

# Comunicación, juego y educación en la construcción de la sociedad ciberista

por **Dr. Diego Levis**

*Profesor titular regular de Tecnologías  
Educativas – FSOC/UBA  
[educacion@diegolevis.com.ar](mailto:educacion@diegolevis.com.ar)  
<http://diegolevis.com.ar>*

*“Las ocupaciones primordiales de la convivencia humana  
están impregnadas de juego” (J.Huizinga)*

## **1) Introducción - Sobre el jugar**

El juego forma parte de la naturaleza humana. Desde que nacemos tenemos la necesidad de jugar. Jugamos con los sonidos, con el parloteo, con el propio cuerpo, con objetos. Huizinga en *Homo Ludens* (1938), obra fundacional de los estudios acerca de la significación sociocultural del juego, señala que el “el juego es más viejo que la cultura, pues (...) la cultura presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar” (Huizinga 1996:11). Las principales ocupaciones de la convivencia están impregnadas de juego, precisa el autor holandés, tomando como primer ejemplo el lenguaje, principal y distintivo instrumento de comunicación de los seres humanos. “Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pesando. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras” (Huizinga 1996: 15/16). La cultura, precisa este autor, surge en las formas y en el espíritu de un juego.

Los juegos son escenarios donde se representa la vida. Jugando, podemos ser padres y madres, viajeros, soldados y guerreros, podemos vivir situaciones existenciales relacionadas con

el amor, el éxito, el trabajo, el odio y la muerte. En el juego todo es posible, a partir de una simple disposición mental y corporal podemos ser y hacer lo que deseemos. Jugar implica aceptar la posibilidad de perder y la arbitrariedad del azar, jugar nos permite experimentar con nuestro cuerpo.

El juego se practica a lo largo de toda la vida. A medida que crecemos adquiere diferentes formas: desde los primeros movimientos y balbuceos del bebé hasta los juegos más elaborados y desarrollados de los adultos que en muchos casos alcanzan altos grados de complejidad. A través del juego aprehendemos el mundo que nos rodea y al mismo tiempo lo vamos construyendo. El ser social comienza a conformarse jugando.

Jugar es una actividad libre que tiene sentido en sí misma. Cuando el juego, fuente de alegría y diversión, se impone como obligatorio o se realiza con algún fin específico (terapéutico, educativo, etc) deja de ser un juego para pasar a ser un ejercicio (Caillois 1967, Huizinga 1938). Esto no cuestiona el carácter formativo que posee el acto de jugar. Jugando aprendemos a caminar, a hablar, a pensar, a reconocer formas de los objetos, a relacionarnos con nuestros semejantes. A través del juego nos resulta mucho más sencillo aprender destrezas o adquirir conocimientos sobre distintas temáticas. Así, es habitual encontrar niños y niñas que tienen un amplio dominio sobre áreas de conocimiento específicas, ajenas a los contenidos escolares. Saberes a los que acceden, casi sin proponérselo, a través de actividades lúdicas. Tengamos presente, además, que en toda actividad creativa encontramos un componente de juego. El juego es indagación.

“ La palabra juego combina con las ideas de límites, de libertad y de invención” (Caillois 1994:10). La libertad del juego no implica desorden, por el contrario “el juego crea orden, es orden” (Huizinga 1996: 22). No hay juego sin reglas. “La situación imaginaria de cualquier tipo de juego contiene en sí ciertas reglas de conducta, aunque éstas no se formulen explícitamente ni por adelantado “ (Vigotsky 1979:144). El juego puede ser comparado con el funcionamiento de la sociedad. Todo juego posee una legalidad libremente aceptada que los jugadores deben respetar. El juego se desarrolla entre la libertad absoluta de jugar y el orden que establecen las reglas mientras jugamos. Cuando los participantes no respetan estas condiciones, el juego pierde su

razón de ser (Caillois 1994).

Jugar es una necesidad que tenemos los humanos a lo largo de toda la vida, lo señalamos antes. Sin embargo, a medida que nos alejamos de la infancia el tiempo dedicado al juego disminuye debido, en gran medida, a las obligaciones que nos imponen las convenciones sociales. La escuela, la universidad, el trabajo van arrinconando al juego, percibido socialmente como una pérdida de tiempo, a un espacio cada vez más accesorio, más prescindible, muchas veces despreciado, de nuestras vidas. Así, se juega una vez que se ha terminado de cumplir con responsabilidades y obligaciones.

La computadora y otros dispositivos informáticos, con su gran capacidad interactiva y el prestigio social y las presiones empresariales fomentando el uso ubicuo e insomne de pantallas electrónicas ha generado nuevas oportunidades para la actividad lúdica. La sucesiva y creciente popularidad de distintas aplicaciones telemáticas vinculadas con el entretenimiento, la comunicación interpersonal y la comunicación reticular<sup>1</sup>, desde el chat a los medios sociales en Internet así lo revelan. Puntal sobre el que emerge la era ciberista.

