivos inter e intra subjetivos de sentido en las que los sujetos eligen y resignifican atributos culturales a los que se adscriben —en algunos casos de forma relativamente estable y en otros, volátil—.

Más que referir a lo que el sujeto es, la identidad: “apela a las formas en que hemos sido representados y la influencia de las mismas en cómo nos podremos representar” (Hall, 2006, p. 230). Nos parece clave el acento que expone Stuart Hall en que la representación no sólo es producto sino proceso que alimenta un continuo: “el cómo nos podremos representar” que no está exento a prácticas disruptivas. Hall señala tres procesos sociales vinculados a los debates contemporáneos sobre la identidad: la globalización, la migración —forzada o libre—, y la narrativización del yo<sup>2</sup>. Abordaremos el primero y el tercero a partir de los impactos de la exposición a diversidad de atributos culturales y el enriquecimiento de recursos para construir y distribuir relatos.

### 1.1 Globalización y tecnologías telemáticas

El uso de las llamadas tecnologías telemáticas, esto es, de telecomunicaciones e informática, se asocia a transformaciones en las maneras de interacción cultural, económica y política entre sociedades cuyos mercados han incrementado su interdependencia mostrando tramas globalizadoras. A la par de los tratados internacionales y las alianzas entre Estados Nación que se gestionan desde el anclaje territorial y sociopolítico, las personas nos relacionamos más allá de las fronteras de nuestros “círculos cercanos”<sup>3</sup>, ya sea que éstos se definan por la geografía, las relaciones familiares, laborales, etcétera. Hay un tránsito significativo entre el “conocer del otro o de lo otro” posibilitado por la prensa, radiodifusión, cinematografía y televisión, a vincularme con el otro; es decir, ser no sólo destinatario sino sujeto activo —y en ocasiones objeto— de los relatos. No estamos presentando una apología del Internet, sino expresando que éste permite —más no asegura— intercambios discursivos, vínculos y formas de agencia a la distancia: “lo que hace la fuerza de las imágenes televisivas y los flujos informáticos no es el poder de las tecnologías, sino su capacidad de catalizar, amplificar y profundizar tendencias estructurales de nuestra sociedad” (Martín-Barbero, 1997, p. 92).

<sup>2</sup> Que pese a su naturaleza necesariamente ficticia no menosprecia de ninguna manera su efectividad discursiva, material o política (Hall, 2006, p. 231).

<sup>3</sup> No es una afirmación totalizante que ignore las diferencias de acceso, pero que sí reconoce el incremento exponencial del número de personas con prácticas diferenciadas de acceso a Internet —desde pasivas hasta protagónicas— que no son estáticas.

Si el pensamiento moderno sobre la identidad se distingue por el reconocimiento de la diferenciación, la racionalización y la mercantilización de las distintas dimensiones de pertenencia, para el pensador postmoderno —dice José Alberto Sánchez— “la identidad se disgrega en otras identidades que el individuo puede cambiar constantemente debido a la oferta de disfraces que existen en la cultura” (2005, pp. 36–38). La metáfora actoral se ha extendido asociada a la posibilidad de representación del yo digital “el conjunto de papeles que un actor puede tener en línea es mucho más diverso que en la interacción tradicional [refiriéndose a la cara a cara]. En la interacción tradicional, los deslizamientos en la apariencia opacan desviaciones más sutiles en el discurso y las actitudes” (Berman & Bruckman, 2001).

Lejos de una visión simplista que equipare la multiplicidad de marcos de relación posibilitados por los procesos de globalización y la tele presencia, a una fragmentación conflictiva de la identidad<sup>4</sup>, consideramos que la posibilidad de multi relación sociocultural puede producir adscripciones menos “rígidas” que se asocian a diversidad de procesos de identificación. No se trata de negar los núcleos culturales y grupos de referencia, sino de reconocer los pesos diferenciados de las adscripciones y la capacidad discursiva para transitar entre las mismas:

Frente a la memoria larga, pero también frente a la rigidez de las identidades tradicionales, los sujetos de la nueva generación parecen dotados de una plasticidad neuronal que se traduce en elasticidad cultural, una camaleónica capacidad de adaptación a los más diversos contextos, y una complicidad expresiva con el universo audiovisual e informático: en sus imagerías y sonoridades, en sus fragmentaciones y velocidades, ellos encuentran su ritmo e idioma (Martín-Barbero, 1997, pp. 93–94).

En la elasticidad cultural señalada por Jesús Martín-Barbero, se desarrollan procesos nómadas de identificación “esfuerzos ilusorios de alineaciones, lealtad, cohabitaciones ambiguas y transcorpóreas que perturban al yo. Son sedimentos del “nosotros” en la constitución de cualquier yo” (Butler, 1993, p. 106). El atributo ilusorio no opera como descalificativo, sino como estado de la relación del yo con él y lo otro, que no siempre aspira a la intersubjetividad, pero que sí suele compartir

<sup>4</sup> Algunas posturas extremistas podrían asociar erróneamente esta fragmentación al trastorno de identidad disociativa también conocido como síndrome de identidad múltiple.

o trastocar emociones. Para Sigmund Freud (1921), la identificación es la expresión más temprana de un vínculo emocional con otra persona. La emocionalidad es un eje clave para decidir con qué y con quién(es) queremos construir el nosotros y de qué y quiénes tomamos distancia<sup>5</sup>.

La identificación es selectiva, gira en torno a atributos “opera entre las diferencias, incluye el trabajo discursivo, la unión y definición de las fronteras simbólicas y la producción de efectos de frontera. Para consolidar el proceso requiere de lo que se deja fuera, su exterior constitutivo”<sup>6</sup> (Hall, 2006, p. 228). Aunque eso que deja fuera, no sea lo mismo para todas y todos los que sí reconocen lo que queda dentro.

## 1.2 Identidad y discurso

La visión sobre la identidad como una construcción multidimensional, otorga centralidad a la comunicación como recurso de interrelación entre diversas matrices constitutivas de la identidad; en el cruce de dimensiones se da lo que Sánchez denomina el núcleo de comunicación e intercambio, entendido como “el espacio central donde los códigos de la identidad matriz entablan una comunicación dialógica con aquellos otros códigos que van surgiendo” (Sánchez, 2005, p. 41). La afirmación de Sánchez dibuja una forma de relación que pareciera fluir al margen de tensiones, mediante procesos articuladores; sin embargo, los núcleos culturales con los que se relaciona el sujeto no son necesariamente homogéneos ni contribuyen a posicionamientos discursivos del yo válidos para el propio sujeto en toda coordenada social.

La identidad se configura y expresa a través de prácticas discursivas, es un acto representacional, una experiencia interpersonal y un *performance* organizado con formas de distribución relativamente controladas (Iedema & Caldas–Coulthard, 2008, p. 6). Coincidimos con la idea de que para entender la identidad no necesitamos una teoría del sujeto consciente, sino más bien una teoría de la práctica discursiva (Foucault, 1970; Hall, 2006).

---

<sup>5</sup> La socioantropología de las emociones (pasiones, pulsiones y miedos) se ha convertido en un eje de producción académica sumamente interesante que reconoce la emocionalidad como configurador social.

<sup>6</sup> Judith Butler utiliza la misma argumentación para explicar que cualquier término se construye a través de la relación con lo que no es y no está, de su exterior constitutivo (Butler, 1993); esta afirmación podría leerse de forma simplista como identidad=definición, lo que representa un error al colocar una visión estática y esencialista que dista mucho del planteamiento de la autora.

“Las identidades están construidas desde dentro del discurso y no desde fuera, necesitamos entenderlas como un producto de sitios históricos e institucionales definidos, con formaciones y prácticas discursivas específicas y con estrategias enunciativas determinadas. Adicionalmente surgen dentro del juego de modalidades específicas de poder y son más el producto de marcar la diferencia y la exclusión, que un signo de unidad idéntica” (Hall, 2006, pp. 231–232).

Este punto de vista está arraigado en la teoría representativa del lenguaje y del sujeto, pero la representatividad (*performativity*) se ve despojada de sus asociaciones con la voluntad, la elección y la intencionalidad y es releída: “no como el acto a través del cual un sujeto genera lo que él o ella nombra, sino como el poder reiterativo del discurso para producir los fenómenos que regula y limita” (Butler, 1993). La identidad no es sólo resultado de un encadenamiento discursivo sino, como explica Stuart Hall:

“Un punto de reunión o sutura entre, por un lado, los discursos y prácticas que intentan interpelar, hablarnos o llamarnos a un lugar como sujetos sociales de discursos particulares [lo que nos mueve a tomar una posición] y, por el otro, los procesos que producen subjetividades que nos construyen como sujetos que pueden ser “hablados” [la posibilidad de ser nombrados]” (2006, p. 234).

No se trata de un planteamiento de causa/efecto, sino de procesos complejos de articulación a través de los cuales el sujeto asume posiciones discursivas cuya comprensión puede requerir de acercamientos psicoanalíticos a la relación del individuo consigo mismo.

Una posición discursiva tiene anclaje (desde dónde) y vector (hacia dónde), aunque no se trata de una relación basada en la “consistencia” pues es frecuente encontrar discursos del sujeto que contravienen otras de sus prácticas<sup>7</sup>.

Estudiar la identidad implica ir más allá de la caracterización del sujeto —sus atributos y adjetivos—, para reflexionar sobre los procesos de negociación de senti-

---

<sup>7</sup> Esta falta de “consistencia” representa una de las críticas más severas a algunas formas de participación en red, donde una persona puede dar “like” o firmar una solicitud para protección de mantos acuíferos, presentar un relato público de respeto al medio ambiente y, paralelamente, desperdiciar y contaminar cotidianamente los recursos naturales a su alcance. Vale la pena mencionar que las inconsistencias entre decir y hacer, entre las posiciones públicas y los actos privados, no son exclusivas de los intercambios a través de Internet.

do a través de los que asume posiciones, así como sobre las prácticas discursivas con que las expresa y se constituye en sujeto que puede ser nombrado.

El análisis del ejercicio discursivo implica el reconocimiento del contexto en su construcción histórico cultural y su interpretación subjetiva; la identificación del sistema de posiciones diferenciales de poder en el que se ubican los enunciadores; sus referentes e interlocutores, y un sistema de representaciones susceptibles de “lectura”, es decir, modalizados por la interpretación de los mismos (Reguillo, 1999).

### 1.2.1 El yo y el discurso auto-céntrico

En su teoría de la personalidad, Carl Jung (1999) define al yo como el centro de la conciencia que percibe, piensa y recuerda, que está determinado por actitudes y funciones. Al ser constituido por la experiencia y las influencias culturales, muestra cierto grado de afinidad con la noción de identidad (Roesler, 2008). Referirse al yo, es hablar del sujeto en primera persona<sup>8</sup>.

El concepto de *self*, propuesto por George Herbert Mead alude a la capacidad de considerarse a uno mismo como objeto “El individuo se convierte en un objeto para sí mismo, precisamente, porque se descubre adoptando las actitudes de otros que están implicados en su conducta” (1991, p. 178) lo que presupone el proceso social de la comunicación entre los seres humanos (en Rizo, 2004). El abordaje de Mead pone de relieve el valor de la experiencia social en la construcción de la mente humana y la configuración de “paquetes” que agrupan características con las que se asocian roles, y por tanto operan como etiquetas sociales.

La aproximación de Mead, puede ser traída nuevamente a colación para discurrir sobre el discurso auto céntrico, a través del cual ponemos en circulación relatos con los que objetivamos nuestra idea del yo. En los últimos años, el estudio del discurso del yo ha tenido un nuevo auge por manifestaciones como el *blog* autobiográfico o el intercambio de imágenes en redes sociales —particularmente de las denominadas “selfie” o fotografías de sí mismo solo o en compañía de otros—. Esta exposición de mi propia visión del yo —en tanto proceso selectivo de lo que quiero mostrar

---

<sup>8</sup> Aunque los términos: sujeto, persona, individuo... provienen de genealogías distintas que no serán objeto de discusión en este texto.

de mí mismo—<sup>9</sup> es una variable que interviene en nuevas formas de configuración identitaria, marcadas por:

- a) Diversificación en las posibilidades de registro del yo, el nosotros, el otro y los otros.
- b) Facilidad de edición de dichas representaciones.
- c) Diversidad de canales de distribución de las representaciones.
- d) Formatos que permiten la fácil integración de un relato a conjuntos de conversaciones —por ejemplo, el meme.<sup>10</sup>

La representación del yo en su cotidianeidad o en sus momentos extraordinarios “los viajes, premiaciones, cierres de ciclo” se relaciona con las matrices culturales a las que alimenta, sedimenta o transforma. La pulsión de ver y ser visto, ha sido concebida como una exacerbación del yo neoliberal, también llamada “narciso digital”. Quizá lo más interesante del fenómeno social del discurso auto-céntrico no radica en el hecho mismo de hacer público lo privado, de la multiplicidad de mensajes (texto, imagen, video, sonidos... del yo), de la alimentación de un “perfil” digital... sino en que dichos textos no son sólo una “salida” sino lo que líneas atrás se expresó como *performativity* y el poder del discurso para producir los fenómenos que regula.

### 1.2.2 Identidad, discurso y orden social

Hay procesos sociales a través de los que se desarrolla la comprensión de los roles en la sociedad y se prepara al individuo para asumir una identidad —por ejemplo, lo que Mead (1991) describe como juegos de aproximación al otro generalizado—. Se trata de procesos asimétricos de poder en los que ciertos “perfiles” y los sujetos que los encarnan, son percibidos desfavorablemente o —en términos de Goffman (1967)— son estigmatizados. “El estigma refiere a atributos asociados a un estereotipo de identidad desacreditado” (Boostrom 2008, p. 6).

<sup>9</sup> A través del análisis de las imágenes de sí mismos que publican los usuarios de redes sociales como Facebook e Instagram, es posible identificar patrones que configuran gramáticas discursivas del yo: posiciones, ángulos, fondos, colores, gestos, lugares...