## **2- Comunicación y empleo del tiempo en la era ciberista**

Tomamos el término “ciberista” para caracterizar nuestra época de la investigadora catalano-francesa Divina Frau Meigs (2011). El “ciberismo” implica un cambio de paradigma que rompe con el modernismo y el posmodernismo. En la era naciente, los usuarios de los medios interactivos de comunicación digital, convertidos en proveedores y productores de contenidos simbólicos en distintos formatos, están en el centro de los procesos comunicativos, características propias de la comunicación reticular. El momento ciberista, afirma Frau Meigs, “se ve reflejado en el cambio ocurrido con el paso de la Web 1.0 a la Web 2.0, caracterizado como el tránsito de una tecnología centralizada que permitía un mínimo de interacción, visible en herramientas como el correo electrónico o los blogs, a una red descentralizada de aplicaciones de banda ancha,

---

<sup>1</sup> Entendemos por **comunicación reticular** a un modelo de comunicación social de “muchos a muchos” en el que los usuarios con el centro del sistema de comunicación. Este modelo surge de las posibilidades que ofrecen las redes telemáticas, en particular Internet, de que cualquier usuario pueda ser indistintamente receptor y emisor de mensajes de cualquier naturaleza y formato. Esta característica de la red, al poner en cuestión las jerarquías comunicacionales que establecen los medios tradicionales en la que los roles de emisor y receptor están bien delimitados, establece un nuevo modelo de comunicación en el que tienen cabida voces y protagonistas diferentes a los que ocupan habitualmente la atención de los medios masivos de comunicación (Levis 2000, 2001, 2009)

navegadores y plataformas sociales que promueven la participación (...)” (Frau Meigs 2011: 175)

¿Es la web la única impulsora de las transformaciones socioculturales que comienzan a verificarse en el campo de la comunicación y de las relaciones personales o estas transformaciones están vinculadas con cambios previos en el modo de vincularnos con la Tierra, con nosotros mismos y con nuestros semejantes? No tenemos una respuesta. Lo cierto es que la importancia atribuida a las innovaciones tecnológicas no es novedosa. Desde el inicio de la revolución industrial, la mecanización y automatización de las actividades productivas estuvieron acompañadas durante decenios de la expectativa y aspiración de reducir, e incluso liberar al ser humano de la carga del trabajo. Se preveía que una de las consecuencias del progreso técnico y del crecimiento industrial sería una reducción de la jornada laboral y un aumento del tiempo de ocio, lo que, desde distintas posiciones ideológicas, se asociaba con el desarrollo personal y social además de servir como un estímulo para asegurar los niveles de productividad de los trabajadores. Incluso animó en muchos la ilusión de que llegaría un tiempo en que sería posible construir sociedades de ocio en las que, en un contexto de mayor igualdad social, los seres humanos sólo necesitaríamos trabajar unas pocas horas por día para asegurarnos niveles de bienestar general (alimentación, vivienda, salud, educación) <sup>2</sup>.

Tradicionalmente la disponibilidad de tiempo libre y el acceso a actividades de ocio se asociaron a la riqueza y a la prosperidad. “En la cultura occidental, la felicidad y la libertad han estado ligadas con la recuperación del tiempo” (Marcuse 1972: 215). Librar tiempo de la obligación del trabajo o al menos disminuirlo aparecía, al menos formulado, como una de las metas del desarrollo tecnológico<sup>3</sup>.

Durante los últimos dos siglos la humanidad ha asistido a una aceleración de los procesos de innovación tecno - científica que han modificado favorablemente las condiciones materiales y simbólicas de vida, más allá de la persistencia de las desigualdades sociales y económicas entre

---

2 No confundir “sociedad de ocio” con la sociedad del entretenimiento caracterizada por Guy Debod en la década de 1960, tan próxima en tantos aspectos a la sociedad contemporánea.

3 Uno de los principales defensores de la mecanización como medio liberador del tiempo de los trabajadores fue Paul Lafargue (1842-1911), yerno de Karl Marx. En su clásico *El derecho a la pereza* publicado en 1872, Lafargue afirma “(...) la máquina es la redentora de la Humanidad, la diosa que rescatará al hombre de las sórdidas artes y del trabajo asalariado, la diosa que le dará comodidades y libertad” (Lafarque 1983:157). Como primer paso para liberar a la humanidad de “flagelo del trabajo”, plantea la necesidad de reducir la jornada laboral a un máximo de tres horas diarias pues, a juicio de él, la disminución de las horas de trabajo y el aumento de las días fiesta son beneficiosos para la productividad humana.

los países y dentro de cada país. Sin embargo, así como el progreso no consiguió derribar las barreras de la desigualdad, tampoco condujo a la prometida y progresiva abolición del trabajo que anunciaban (y deseaban) los utopistas del s.XIX y el s.XX. Conseguida la implantación mayoritaria de la semana laboral de cuarenta horas en los países económicamente más desarrollados, y tras las críticas empresariales y de amplios sectores de la población a la semana de treinta y cinco horas acordada en Alemania y Francia en 1984 y 2000 respectivamente, actualmente se observa un importante retroceso en campo de los derechos laborales en cuanto a este aspecto. La reciente aprobación por parte de los ministros de Empleo de la Unión Europea de una nueva directiva de tiempo de trabajo que permite ampliar la jornada laboral máxima a 65 horas semanales, revela que las antiguas reivindicaciones en pos de la reducción del tiempo de trabajo empiezan a quedar en el recuerdo<sup>4</sup>.

Paradójicamente el uso extensivo e intensivo de dispositivos digitales portátiles (netbooks, tabletas, celulares multifunción, etc) conectados a redes inalámbricas está dando lugar a la expansión de modalidades híbridas de trabajo atemporal y ubicuo, en las que horas otrora destinadas exclusivamente al descanso y al ocio son empleadas en tareas laborales o paralaborales (búsqueda de información, redacción y envío y/o publicación de mensajes de distinto tipo, etc) alternándose, y a veces confundiéndose, con actividades lúdicas y comunicacionales propias del uso del tiempo libre, cada vez más tiempo prisionero, entendiéndose como tal a la construcción simbólica que encierra el uso del tiempo libre en la obligación de “divertirse”, en especial si es utilizando o consumiendo cualquiera de las muchísimas oportunidades que ofrecen las industrias del entretenimiento<sup>5</sup>. (Levis 1999, 2006, 2009) De este modo, la duración de la jornada laboral se prolonga sin que muchos de los propios implicados lo reconozcan y/o tomen conciencia de ello.