<sup>10</sup> Que es, por cierto, un mecanismo eficaz de exclusión e inclusión que permite parodiar conductas y establecer asociaciones.

Para Michel Foucault, los sujetos se constituyen históricamente, a través de prácticas de poder y discursos de verdad que orientan y constituyen sus deseos e identidad; así pues:

“El sujeto no es una sustancia dada sino resultado de un proceso que es atravesado por poderes, experimenta conflictos y tensiones en la dialéctica del límite y la posibilidad. El dispositivo de poder, como lo nombra Foucault, no es sólo el conjunto de elementos históricos externos que configuran los discursos de verdad, sino la interiorización de los mismos. La paradoja es que la estabilidad de ese orden social no se sustenta en la amenaza de coacción sino en su naturalización y apropiación” (Collignon, 2013).

Los recursos discursivos de inclusión y exclusión muestran formas naturalizadas —que no naturales— de poder, configurando mecanismos de ordenamiento social —la manera misma de nombrar la identidad, es una objetivación del poder para priorizar una forma de sentido respecto de otras—.

Los discursos de verdad no son únicos ni válidos para toda sociedad en todo momento, tienen anclajes históricos y son objeto de transformaciones —en ocasiones lamentablemente lentas—; su relación con el anclaje y el vector de las posiciones discursivas es fundamental para entender la configuración del yo, pero también del nosotros, de la imaginaria de una alineación compartida, frecuentemente referida con el término “identidad colectiva”.

## 2. Identidad dentro y fuera de las pantallas (*on/off line*)

Si la identidad se configura y expresa a través de prácticas discursivas con las que percibimos, nombramos, interactuamos... con el nosotros, los otros, lo propio y lo otro, y dichas prácticas pueden darse, tanto en formatos de socialización análoga, como telemáticamente mediada, no hay razón para escindir ni relegar las prácticas de comunicación *on line* en el análisis de la identidad, pues se trata de experiencias con distinto grado de tangibilidad, pero cuyo peso constitutivo puede ser central en la configuración de algunas identidades —como la de los *hackers*, *geeks* o *gamers*—.

Sánchez (2005, pp. 49–50) considera que en la virtualidad, el usuario vive como sujeto de frontera, en una hipóstasis<sup>11</sup> similar a la del extranjero que se encuentra lejos y cerca al mismo tiempo desdibujando la distancia geográfica y cultural. Consideramos que dicho planteamiento es confuso en tanto que la distancia es un constitutivo de la frontera, un elemento relacional del dentro y el afuera. Para reflexionar sobre la experiencia de adscripción dentro y fuera de línea, nos parece más potente la metáfora de Edward Castronova (2005) sobre la membrana porosa con la que configuramos nuestro ser social relacionando elementos de las diversas prácticas y entornos de los que formamos parte: “Las identidades se negocian, se reproducen, e indexan en una variedad de formas en las interacciones en línea, y éstas a menudo no se pueden entender sin tener en cuenta los contextos fuera de línea” (Wilson & Peterson, 2002, p. 457).

La investigación sobre identidad e interacción telemática ha adquirido diversos matices, destaca entre otros ejes de investigación:

- La forma en que interacciones en línea se ven influidas por las relaciones de poder fuera de línea y viceversa, con grupos y situaciones vulnerables tales como los discursos raciales (Burkhalter, 1999; Kolko, Nakamura, & Rodman, 2000) o el género (Brook & Boal, 1995; Wheeler, 2001).
- La construcción de un perfil en línea —representación identitaria del yo o del nosotros— y su credibilidad en el área de negocios, ciencia y tecnología (Markham, 1998; O’Brien, 1999).
- La continuidad en el uso de patrones existentes de las prácticas análogas en las interacciones en línea (Bortoluzzi & Trevisan, 2009) que sostienen que la vivencia digital no es una reinención del yo.

En un plano más profundo, donde virtual es sinónimo de potencial, coincidimos en que nuestras vidas “reales” han sido “virtuales” desde un principio. Este ser es virtual porque nuestra naturaleza “humana” nos permite experimentar la vida a través del prisma de la cultura (Boellstorff, 2008, p. 5). Aunque no se utilice la acepción de virtual/potencial, resulta conveniente partir de que cualquier forma de interacción social es simbólica y cultural, independientemente de las condiciones de los intercambios.

---

<sup>11</sup> El *Diccionario de la Real Academia Española* define *hipóstasis* como: “...supuesto o persona, especialmente {dícese} de la Santísima Trinidad” (RAE, 2009).

Un eje clave de la interacción digital y su relación con la identidad es la flexibilidad performativa para mostrar al yo de formas diversas y cambiantes; se trata del poder representacional del yo digital cuyos unos y ceros moldean imágenes con apariencia distinta (generalmente estilizaciones normativas), ajustan voces a entonaciones diferenciadas, permiten nombrarnos y ser vistos/encontrados de diversas maneras. El individuo se convierte en un objeto para sí mismo, precisamente, porque se descubre adoptando las actitudes de otros que están implicados en su conducta; estas formas de representación se realizan dentro de condiciones estructurales rituales y de sistema:

Las condiciones del sistema (también llamadas restricciones, porque imponen límites sobre lo que puede decirse o hacerse), se centran en los requisitos mecánicos de la conversación, por ejemplo, una capacidad bidireccional para transmitir mensajes acústicamente adecuados y fácilmente interpretables, capacidad de retroalimentación, señales de contacto, señales de rotación, etc. Las restricciones rituales, por otra parte, se centran en los requisitos interpersonales de la conversación: el manejo de los otros y de sí mismo, a modo de no violar los estándares adecuados de comportamiento o de referencia hacia el otro. (Goffman, 1981, pp. 14–15).

Al referirse al ritual, Goffman (1967) señala formas culturales encarnadas que ordenan nuestros actos desde los más cotidianos como el saludo, hasta los extraordinarios, mostrando determinada “cara social” (Rizo, 2004). Como toda práctica social, los rituales son susceptibles de trasladarse de un entorno a otro, adaptándose a las condiciones socioculturales del entorno en que se adoptan/adaptan.

La separación entre lo *on* y *offline*, es una división que tiene sentido únicamente en la medida que sea relevante para el propio sujeto en la comprensión de su vivencia y configuración del yo.

## 2.1 Identidad y representación

Para comprender la relevancia de las representaciones corporales en la configuración de identidades, interesa recuperar la premisa de que el cuerpo es una condición de posibilidad para la vivencia, y que la conciencia del mismo configura la subjetividad y, por ende, al sujeto.

El cuerpo es a la vez referente, categoría analítica y condición de posibilidad de los procesos de comunicación: “El cuerpo fue el primer medio de comunicación, o su condición necesaria, y sigue siendo el estándar para los registros perceptuales y los formatos expresivos que las tecnologías de comunicación pueden introducir” (Jensen, 2001, p. 82).

La concreción del ser y del hacer con el cuerpo, pasa por la construcción, siempre móvil, relacional e histórica de la identidad:

“Esa identidad (categoría de adscripción) es el reconocimiento del ‘soy’ y del ‘es’, de tal forma que las categorías identitarias (que no agotan la identidad pero la expresan a través del lenguaje) permiten reconocer al ser y sus atributos, en un proceso complejo de auto y hetero reconocimiento. El sujeto es, en tanto puede ser ‘reconocido’ como ‘ser’ de forma concreta”(Collignon, 2013).

Aunque un sujeto puede ser nombrado, reconocido e incluso “calificado o valorado” por las objetivaciones de sus prácticas y la relación semántica con las mismas —por ejemplo, obra/autor—, el cuerpo es central en la identificación: “ha servido para funcionar como el significado de la condensación de subjetividades en el individuo” (Hall, 2006, p. 244).

Para la sociología el cuerpo juega un rol significativo, según Luhmann: “la corporalidad (corporeidad) —o realidad corporal *corporeality*— sigue siendo en general una premisa de la vida social” (Luhmann, 1995, p. 246, en Taeke 2002, p. 41).

Uno de los ejes centrales del análisis sociológico del cuerpo es su función en los procesos de comunicación en términos de percepción, representación, sentido de presencia, forma de relación primigenia y modelo deseable al valorar la comunicación cara a cara, *F2F*, o mejor dicho, cuerpo a cuerpo —pues el acto comunicativo no sólo incluye la gesticulación facial, sino la corporalidad “completa”, sus posturas, movimientos, posición espacial, proxémica, ropa, talla, estatura, etcétera—. <sup>12</sup> Diversos autores señalan que las tecnologías de comunicación e información —particularmente las telemáticas— han permitido romper con la finitud de las corporalizaciones instando a la “desencarnación” (Balsamo, 2000; Turkle, 1995; Ward, 2001).

<sup>12</sup> Este listado —no exhaustivo—, pone en evidencia que la concepción de cuerpo incluye los artefactos culturales con los que se “viste”, desde la ropa hasta los tatuajes.

Levinson (1979) observó que los individuos usan los medios para crear virtualidad tanto como para re-crear las condiciones comunicativas de lo “natural” y “humano”, mientras que van más allá de las limitaciones de la comunicación cuerpo a cuerpo, pero también en detrimento de la posibilidades de la misma: “un ser humano en presencia de otro ser humano sigue siendo la condición más adecuada para expresar el más grande grado de posibilidades comunicativas” (Fortunati, 2005, p. 55). Afirmaciones como la anterior, son afines a la postura de Berger y Luckmann (1966) respecto a que las experiencias sociales más importantes tienen lugar en la interacción cuerpo a cuerpo con otros (Cicourel, 1980; Palmer, 1995).

Partiendo de que la corporalidad es condición de posibilidad para la experiencia humana en tanto anclaje de percepción y cognición, conviene distinguir otros planos de valoración relacionados con las interacciones y lo que soy capaz de expresar y percibir con la totalidad de mis sentidos. No se trata entonces de la eliminación o no del cuerpo, sino de formas de intercambio selectivas que se apoyan en una diversidad de recursos a través de los cuales el sujeto decide qué y cómo mostrar y recibir.

Leopoldina Fortunati (2005) indica adecuadamente que la gama de opciones de comunicación está íntimamente relacionada con la complejidad de la vida cotidiana y que cuando elegimos comunicarnos mediadamente en lugar de hacerlo cuerpo a cuerpo, no es porque nuestro único criterio es tener una mayor o menor calidad de la comunicación; también entran otros factores como: el tiempo, el dinero, la distancia y el propósito (Orletti, 1983). La argumentación eje de Fortunati, es que la comunicación cuerpo a cuerpo deja de ser un prototipo, no desde su capacidad evocativa como metáfora para el diseño de interfaces, sino como eje de las formas de socialidad: “la comunicación cuerpo a cuerpo es un prototipo que se desvanece porque con el fuerte uso de tecnologías de comunicación e información crece la fragmentación de la socialidad” (Gergen, 1991 en Fortunati, 2005, p. 57). La socialidad entendida como los círculos cercanos y permanentes, se desdibuja ante los múltiples enlaces de nuestras interacciones cotidianas, así los encuentros cuerpo a cuerpo son cada vez más algo que requiere ser planeado en lugar de un asunto espontáneo. Más que discutir el grado de emocionalidad, significación o interpelación de una experiencia cuerpo a cuerpo frente a una mediada a la distancia, tendríamos que entender que ambas son experiencias cuyas formas de

interacción: “detentan sus propias peculiaridades, sus propios mecanismos de generación y mantenimiento de significados” (Gálvez, 2004, p. 55). Aunque estas “peculiaridades” recuperen frecuentemente gramáticas de interacción propias de la relación cuerpo a cuerpo.

Cuando Lévy (1999) se refiere a la virtualización como “desustanciación” —la esencia sin materia— da paso a la comprensión de la representación corpórea y la interacción a la distancia como una proyección identitaria. Desde una concepción más heurística, la corporalización digital posibilita nuevas formas de auto-representación y convierte símbolos en expresiones personales (Schau & Gilly, 2003).

La representación del cuerpo a través de tecnologías telemáticas tiene diversidad de formatos, grados de abstracción, estilos visuales y sonoros, que van desde la aproximación “realista” del intercambio de video<sup>13</sup>, hasta el dibujo más abstracto. Para Biocca (1997), las representaciones corporales inmersivas como los avatares expresan tres planos de corporalidad: el cuerpo físico (*the objective body*), el cuerpo virtual (*the virtual body*), y el cuerpo mental (*the body schema*) —es una trilogía que distingue el cuerpo de una de sus funciones, la cognición—. Esta clasificación alude al cuerpo del usuario *in room* —con su anclaje análogo espacio/temporal, a su representación corpórea en el entorno digital *in-game*— y a la concepción o representación mental del usuario sobre sus cuerpos.

La representación corpórea contribuye de diversas formas a la creación de intersubjetividad —definición compartida de significado—. Pearce (2009, p. 123), señala que mirar una representación de uno mismo amplía la posibilidad de involucrarse emocionalmente con la situación, permite a través de la sensación de co presencia una conexión más profunda con otros (vistos desde sus representaciones dentro del entorno que comparten).

## 2.2 Concepción de la “forma” de la corporalidad y los discursos de verdad

La comprensión de los procesos sociales construidos desde la centralidad de la norma, comulga con la propuesta de Messinger, Stroulia y Lyons (2008) para com-

---

<sup>13</sup> En este intercambio los cuerpos registrados podrían tener a su vez diversos grados de intervención, por ejemplo: disfraces, filtros visuales o sonoros.

prender las representaciones corporales como proyecto de consumo, como discurso de verdad. En este sentido y aludiendo a Foucault (1968), las representaciones digitales del yo son un dispositivo de poder que objetiva lo normado y, por ende, posibilita también las transgresiones.