Estar siempre conectado implica en gran medida estar siempre dispuesto a realizar una tarea vinculada con la actividad profesional o académica. No importa el momento, no importa el

---

4 La semana laboral media en Europa de los trabajadores a tiempo completo era en 2005 de 40 horas (8 horas de lunes a viernes) En junio de 2011 los ministros de Empleo de la Unión Europea aprobaron una nueva directiva de tiempo de trabajo, que permite ampliar la jornada laboral máxima a 65 horas semanales.

5 La compulsión de divertirse en cualquier momento y lugar, de estar siempre ocupados (*entretenidos*), aniquila toda posibilidad de verdadero tiempo libre, transformado así en tiempo prisionero. (Levis 2006)

lugar, los dispositivos digitales en red disuelven las divisiones en el empleo del tiempo, entremezclando el trabajo y el juego, lo público de lo privado en una amalgama en la que convergen mensajes y actividades de distintos origen y naturaleza, regidas por las leyes restrictivas del mercado bajo un supuesto espíritu lúdico que engañosamente se presenta emparentada con el entretenimiento y este con la diversión<sup>6</sup>. En este marco, aparece un nuevo mandato social y cultural: divertirse. Desde cereales para niños a teléfonos móviles, de zapatillas a coches, los anuncios publicitarios remiten a actividades, no siempre vinculadas al tiempo libre, que se presentan como “divertidas”. Erich Fromm, con aguda claridad, lo explicaba hace ya más de 50 años Erich Fromm “La felicidad del hombre moderno consiste en *divertirse*. Y divertirse significa consumir” (1982: 86).

Lo novedoso (y en nuestra opinión inquietante) es que se está produciendo la disolución de los límites tradicionales entre el tiempo laboral y el tiempo libre. Confundidos el ámbito profesional y el ámbito privado, el trabajo y el ocio en un espacio indeterminado e intercambiable al que podemos caracterizar como tecnonómada (Levis 2007), hoy no sólo invertimos tiempo en trabajar sino también parte de nuestro dinero y de nuestra libertad. Se plantea así, en palabras de Frau Meigs, una dicotomía, característica de la era ciberista, en torno al acceso y propiedad de los medios (caracterizados por la presencia ubicua de la pantalla electrónica) por un lado y la preservación de la privacidad y la libertad por el otro que obliga a los promotores de la educación para los medios a procurar que los derechos humanos fundamentales terminen siendo convertidos en servicios comerciales “ Es de mencionar que en la perspectiva europea de los derechos humanos, los desafíos de los nuevos medios y los servicios en el ciberespacio vinculan de manera importante los derechos con la dignidad como garantías inalienables, es decir, no se pueden vender aunque la persona así lo quiera” (Frau Meigs 2011:6)

### **3- La web social**

Hay que destacar que la utilización de Internet como plataforma socio-comunitaria no es novedosa. En tal sentido, hemos de recordar que uno de los rasgos principales de la apropiación

---

<sup>6</sup> **Entretenimiento:** Acción y efecto de entretener o entretenerse //2- Cosa que sirve para entretener o divertir  
**Divertir:** Apartar, desviar, alejar *Diccionario de la Real Academia Española, 21ª edición, 1992*

social de Internet desde sus principios fue la exploración del potencial de interacción y de participación que ofrecen las tecnologías sobre las que se basa el funcionamiento de la Red: la informática y las telecomunicaciones<sup>7</sup>. En tal sentido, se inscriben varios servicios y aplicaciones, a los que podemos considerar precursores de la llamada web social, entre los que se destacan, entre otros:

- ✦ Los *juegos de rol multiusuario en línea*, el primero de los cuales, el MUD, fue creado en 1978 por un estudiante de la universidad de Essex en Gran Bretaña<sup>8</sup>. Se trataba de una versión informática multiusuario del juego de rol *Mazmorras y Dragones – Dungeons & Dragons* - basado en el uso de textos alfanuméricos, Durante la década de 1980 este tipo de juegos dieron lugar a la formación de las primeras “comunidades virtuales”.
- ✦ El *sistema de tablón de anuncios* (*Bulletin Board System* o *BBS*, 1978) para redes telemáticas, aplicación de Internet muy utilizada antes de la creación de la W.W.W. que permitía, entre otras funciones intercambiar mensajes con otros usuarios, descargar programas, jugar en línea y leer noticias. Hay que subrayar que muchos *BBS* continúan activos.
- ✦ *UseNet* (*Users Network / Red de usuarios* ), sistema global de discusión en Internet, creado por dos estudiantes de la Universidad de Duke (EEUU) en 1979 que permite que los usuarios puedan intercambiar artículos y otros textos a través de distintos grupos de noticias, ordenados jerárquicamente.
- ✦ El *IRC*, un sistema de chat (intercambio sincrónico directo de mensajes de texto) creado en 1988

Este tipo de usos están presentes en la propia concepción y estructura de Internet y es el principal impulsor de su expansión social y uno de los fundamentos sobre los que durante la década de 1980 y principios de la década siguiente se construyeron las tecnoutopías de la cibercultura (Levis 2009), germen del cual surge el ciberismo.