Desde la biocultura se reconoce la centralidad de los cuerpos para mediar procesos sociales más amplios, pero también para identificar cómo el sujeto selecciona los referentes desde los que quiere ser pensado por otros dentro de una trama discursiva, que, a su vez, interviene en la concepción del sujeto sobre sí mismo. La noción de biorresistencia, alude a la posibilidad de elegir sobre mi propio cuerpo —o para el caso, sobre las representaciones que hago del mismo—.

Las alineaciones y transgresiones en la representación del yo y prácticas en entornos digitales son en un sentido amplio lo que Judith Butler (1990) denominó como “performatividad” con respecto a las identidades de género y la repetición estilizada de actos. Para Butler: “el ser mujer no es un hecho natural, sino un espectáculo cultural [en que] la naturalidad [se] constituye discursivamente a través de los actos performativos que produce el cuerpo a través y dentro de las categorías de sexo” (Butler 1990 en McDowell, 1999, p. 54).

Alineación y transgresión son formas que se constituyen en relación con construcciones hegemónicas de sentido<sup>14</sup>. El sujeto que habita/anima sus representaciones digitales, no puede entenderse al margen de sus procesos de interiorización de discursos de verdad, tanto los del entorno análogo como los de las convenciones explícitas o tácitas del entorno digital, que configuran nuevos contratos simbólicos de lo permisible y verosímil en un entorno. A dichas convenciones tendremos que agregar las condiciones estructurales que definen el marco de acción dentro de cada plataforma.

Para explicar la relevancia de ciertas condiciones estructurales en la experiencia del entorno, hablaremos del punto de vista desde el cual los usuarios pueden observar su participación, por ejemplo, en los denominados juegos *First Person Shooters* (FPS) como *Quake* (1996) o *Doom* (1993), la visión se realiza desde una “subjetiva”, es decir emulando que la cámara son los ojos del usuario y mostrando únicamente

---

<sup>14</sup> Esta afirmación puede relativizarse a diversas escalas hasta llegar a su pulverización, porque lo hegemónico de una forma puede ser contra hegemónico de otra. Se trata de la tensión constitutiva entre centro y periferia.

parte de la representación corporal —como los brazos cargando un arma—. <sup>15</sup> La subjetiva coloca en primer plano la acción, por tanto, permite que la visualización sea un recurso que facilite la forma central de interacción de la plataforma. En los juegos denominados *God* o de Dios como *Populous* (1998), el entorno se observa desde panorámicas cenitales, que son una forma de visualización consistente con la idea de que el usuario tiene “poder” sobre el entorno y que dicho poder se manifiesta en las acciones que puede realizar dentro de él. El sujeto únicamente se muestra a través de sus acciones. <sup>16</sup>

Las posibilidades de visión son también recursos narrativos, por ejemplo, en entornos de juego denominados *Survival Horror* como *Darkwood* (2014), el emplazamiento de visión o “cámara” es colocado de forma fija en cada habitación o detrás del personaje para provocar tensión —mostrar y ocultar la cercanía con los riesgos—.

Las formas de visualización van colonizando la mirada, nos hacen ver de otras maneras diferentes a las que nuestros ojos podrían registrar. Gómez (2016), expresa algunos de los retos que colocan las cámaras 360 para el registro de la dinámica social: rompen con el encuadre o *framing* como apuesta de recorte, hacen una captura simultánea de distintos puntos de vista (a diferencia de las panorámicas que componían la imagen en un continuo), parecen invisibilizar al sujeto que las activa (dar clic), aunque éste se mantiene como anclaje —a diferencia de lo que sucede con las imágenes capturadas a través de drones—.

Condicionamientos técnico-expresivos como los anteriormente citados <sup>17</sup>, forman parte de la experiencia del usuario, de sus gramáticas discursivas y, por tanto, de la configuración identitaria.

---

<sup>15</sup> En algunos juegos FPS, se presentan secuencias audiovisuales que colocan contexto y emocionalidad a la acción, en ellas sí suele mostrarse la representación corporal del usuario de tal manera que pueda “experimentar” lo que su personaje vivió.

<sup>16</sup> De forma no diegética.

<sup>17</sup> Sería ocioso intentar hacer un listado de las condiciones estructurales tanto técnicas como de la dinámica social de las islas y grupalidades específicas en las que participan los usuarios, pues aunque las primeras son más estables e identificables, todas están en movimiento, sujetas a las transformaciones derivadas de la agencia de los participantes: diseñadores, programadores, usuarios.

### 2.3 Corporalidad, vivencia y emocionalidad

Como sistema relacional de significación, la identidad está presente en lo que Salabert denomina teoría de los tres cuerpos: las ideas “interocepción”, las sensaciones y percepciones propias que incluyen los rasgos culturales de autoconcepción “propiocepción” y el procesamiento de estímulos externos posibilitados por la extensión de la representación del yo —en la fotografía, en el video y en los mundos virtuales— “exterocepción” (2003, p. 83). Más que intentar separar la percepción, la emocionalidad y la cognición, lo que recuperamos de la propuesta de Salabert es el énfasis en la relación de las mismas.

Castronova (2003) en su teoría del avatar sugiere que la posibilidad de los usuarios de elegir cómo son sus representaciones digitales (seleccionar y personalizar el diseño) y cómo se comportan al habitarlos, genera asuntos tanto positivos como normativos: “en los mundos virtuales los individuos tienen numerosos cuerpos simbólicos para elegir y son grandemente influenciados por el tipo de cuerpos que ellos habitan” (Castronova, 2004 en Vicdan & Ulusoy, p. 8). Precizando la afirmación anterior, consideramos que el diseño de las representaciones corpóreas más que influenciarse por el cuerpo objetivo, se determinan por el cuerpo subjetivo, es decir, por la recreación mental del yo deseable.

Vicdan & Ulusoy (2008) proponen que el cuerpo ha sido prioritariamente estudiado desde dos enfoques: como un sentido de auto representación y socialización (C. Thompson & Hirschman, 1995) y como un proyecto del consumo moderno (Featherstone, Hepworth, & Turner, 1991) que puede ser moneda de cambio (Castronova, 2004). A través de un acercamiento de tipo etnográfico, Vicdan & Ulusoy examinaron el sentido simbólico del concepto de cuerpo en un entorno virtual entrevistando a usuarios sobre las decisiones de construcción de sus representaciones y las experiencias que viven a través de ellas. Encontraron que para los participantes observados y entrevistados, el cuerpo es conceptualizado desde la experiencia y, por ello, introducen el concepto de *symembodiment*, como un sentido de articulación de la presencia del cuerpo y la experiencia de habitarlo en *Second Life*, enfatizando la irresoluta paradoja de la corporalización *embodiment*/ desencarnación *disembodiment* del cuerpo en el mundo virtual.

“Nosotros introdujimos el concepto *symembodiment* para articular la presencia del cuerpo en los mundos virtuales y enfatizar su significado simbólico, no sus limitaciones. Nuestras exploraciones revelan que el consumo de la vida analógica y la digital están en constante negociación en el proceso de construcción y experiencias del avatar (...) el cuerpo está presente en los mundos virtuales, sin sus limitaciones físicas, pero sí con su significado simbólico. La construcción de esos cuerpos y las experiencias que viven a través de ellos en su realidad simbólica son como nunca antes afectadas por los consumos de la vida analógica y viceversa, intensifican el dilema mente/cuerpo en los mundos virtuales” (Vicdan & Ulusoy, 2008, pp. 3–8).