La progresiva creación durante los últimos diez años de aplicaciones informáticas en red que facilitan el intercambio de archivos, la publicación sencilla de contenidos de diferente naturaleza y las prácticas colaborativas (intercambio de archivos entre pares - P2P, entornos

---

<sup>7</sup> En los inicios, Arpanet (1969), origen tecnológico de Internet. Para los orígenes de Internet consultar Castells, 2001

<sup>8</sup> MUD, acrónimo de *multi users dungeon*, era un juego de rol en red basado en el uso de texto. Estaba inspirado en el juego de rol “Mazmorras y Dragones”. El nombre del autor del juego es Roy Trubshaw.

colaborativos, blogs, “redes sociales”, *streaming* de audio y video, etc.) materializa muchas de las promesas de la cibercultura de finales del siglo XX, recuperando los objetivos y el espíritu con los que fue concebida la World Wide Web a finales de la década de 1980. Esta estructura de funcionamiento de la red, a la que convencionalmente se conoce como web social (denominación que preferimos) o web 2.0, adquiere sentido en la producción y publicación de contenidos y en los flujos comunicativos generados por sus usuarios, simultáneamente creadores, editores, emisores y receptores. El papel de los usuarios en la construcción de la web social se puede sintetizar en tres acciones: **participar, compartir, colaborar.**

Las principales características de Internet y de la web social que trastocan el modelo de comunicación mediática dominante desde finales del siglo XIX son:

- ⤴ Interactividad
- ⤴ Inmediatez y ubicuidad de las comunicaciones.
- ⤴ Disolución de las fronteras entre emisores y receptores.
- ⤴ Multimedialidad
- ⤴ Multidireccionalidad
- ⤴ Facilidad creciente para la producción, publicación, difusión y recepción directa de contenidos en distintos formatos (texto, sonido, imagen fija, audiovisual, hipertexto, animaciones interactivas, etc.)
- ⤴ Descenso exponencial de los costos de producción, publicación y difusión de contenidos en distintos formatos

Los cambios que se están produciendo en el ámbito de la comunicación social anuncian el fin de la hegemonía de las empresas editoriales y de medios de masas (*mass-media*) en la selección, producción, edición y difusión de contenidos simbólicos, es decir en la construcción de subjetividades. Hoy, la palabra escrita, la música, las imágenes destinadas a ser divulgadas públicamente tienen la posibilidad de fluir libremente sin la necesidad de pasar antes por un intermediario que las produzca y comercialice. La sociedad ciberista no implica una transformación radical en las condiciones de producción capitalista pero contiene el germen de un cambio de actores en el campo de la comunicación pública y la creación artística y establece un desafío para la educación en el sentido amplio. A las dicotomías planteadas por Frau Meigs, podemos añadir otras que refieren a la configuración de los rasgos de la sociedad ciberista contemporánea :

- ⤴ Recursos humanos y productividad vs. Trabajadores y desarrollo humano



▲ Individualismo competitivo y consumismo acrítico vs. Colaboración y pensamiento crítico

La expansión en el acceso y uso de Internet y de otros dispositivos electrónicos revela con crudeza, por si alguna vez existió alguna duda, que las razones de la desigualdad social, cultural y económica existentes no están vinculadas con la publicitada “brecha digital”, termino equívoco (y de distracción) que deposita (interesadamente) en las TIC expectativas de mejora en la vida material de las personas, como si las condiciones de trabajo, salud y educación no estuvieran directamente vinculadas con los modelos políticos e ideológicos de desarrollo económico y social.

Ha pasado el tiempo en que tener una dirección de correo electrónico estaba reservado a un grupo más o menos numeroso de privilegiados y que la posesión y uso de teléfonos portátiles era una excentricidad al alcance de unos pocos. Las tecnoprácticas en toda su diversidad están extendidas entre sectores mayoritarios de la población, en particular entre los menores de 50 años<sup>9</sup>. Los dispositivos de comunicación utilizados son casi irrelevantes. En un contexto en el cual la separación entre la comunicación social y la comunicación interpersonal es cada vez más difícil de determinar, las redes telemáticas ofrecen un extraordinario y versátil canal de comunicación entre los seres humanos, origen y destino, en definitiva, de todo acto comunicativo.

#### **4) Videojuegos en la sociedad ciberista**

Un videojuego consiste en un entorno informático que reproduce en una pantalla un juego cuyas reglas y funcionamiento han sido previamente programados. Desde el juego de simulación en 3D para una consola de última generación hasta el rompecabezas más sencillo incluido en un teléfono portátil, todos los juegos disponibles para cualquier dispositivo digital que utilice una pantalla es un videojuego.

La historia de los videojuegos ya tiene varias décadas. En septiembre de 2012 se cumplieron cuarenta años de la instalación en una taverna de California (EEUU) de la primera máquina de Pong, el videojuego de Atari que inauguró el desarrollo de la industria de los

---

<sup>9</sup> Por ejemplo en la Argentina de acuerdo la encuesta nacional de Uso de TIC realizada por el INDEC en el 2º semestre de 2011 entre más de 90 mil personas mayores de 9 años y dada a conocer en diciembre de 2012 el 74% de la población urbana del país utiliza teléfonos celulares (móviles), 58% son usuarios de computadoras y el 54% de Internet. De acuerdo a este estudio, el 87% de quienes asisten a un establecimiento educativo utilizan computadoras, el 83% usa Internet y 67,6 % son usuarios de telefonía móvil p. Fte. INDEC (2012) “Encuesta Nacional sobre Acceso y Uso de TIC (ENTIC) 2011”  
[http://www.indec.gov.ar/nuevaweb/cuadros/novedades/entic\\_11\\_12\\_12.pdf](http://www.indec.gov.ar/nuevaweb/cuadros/novedades/entic_11_12_12.pdf)

videojuegos<sup>10</sup>. El éxito fue inmediato. Desde entonces, a pesar de algunos altibajos, millones de personas en el mundo juegan en diferentes soportes tecnológicos con distintos tipos de videojuegos <sup>11</sup>.

Los videojuegos son una modalidad de entretenimiento propia del período tecnocultural en el que se desarrollaron, coincidente con la extensión de la cultura del simulacro<sup>12</sup> y el avance y el desarrollo de la informática personal. La expansión social de redes telemáticas de acceso y uso cada vez más sencillo, en las que se disuelven las fronteras espacio-temporales y se diluyen las divisiones entre emisor y receptor, entre lo público y lo privado, entre creador y espectador permitió la popularización de los videojuegos multiusuarios en red, propia de la emergente época ciberista. Se trata de una modalidad de juego que se realiza a través de una red telemática, destinada a la participación de dos o más jugadores, sin límites geográficos, siempre y cuando se disponga de una computadora, consola u otro dispositivo digital conectado a una red telemática.

Básicamente se pueden distinguir dos modalidades principales de videojuegos en red

a) Sincrónicos : Se trata de videojuegos en que los jugadores compiten entre sí o en pos de un objetivo común, jugando simultáneamente (en el llamado “tiempo real”).

b) Asincrónicos: Se refiere a juegos en los que cada participante dispone del tiempo que necesite para realizar sus acciones, sin esperar una respuesta inmediata de sus eventuales contrincantes o compañeros de equipo. En muchos casos se trata de juegos no competitivos y de superación individual, en la que se debe lograr una meta contando con la posible colaboración de otros jugadores. En esta modalidad de juego podemos incluir a la mayoría de los juegos en redes sociales como Facebook.

En los juegos multiusuario en red, el sistema teleinformático (terminal digital + red + programa de juego) adquiere una naturaleza conceptualmente asimilable a la de un terreno o tablero de juego o a un escenario teatral en el cual dos o más participantes (individualmente o en equipo) realizan sincrónica o asincrónicamente una actividad lúdica, siguiendo reglas y objetivos preestablecidos por los programadores del juego, cuyo desarrollo definitivo, como en todo juego, dependerá, en última instancia, de las decisiones y acciones de cada uno de los jugadores.

---

10 El primer videojuego informático (Spacewar – Guerra espacial) data de 1962 y fue creado por estudiantes de un laboratorio de informática del MIT (Levis 1997)

11 Básicamente existen cuatro tipos diferentes de plataformas o sistemas de juego: Máquinas para salones recreativos, Computadoras personales de escritorio o portátiles, Videoconsolas (conectadas a un televisor), Consolas portátiles. (Levis 1997) A estos dispositivos se le deben añadir los celulares o móviles multifunción y las tabletas.

12 “Todo lo que es (...) simulacro por naturaleza está próximo al juego” Caillois 1994: 29

Numerosos juegos en red, como es el caso de muchos *apps* de juegos para Facebook, generan multitudinarias “comunidades virtuales”, redes sociales formadas por cientos de miles, incluso millones, de integrantes (jugadores) que dan lugar a un incontable número y tipo de acciones de las cuales cada jugador es:

- ♣ *protagonista*: es quien lleva el peso de la acción
- ♣ *co-autor*: es quien, con sus decisiones, determina el desarrollo de la acción
- ♣ *público*: eventualmente es espectador de las acciones de otros jugadores participantes en el juego e integrantes de la red

En muchos juegos, el personaje ficcional controlado (y re-creado) por cada jugador se incorpora, modificándolo, al escenario narrativo prediseñado por los creadores del juego. Así, sin proponérselo, los jugadores de este tipo de juegos en red participan en la creación de una nueva narración colectiva, hipermedial y *neoteatral*, en la que se difuminan los límites entre autor, actor y espectador. Obras efímeras e improvisadas, sin pretensiones estéticas pero plenas de significación para sus ejecutantes, más interesados en la interacción que en la narración que, de algún modo, permite asimilar este tipo de videojuegos en red a ciertas experiencias de teatro participativo y a otras formas artísticas de vanguardia (por ejemplo el *happening*), en la cual el público, con sus acciones, incide en el desarrollo de la obra, a partir de la propuesta de los creadores de la propuesta.

Por otro lado, los videojuegos multiusuarios en red, al igual que las hoy relegadas salas de chat en Internet, contribuyen a conformar un nuevo tipo de relaciones personales más o menos estables, en donde la presencia física deja de ser condición previa necesaria para desarrollar vínculos entre las personas y en ciertos casos, creando además sentimientos de pertenencia. De tal modo, en ocasiones, la existencia en el espacio simbólico que representa la red, puede superponerse a la existencia en el espacio físico material en cual transcurre la vida cotidiana de cada uno de los jugadores.

Frente a la pantalla siempre queda una duda. ¿El jugador controla del desarrollo del juego o, por el contrario es una marioneta controlada por el programa informático que administra el juego?

## **5- Medios sociales**

Los medios sociales en la Web - conjunto de aplicaciones disponibles en la Web que comprende a todas las herramientas que facilitan la producción, edición, publicación, difusión y recepción de contenidos simbólicos en distintos formatos - están generando una transformación radical en los modos en que nos comunicamos, en el sentido más amplio del término. Se trata de uno de los rasgos diferenciadores del ciberismo.

Un alto porcentaje de los usuarios de Internet prefieren sentirse participes del diseño de LO que HACEN con la pantalla de la computadora o del dispositivo digital que utilizan antes que ceder a los editores y programadores de los grandes medios de masas la decisión de lo que deben pensar y de como deben emplear su tiempo. El nuevo escenario, al modificar el modelo de la comunicación nacido durante la revolución industrial, hace necesaria la revisión de los principios de funcionamiento de las empresas editoras y distribuidoras de contenidos culturales y representa un desafío importante para la educación, en tanto forma especializada de comunicación.