Las interacciones dentro y fuera de línea forman parte de una trama relacional de prácticas, vínculos, deseos, intenciones y posiciones que configuran ecosistemas de producción de sentido.

#### 2.4 Interacción y dinámica social

Para el análisis de la relación interacción/experiencia/identidad en entornos digitales, es central la reflexión sobre las dinámicas de presencia y co presencia a la distancia, así como su apropiación discursiva.

Minsky señala que la: “telepresencia<sup>18</sup> es la sensación de estar presentes en un ambiente creado por computadora” (1980, p.120 en Schlemmer, Trein, & Oliveira, 2009, p. 29). La co presencia está asociada a prácticas de comunicación síncrona donde se comparte el aquí y ahora.

Coincidimos con Alexander (2006) al considerar la interacción social: “en términos de puesta en escena, en la que los interlocutores desarrollan un *performance*, moldeado por las representaciones de su entorno cultural, el cual es el mismo que de alguna manera marca las pautas en la formación de la identidad del sujeto como tal” (en Aguilar & Said, 2010, p. 196).

Representarnos a través de un recurso estático —por ejemplo un autorretrato—, o en condiciones altamente controladas —como seguir un guión para una representación audiovisual— es muy distinto que interactuar con otros y con el entorno de forma responsiva, pues como lo señala Taylor (2002b),

<sup>18</sup> Uno de los referentes más aludidos en las formulaciones de telepresencia es Pierre Lévy (1999) con el concepto de cuerpos tecnologizados.

actuar desde los rasgos culturales que tenemos interiorizados nos hacen sentir más cómodos.

Boostrom (2008) sugiere que algunas plataformas digitales son escenarios donde se desarrollan lo que Berger y Luckmann definen como socializaciones secundarias “la socialización secundaria es cualquier proceso subsecuente que inicie a individuos ya socializados en nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad” (Berger & Luckmann, 1966, p. 130). Esta aproximación permite entender que las interacciones en plataformas digitales importan elementos de la socialización primaria de los sujetos, a la vez que permiten que otros nuevos se desarrollen. No se trata de una supeditación de lo digital a lo análogo, sino de la posibilidad de entender el continuo de los procesos de socialización dentro de la biografía de los sujetos.

Boostrom explica que los individuos suelen ser cuidadosos en no dar señales de que no están “suficientemente socializados” en un entorno. En nuestra experiencia de investigación en plataformas digitales durante las últimas dos décadas, hemos encontrado que esta precaución no siempre ocurre, pues el ser acogido dentro de un grupo como *newbie* o novato, le brinda al sujeto la posibilidad de recibir acompañamiento por parte de otros más avanzados y hace que la orientación básica para moverse en el ambiente sea en sí misma un proceso de socialización. Sin embargo, también observamos que el logro de cierto estatus en las grupalidades es un objetivo estratégico para algunos usuarios, quienes incluso pueden valerse de recursos informáticos que les permitan aparentar que han transcurrido por ciertas prácticas de socialización sin haberlas experimentado. Nuestra reflexión apunta a la relevancia de analizar los recursos para aparentar mayor o menor exposición a procesos de socialización.

Schroeder y colaboradores (1998) señalan que el mantenimiento de la identidad de usuarios en un ambiente virtual<sup>19</sup> se relaciona con la búsqueda de generar confianza, y exponen que la identidad es leída como los discursos, formas e interacciones con que se muestra el sujeto. Así pues, aunque la posibilidad de transformarse representacionalmente (imagen, sonido, decisiones de interacción) es una cualidad de los entornos digitales que podría “invitar” a la modificación frecuente de la representación, los sujetos deciden su *performance* con base en una diversidad de criterios —por ejemplo, ser aceptados en determinadas grupalidades—.

<sup>19</sup> Su aproximación empírica se hizo a partir de prácticas realizadas en el entorno Active Worlds.

Las formas de interacción social en los entornos digitales nos permiten reflexionar sobre gramáticas de presencia y co presencia, procesos de socialización de ida y vuelta entre la experiencia cara a cara y mediada telemáticamente; así como motivaciones y recursos para “mostrarse” con ciertos grados de socialización en búsqueda de la identificación o la diferenciación, representación de relaciones, emocionalidades y poder —entre otros hilos para tejer nuestra comprensión de la configuración identitaria—.

El lenguaje es un recurso que configura, nombra y califica las identidades. Nombrar es, en cierto sentido, aprehender lo referido al destacar algún(os) atributo(s) respecto de otros y colocarlos en una posición social: “desde una subjetividad que devela no sólo sus procesos de adscripción, sino los de resistencia e invención” (Reguillo, 1999). En los entornos digitales la manera de nombrar a los sujetos es diversa: *netizens* (internautas o ciudadanos de la red), *metaverseans* (usuarios de metaversos) (Smart *et al.*, 2007), *newbies* (principiantes), usuarios, troles o ángeles (por su actividad de interferencia o apoyo para el trabajo de otros), residentes, ciudadanos o turistas. Lo que está detrás de cada nomenclatura es distinto —nivel de habilidad, forma de pago, tipo de práctica, etcétera—.

Más allá de ser capaces de identificar características compartidas que definen la categoría nominativa, lo que interesa es comprender cuáles de esas prácticas, habilidades y formas de adscripción son las que acentúan lo que Martín-Barbero señala como: “el lazo social que produce el entrelazamiento de lo público con nuevos modos de simbolización y representación que abren las redes comunicacionales y los flujos de información” (Martín-Barbero, 1997, p. 91), pues se trata de modos de simbolización que impactan profundamente las identidades sociales.

### 3. Consideraciones finales

La identidad es un proceso, por lo tanto, su construcción está en constante movimiento, incluso un acercamiento sincrónico debe entenderse siempre como corte de algo dinámico y multifactorial. Se vive en primera persona, pero se construye intersubjetivamente. Estudiar la identidad, expresa la preocupación por el sujeto y su lugar en la constitución de lo social, pues como lo expresa Reguillo: “los órdenes

institucionales encuentran en la dimensión subjetiva su mayor desafío, en tanto que desde ese ‘lugar’ se ponen a prueba las normas y los valores propuestos y es ahí donde se afina, se modifica o se clausura el sentido” (1999).

Al ser los discursos el recurso para pensar —me, se, nos, los— y expresarse subjetivamente, conviene señalar dos claves epistemológicas:

- a) Las posiciones discursivas son mucho más que una construcción gramatical, se desarrollan en contextos, se objetivan en materialidades, se leen y enuncian desde biografías y roles específicos, en relación con marcos de enunciación que engloban relaciones de poder.
- b) La separación entre enunciación e interpretación, no sólo refiere a momentos en la práctica comunicativa, sino a lo que autores como Verón (1993), Thompson (1997) y Jensen (2010) señalan como una transformación significativa en los procesos de generación de sentido, producto de la separación espacio temporal de la producción y consumo, situación que ha enviado a “primer plano” el análisis de las condiciones estructurales de las mediaciones en las que se objetivan y distribuyen los discursos.