Los medios sociales ofrecen características y funciones social y culturalmente relevantes, entre otras:

- ⤴ Facilidad de uso
- ⤴ Posibilidad de crear, publicar y difundir contenidos en distintos formatos
- ⤴ Aumentan exponencialmente las oportunidades de compartir informaciones e ideas de manera sencilla y sin intermediarios
- ⤴ Acceso libre a contenidos de difícil o imposible acceso por otros medios
- ⤴ Permiten la apertura de vías de participación comunitaria
- ⤴ Canales horizontales de comunicación interpersonal y comunitaria (de muchos a muchos)
- ⤴ Establece una relación diferente con la información ya que permite cuestionarla y modificarla
- ⤴ Facilitan la contextualización de los mensajes haciéndolos pertinentes a los contextos sociales de los receptores
- ⤴ Permiten la creación de comunidades de usuarios y de entornos colaborativos
- ⤴ Dan voz a minorías sociales, culturales y políticas
- ⤴ Alcance potencialmente mundial
- ⤴ Establecen condiciones hasta hace poco impensadas para la libertad de expresión (lo cual no significa que los contenidos de la web no estén expuestos a distintos

mecanismos de censura y de control)

El uso cada vez más generalizado de diferentes medios sociales permite imaginar transformaciones importantes en el ámbito de lo público, en su sentido más amplio<sup>13</sup>. Las percepciones de lo social, el sentimiento de pertenencia, las formas de movilización y participación política y social, los modos de relacionarse con el poder y de ejercer resistencia civil, la concepción de la intimidad, la construcción del conocimiento, los modos de informarse, los usos y consumos culturales se ven alterados de distinta manera por los usos sociales predominantes de los distintos servicios de comunicación telemática. Es importante observar que, salvo contadas excepciones, los programas y aplicaciones informáticas que permitieron la creación de los medios sociales más utilizados en Internet fueron escritos por estudiantes de computación, programadores o pequeñas empresas ajenas a las grandes empresas de informática, telecomunicaciones o medios de comunicación (weblogs, mp3, buscadores, wikis, streaming, redes sociales).

La educación, en todos sus niveles y modalidades, no puede ignorar, las transformaciones comunicacionales en curso. No basta con integrar las computadoras y otros dispositivos informáticos en la educación formal. Se trata de comprender en profundidad la naturaleza de los cambios que se están produciendo en los modos de vincularnos con el saber en todas sus dimensiones, es decir en nuestra relación con la Tierra, con nosotros mismos, con nuestros semejantes, lo señalamos antes. El ciberismo obliga a repensar la escuela. Cabe la posibilidad que sea necesaria refundarla. Pero no debemos ser ingenuos y caer en propuestas de desmantelamiento y/o rechazo radical de la escuela moderna.

El desarrollo de una vida social en el espacio simbólico creado a partir de las redes sociales y las comunidades virtuales produce cierta inquietud ante la posibilidad de que esto genere en nuevas generaciones una pérdida en la capacidad de relacionarse con otras personas

---

13 En octubre de 2012, de acuerdo al sitio especializado Alexa.com, cinco de los diez sitios más visitados en la Web eran medios sociales. Facebook declaraba tener al 30 de junio de 2012, 995 millones de usuarios (543 millones acceden a través de dispositivos móviles) y 552 millones de usuarios activos por día. En promedio, cada usuario tiene 130 contactos-"amigos" y emplea 700 minutos mensuales en Facebook. (Fte.Facebook, <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics> ). You Tube, por su parte, tenía en octubre de 2010, más 135 millones de usuarios. Existen controversias sobre el número de usuarios activos de Twitter. En mayo de 2011 el número de cuentas registradas se estimaba cercana a los 300 millones. El número de blogs personales es incalculable.

sin la mediación de un dispositivo tecnológico. Sin embargo, no hay estudios que demuestren que el tiempo pasado ante una pantalla electrónica sea, salvo excepciones, en detrimento de la vida social, lo cual no implica que no tenga influencia en ella. Las presiones empresariales y políticas, capaces de trastocar en consumismo acrítico y despersonalizado, el espíritu lúdico y el sentido colaborativo y sociocomunitario que caracteriza a gran parte de las actividades ciberistas, aparecen hoy como un riesgo más cierto.

Los jóvenes, en su búsqueda por encontrar su propio espacio y su propio rostro - su identidad - son blanco preferente de operaciones ideológicas - comerciales en las se produce una continua recuperación, domesticación y comercialización de tecnoprácticas surgidas, en muchos casos, entre jóvenes provenientes de minorías o de movimientos contestatarios

A principios de la década de 1990, Armand Mattelart advertía que los publicistas habían devenido en los intelectuales más influyentes de la postmodernidad. Esto no ha cambiado. Así, distintas estrategias publicitarias y de marketing consiguen instalar definiciones efectistas y lemas atractivos, diseñados básicamente para vender, adquieren la legitimidad de postulados de verdad sostenidos por la repetición acrítica que le brindan los medios de comunicación y muchos intelectuales perezosos que resultan funcionales a la sucesión de sentencias acríticas que solemos leer, en particular en lo que se refiere a los usos sociales de las tecnologías informáticas. En los últimos veinte años hemos asistido al nacimiento, auge y decadencia de la “realidad virtual”, las “superautopistas de la información”, la “nueva economía”, la “brecha digital”, la “generación Einstein” y de los “nativos digitales”, entre otras tantas definiciones impulsadas con fines propagandísticos por consultores de marketing y publicistas de ojo avizor.