Lo anterior plantea retos metodológicos para estudiar los procesos de identidad y generación de sentido, que a nuestro juicio pueden salir bien librados desde una perspectiva sociocultural como enfoque bisagra entre agencia y estructura, que dé cuenta de las constantes, pero también de las transgresiones y la forma en que ambas se componen la dinámica social.

## Bibliografía

- Alexander, J. (2006). “Cultural pragmatics: social performance between ritual and strategy”, in: Jeffrey Alexander, Bernhard Giesen & Jason L. Mast, eds., *Social Performances: Symbolic Action, Cultural Pragmatic, and Ritual*. Cambridge Cultural Social Studies: Cambridge University Press.
- Balsamo, Anne. (2000). “The virtual body in Cyberspace”, in David Bell & Barbara M. Kennedy (eds.), *The Cybercultures Reader*. London and New York: Routledge.

- Berger, Peter L., & Thomas Luckmann. (1966). *The Social Construction of Reality: a Treatise in the Sociology of Knowledge*. New York: Doubleday.
- Berman, Joshua & Amy S. Bruckman. (2001). “The Turing Game: Exploring Identity in an Online Environment”, in *Convergence*, 7 (3), pp. 83–102.
- Biocca, Frank. (1997). “The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments” in *Journal of Computer–Mediated Communication*, 3 (2).
- Boellstorff, Tom. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton, N J: Princeton University Press.
- Boostrom Jr., Robert E. (2008). “The Social Construction of Virtual Reality and the Stigmatized Identity of the Newbie” in *Journal of Virtual Worlds Research: Consumer Behavior in Virtual Worlds*, 1 (2), pp. 1–19.
- Bortoluzzi, Maria & Piergiorgio Trevisan. (2009). “Identities in ‘Non–places’: The Geosemiotics of Computer–mediated Learning Environments in Second Life” in *Textus*, vol. 22, pp. 199–224.
- Brook, James & Iain Boal, (eds.) (1995). *Resisting the Virtual Life: the Culture and Politics of Information*. San Francisco: City Lights.
- Burkhalter, Byron. (1999). “Reading race online: discovering racial identity in Usenet discussions” in M. Smith & P. Kollock, eds., *Communities in Cyberspace* (pp. 60–75). London/ New York: Routledge.
- Butler, Judith. (1993). *Bodies That Matter. On the Discursive Limits of “sex”*, London: Routledge.
- Caldas–Coulthard, Carmen Rosa & Rick Iedema, eds., (2008). *Identity Trouble: Critical Discourse and Contested Identities*. Basingstoke, England: Palgrave Macmillan.
- Castells, Manuel. (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Vol. 2. *El poder de la identidad*. México: Siglo XXI.
- Castronova, Edward. (2003). “Theory of the avatar”. *CESifo Working Papers Series*, 863 [http://www.cesifo-group.de/pls/guestci/download/CESifo%20Working%20Papers%202003/CESifo%20Working%20Papers%20February%202003%20/cesifo\\_wp863.pdf](http://www.cesifo-group.de/pls/guestci/download/CESifo%20Working%20Papers%202003/CESifo%20Working%20Papers%20February%202003%20/cesifo_wp863.pdf)
- . (2004). “The price of bodies: A hedonic pricing model of avatar attributes in a synthetic world” in *Kyklos*, 57 (2), pp. 173–196.
- . (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press.

- Cicourel, Aaron V. (1980). "Language and social interaction: Philosophical and empirical issues", *Working Paper 96a.*, Università degli Studi di Urbino.
- Collignon, María Martha. (2013). "Aproximaciones al estudio del sujeto: cuerpo, tecnología y *performance*": Departamento de Estudios Socioculturales, ITESO.
- Featherstone, Mike, Mike Hepworth, & Bryan S. Turner, eds. (1991). *The Body: Social Process and Cultural Theory*. London: Sage.
- Fortunati, Lepoldina. (2005). "Is Body-to-Body Communication still the Prototype?" in *The Information Society* 21, pp. 53–61. doi: 10.1080/01972240590895919
- Foucault, Michel. (1970). *The Order of Things. An arqueology of the human sciences*. London: Tavistock.
- Freud, Sigmund. (1921). *Psicología de las masas y análisis del yo* (trad. J. L. Etcheverry). Buenos Aires & Madrid: Amorrortu editores.
- Gálvez, Ana Ma. (2004). Posicionamientos y puestas en pantalla. Un análisis de la producción de sociabilidad en entornos virtuales. Tesis doctoral. *Athenea Digital*, 05, 02. <http://site.ebrary.com/lib/uisantafesp/Top?channelName=uisantafesp&cpage=1&docID=10122146&f00=text&frm=smp.x&hitsPerPage=20&layout=document&p00=comunidad+virtual&sch=%A0%A0%A0%A0%A0Buscar%A0%A0%A0%A0&sortBy=score&sortOrder=desc&ppg=7>
- Gergen, Kenneth J. (1991). *The Saturated Self: Dilemmas of Identity in Contemporary Life*. New York: Basic Books.
- Giménez, Gilberto. (2000). "Materiales para una teoría de las identidades sociales" en José Manuel Valenzuela (coord.), *Decadencia y auge de las identidades*. Tijuana, México: Plaza y Valdés Editores, El Colegio de la Frontera Norte.
- Goffman, Erving. (1967). *Interaction Ritual. Essays on Face-to-Face Behavior*. New York: Pantheon.
- , (1981). *Forms of Talk*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Gómez Cruz, Edgar. (2016). "Some early thoughts on 360 degrees photography and ethnography", in *Imagenaciones*, blog. <https://imagenaciones.com/>
- Hall, Stuart. (2006). "¿Quién necesita la identidad?" en Valentina Torres Septién (coord.), *Producciones de sentido, 2. Algunos conceptos de la historia cultural*. México: Universidad Iberoamericana.