## **6 - Ciberismo e Internet: la predominancia del espectáculo y el juego**

Las industrias culturales tradicionales observan con explicable temor la rápida expansión de los medios sociales, conscientes que están obligadas a revisar en profundidad y con urgencia el modelo de producción y de comercialización en el que han basado su crecimiento y sobre el cual se sustenta su influencia y poder económico y cultural<sup>14</sup>. Esto explica, en gran medida, los

---

<sup>14</sup> La crisis terminal del mercado de alquiler de copias videográficas de productos audiovisuales, las enormes dificultades de la industria fonográfica para adaptarse a la nueva situación ponen de relieve la caducidad del modelo tradicional de funcionamiento de estas industrias. Toda innovación tecnológica implica la reconversión o cierre de industrias basadas en tecnologías anteriores. La nevera eléctrica significó el cierre de la mayoría de las fábricas de

insistentes intentos por hacer de Internet un servicio de distribución y difusión de contenidos que reproduzca en lo posible la lógica de la tele-radiodifusión y de las industrias culturales del *preciberismo*, una plataforma para el intercambio comercial de bienes culturales y eventualmente un servicio centralizado de telecomunicaciones de acuerdo al modelo de las empresas telefónicas<sup>15</sup>. Sin embargo, tal como hemos señalado antes, un número creciente de personas en el mundo que tienen acceso a Internet utilizan las posibilidades de creación y edición que permiten distintas aplicaciones y servicios de la red para producir y compartir contenidos culturales y para relacionarse con otras personas dando lugar a nuevas formas de comunicación y de participación social prescindiendo de intermediarios institucionales<sup>16</sup>. Tecnoprácticas en las que predominan dos tendencias principales: el espectáculo y el juego.

a) Espectáculo: la pantalla de la computadora es utilizada como una suerte de vitrina o escenario en la que muchos usuarios/editores de la web buscan mostrarse, darse a conocer, destacarse, a veces por el interés de los contenidos publicados (textos literarios, noticias, artículos de opinión, fotos, música, videos, etc.), en otros casos a través de la mera publicación de comentarios banales, del relato de hechos relacionados con la vida profesional o personal, sin interés alguno para personas ajenas al círculo íntimo del autor de estas publicaciones.

Los weblogs y poco más tarde los fotoblogs fueron las primeras manifestaciones visibles de esta tendencia. Otros medios sociales como My Space o You Tube reforzaron el modelo, al facilitar la publicación y difusión de creaciones musicales y audiovisuales que en unos pocos casos significaron el inicio de una exitosa carrera en el mundo del espectáculo. Por otro lado, muchos músicos utilizan estos medios sociales para difundir de forma directa novedades acerca de sus carreras (nuevas grabaciones, fechas y lugares de presentaciones en vivo, videoclips, etc). Más recientemente Facebook y en especial Twitter han acentuado esta tendencia a la espectacularización de la comunicación, derribando los límites culturales entre lo público y lo privado, confundidos en un espacio relacional de características novedosas, en el que lo primordial, muchas veces, es conseguir la mayor

---

hielo, los fabricantes de carruajes a caballo no sobrevivieron al automóvil. Los grandes barcos de pasajeros ya no se utilizan para hacer travesías oceánicas sino para paseos turísticos (cruceros).

15 Las dificultades instrumentales para la publicación de contenidos durante los primeros años de desarrollo de la World Wide Web, unido al necesario proceso de apropiación social de la nueva propuesta tecnológica hizo que inicialmente muchas empresas de medios consideraran que sería posible de adaptar a la Red el esquema de distribución de contenidos (un emisor / audiencia masiva / periodicidad regular y programada) propio de los mass media. Sin embargo, los intentos iniciales en este sentido fracasaron. Simultáneamente,

16 De acuerdo a cifras publicadas por Internet World Stats en Junio de 2012 había en el mundo **2,405,518,376** usuarios de Internet (34,3% de la población mundial ) Según esta fuente, en dicha fecha, el índice de penetración en América Latina y el Caribe era del 42,9% y en España del 67,2%. Fte. <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

popularidad posible, expresada en la cantidad de seguidores y “amigos” (en Facebook<sup>17</sup>), en el número de comentarios en fotos, videos y entradas, en adhesiones conseguidas reflejadas a través de opciones como el “me gusta” de Facebook. Así es habitual leer en las redes sociales intercambios de mensajes personales a modo del diálogo de una novela u obra de teatro y breves relatos de transgresiones y aventuras varias, es corriente encontrar lamentos, expectativas, confesiones, deseos, tristezas, angustias, alegrías otrora reservadas a los amigos y familiares más íntimos o, eventualmente, al psicoanalista, y no son pocos quienes publican fotos y videos que los muestran en situaciones y actividades diversas (fiestas, viajes, trabajo, en familia, etc) que contribuyen a construir un relato sin inicio ni final, fragmentado y parcial de la vida cotidiana, exhibido en continuado. Señalemos que un porcentaje significativo de las personas registradas en las redes sociales mantienen un bajo nivel de participación, limitándose en muchos casos a fisgonear lo que publican y hacen las personas que están en su lista de contactos (“amigos” en Facebook).

De tal modo, la era ciberista se puede caracterizar como una fase avanzada de *La sociedad del espectáculo* que describía Guy Debord en la década de 1960. “El espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas, mediatizada a través de imágenes” (Debord 1995:4) y, nos permitimos añadir, en pantallas electrónicas.

b) **Juego:** Si bien todo espectáculo, en cuanto representación, implica un componente de juego, no todo juego es un espectáculo. El juego, tal como lo caracteriza Huizinga (1938/1996) y señalamos al inicio de este artículo, es una actividad libre que sólo tiene sentido en si misma. Jugamos porque experimentamos placer al hacerlo. En cualquier momento podemos interrumpir o cesar el juego. El juego es una actividad separada de la vida corriente e implica un “como si”. Se juega en tiempo de ocio dentro de determinados límites de tiempo y espacio en el marco de los cuales rigen determinadas reglas obligatorias pero libremente aceptadas (Huizinga 1938). El resultado del juego, precisa Caillois (1994), no tiene consecuencias para la vida cotidiana.