- Jensen, K. B. (2001). “Modelos comunicantes: la importancia de los modelos para la investigación sobre los mundos de la Internet” en *Comunicación y Sociedad*, núm. 40, DECS, Universidad de Guadalajara, pp. 65–104.
- , (2010). *Media Convergence: The three degrees of network, mass & interpersonal communication*, London and New York: Routledge.
- Jung, Carl Gustav. (1999). *Obra completa*, 18 volúmenes. Madrid: Editorial Trotta.
- Kolko, Beth E., Lisa Nakamura & Gilbert B. Rodman. (2000). *Race in Cyberspace: An Introduction*, New York: Routledge.
- Lemke, J. L. (2008). “Identity, development, and desire: critical questions”, in C. R. Caldas–Coulthard & R. Iedema (Eds.). *Identity Trouble: Critical Discourse and Contested Identities* (pp. 17–42). Basingstoke, England: Palgrave Macmillan.
- Levinson, Stephen C. (1979). “Activity types and language” in *Linguistics*, 17, pp. 365–399.
- Lévy, Pierre. (1999). *¿Qué es lo virtual?* (Trad. D. Levis): Paidós.
- Luhmann, Niklas. (1995). *Social Systems*. Stanford University Press.
- Martín-Barbero, Jesús. (1997). “Descentramiento cultural y palimpsestos de identidad” *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas* [en línea], 3 (5). <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=31600505>
- McDowell, Linda. (1999). *Gender, Identity and Place. Understanding Feminist Geographies*, Minnesota: University of Minnesota Press.
- Mead, George H. (1991). “La génesis del self y el control social”, en *Revista española de investigaciones sociológicas*, núm. 55, pp. 165–186.
- Messinger, Paul R., Eleni Stroulia & Kelly Lyons. (2008). “A Typology of Virtual Worlds: Historical Overview and Future Directions” in *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Minsky, Marvin. (1980). “Telepresence” in *Omni magazine*.
- O’Brien, Jody. (1999). “Writing in the Body: Gender (Re)production in Online Interaction” in M. A. Smith & P. Kollock, eds., *Communities in Cyberspace* (pp. 76–106). London/New York: Routledge
- Orletti, Franca (edit.). (1983). *Comunicare nella vita quotidiana*. Bologna: Il Mulino.
- Palacios, Julia E. (2006). “A propósito de la identidad” en Valentina Torres (coord.), *Producciones de sentido, 2. Algunos conceptos de la historia cultural*. Universidad Iberoamericana.

- Palmer, M. (1995). "Interpersonal communication and virtual reality: Mediating interpersonal relationship" in Frank Biocca & Mark R. Levy, eds., *Communication in the Age of Virtual Reality* (pp. 277–299). Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- Pearce, Celia. (2009). *Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. London, England: MIT Press.
- RAE. (2009). *Diccionario de la lengua española* (22 ed.). Madrid.
- Reguillo, Rossana. (1999). "Anclajes y mediaciones del sentido. Lo subjetivo y el orden del discurso: un debate cualitativo", en: *Revista Universidad de Guadalajara*, 17. <http://www.cge.udg.mx/revistaudg/rug17/4anclajes.html>
- Rizo, Marta. (2004). "Interacción y comunicación. Exploración teórica–conceptual del concepto de Interacción", artículo presentado en el II Congreso de la Cibersociedad, Cataluña.
- Roesler, C. (2008). "The self in cyberspace: Identity formation in postmodern societies and Jung's Self as an objective psyche" in *Journal of Analytical Psychology*, 53 (3), pp. 421–436.
- Salabert, Pere. (2003). *Pintura anémica, cuerpo succulento*. España: Laertes.
- Sánchez, J. (2005). *Análisis comunicacional de las relaciones identidad–cuerpo en el espacio virtual*. (Maestro en Comunicación), UNAM, México.
- Schau, Hope Jensen & Mary C. Gilly. (2003). "We are what we post? Self–presentation in personal web space" in *The Journal of Consumer Research*, 30, pp. 385–404.
- Schlemmer, Elianne, Daiana Trein & Cristoffer Oliveira. (2009). "The Metaverse: Telepresence in 3D Avatar–Driven Digital–Virtual Worlds" en *@tic revista d'innovació educativa*, 2, Universitat de Valencia.
- Smart, J., J. Cascio, J. Paffendorf, C. Bridges, J. Hummel, J. Hursthouse, & R. Moss. (2007). *Metaverse Roadmap: Pathways to the 3D Web, A Cross Industry Public Foresight Project*. Roadmap Input.
- Taylor, T. L. (2002a). "Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds", in R. Schroeder, ed., *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments* (pp. 40–62). London: Springer–Verlag.
- . (2002b). "Whose Game Is This Anyway?: Negotiating Corporate Ownership in a Virtual World" in F. Mäyrä, *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Tampere: Tampere University Press. Puede consultarse en: <http://www.digra.org/dl/db/05164.58571>

- Taylor, T. L. (2003). "Power gamers just want to have fun?: Instrumental play in a MMOG". in Digital Games Research Association: DIGRA, 03, *Proceedings of the 2003 DIGRA International Conference*, volume 2. Netherlands.
- Thompson, Craig J. & Elizabeth C. Hirschman. (1995). "Understanding the Socialized Body: A Poststructuralist Analysis of Consumers Self-Conceptions, Body Images and Self-Care Practices" in *The Journal of Consumer Research*, 22, No. 2, pp. 139–153. The University of Chicago Press.
- Thompson, John B. (1997). *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. (En castellano, 1998 ed.). Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Turkle, Sherry. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York: Simon and Schuster.
- Valenzuela Arce, José Manuel. (2000). "Identidades culturales: comunidades imaginarias y contingentes" en J. Valenzuela, edit., *Decadencia y auge de las identidades*. Tijuana, México: Plaza y Valdés Editores, Colegio de la Frontera Norte.
- Van Dijk, Teun. (2007). "*Discurso y Sociedad*. Una nueva revista digital". El sitio incluye el volumen 1 de 2007 que consta de 4 números: 1, 2, 3 y 4, editados por T. van Dijk. Retrieved 9 de Diciembre 2010, from <http://www.discursos.org>
- Verón, Eliseo. (1993, 1ª. reedición). "El cuerpo reencontrado" en *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona: Gedisa. Colección El mamífero parlante.
- Vicdan, Handan & Ebru Ulusoy. (2008). "Symbolic and Experiential Consumption of Body in Virtual Worlds: from (Dis)Embodiment to Symembodiment" in *Journal of Virtual Worlds Research*, vol. 1 (no. 2), 22 pp.
- Ward, Katie. (2001). "Crossing Cyber Boundaries: Where is the Body Located in the Online Community?". In Nick Watson & Sarah Cunningham-Burley, eds., *Reframing the Body*. New York: Palgrave, pp. 189–208.
- Wheeler, Deborah. (2001). "New Technologies, Old Culture. A Look at Women, Gender and the Internet in Kuwait" (pp. 187–212), in Charles Ess & Fay Sudweeks, eds., *Culture, Technology, Communication. Towards an Intercultural Global Village*, Albany: State University of New York Press.
- Wilson, Samuel L. & Leighton C. Peterson. (2002). "The Anthropology of Online Communities" in *Annual Review of Anthropology*, vol. 31, pp. 449–467. doi: 10.1146/annurev.anthro.31.040402.085436

Woodward, Kath. (2004). "Questions of Identity" in Kath Woodward (editor), *Questioning Identity: Gender, Class, Ethnicity (Understanding Social Change)*. London: Routledge.

Videojuegos y entornos virtuales

Doom (1993) ID Software, Nerve Software (XBLA)

Darkwood (2014) Acid Wizard Studio

Quake (1996) ID Software, Lobotomy, Midway Games

Populous (1998) Bullfrog Productions, Electronic Arts

Ragnarok (2002) Gravity Interactive, Inc.

Second Life (2003) Linden Lab