Al margen de las miles de actividades lúdicas y de las aplicaciones consignadas como juegos desarrolladas para Facebook<sup>18</sup> el comportamiento en las redes de muchos de sus integrantes revela una actitud lúdica que por sus características podemos considerar como propias del juego. Desinhibidos ante la pantalla y el teclado del dispositivo informático que utilizan para conectarse a la red, estos usuarios/autores escriben comentarios, comparten noticias, fotos y videos, tomando a Facebook como un terreno de juego, separado de la vida cotidiana. Siguen las reglas obligatorias definidas por los programadores del servicio

---

17 La utilización en Facebook del termino “amigo” para denominar a “contactos” no es inocente. Es uno de los tantos aspectos de esta red social merecedores de análisis.

18 Consultar Esnaola/Levis 2010



persuadidos que sus acciones no tienen o podrán repercusiones fuera del universo de cuasi ficción creado dentro de la red. Todo ello sin otro fin que entretenerse, como en cualquier otro juego.

## **7. El lado sombrío de los medios sociales**

La visión esperanzada de la era ciberista se contrapone a un escenario más sombrío, dominado por la sospecha, la vigilancia y el control social. Debajo de la apariencia libertaria (facilidad para comunicarnos, para crear, para informarnos sin intermediarios) se produce el avance de mecanismos sofisticados de control social y de vigilancia apoyados por el despliegue de un gran panóptico electrónico, del cual las redes telemáticas son una pieza fundamental. Al monitoreo permanente de nuestras actividades en la red <sup>19</sup>, a la omnipresencia de cámaras de vigilancia, a los sistemas de localización satelital, a los dispositivos electrónicos de seguimiento, a las tarjetas magnéticas, se le añaden prácticas tecnocomunicativas que parecen directamente extraídas de las distopías futuristas imaginadas por autores como Aldous Huxley, Isaac Asimov y George Orwell.

Cada día somos más quiénes, de un modo u otro, nos vinculamos con familiares, amigos del pasado, colegas conocidos y no conocidos, amigos de amigos y otras personas con las que nos "cruzamos" en la pantalla, a través de diferentes dispositivos informáticos. El dispositivo puede ser una PC, una laptop, un celular (o móvil) multifunción, etc., lo fundamental es que esté conectado a Internet. En muchos casos, en particular en las redes sociales, el contenido y la naturaleza de los sucesivos mensajes que intercambiamos pública y colectivamente son en una alta proporción irrelevantes. Lo más importante parece ser sencillamente dar el presente, algo así como cuando en el colegio levantábamos la mano para hacernos ver, para generar en la maestra y los compañeros la sensación que teníamos algo que responder o preguntar, como si el tema nos interesara o como si realmente hubiéramos estudiado.

Fascinados por la posibilidad de mostrarnos dejamos al descubierto fragmentos de nuestra intimidad ante la mirada de un otro nominado cuya presencia presuponemos, deseamos y un otro inominado (los editores de la aplicación, otras empresas, las agencias de seguridad

---

<sup>19</sup> Las *cookies* y otras aplicaciones residentes (parasitarias) permiten el seguimiento electrónico de todo lo que realizamos en nuestras computadoras mientras estamos conectados a Internet.

gubernamentales...) que ignoramos o negamos y al que ocultamente, quizás, tememos. Nos mostramos para no sentirnos observados. Así, sin saberlo o con la ilusión de neutralizar la angustia que nos produce el pensarnos vigilados, ofrecemos gratuitamente y sin resistencia información (valiosa para muchos) sobre nuestros grupos de pertenencia, sobre lo que hacemos, sobre lo que nos gusta y deseamos, sobre lo que pensamos e imaginamos, muchas veces sin obtener indicios de que al menos alguien se sintió interpelado por lo que expresamos. La pregunta que encabeza la página de entrada en Facebook (“¿Que estás pensando?”) revela que la exposición pública de la intimidad que se observa en este espacio y otros similares está inducida por los responsables del sitio, al menos inicialmente. Desde pequeños nos enseñan a obedecer...

En Facebook existe una triple vigilancia, la que ejerce cada uno de los usuarios sobre sus “amigos”, la vigilancia de los desarrolladores de aplicaciones y juegos para Facebook y de los anunciantes y la vigilancia programada y “automática” que practica la misma red social recolectando y clasificando información sobre todas las actividades que realizamos en ella. El perfeccionamiento del panóptico reside en conseguir que quién esté dentro haya ingresado voluntariamente en él y no tenga presente que siempre hay alguien observándolo.

## **8- Ciberismo y educación: preguntas y algunas propuestas para seguir pensando**

Durante muchos años quienes estudiamos los usos sociales de los medios informáticos y el desarrollo de las tecnoculturas contemporáneas hemos observado el creciente desencuentro entre las tecnoprácticas cotidianas de niños y jóvenes y los usos dominantes de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Una de los argumentos más difundidos en defensa de la incorporación de computadoras y redes en las aulas señala que estas tecnologías servirían por sí mismas irían para motivar a los estudiantes, en otros casos se habla de superar la llamada “brecha digital”. Estos argumentos, válidos en contextos sociales en los que el acceso a dispositivos digitales está al alcance de sectores minoritarios de la población, fue perdiendo sentido a medida que un porcentaje cada vez mayor de niños y jóvenes comenzaron a utilizar de manera cada vez más habitual en sus prácticas cotidianas computadoras, celulares multifunción, reproductores de MP3, lectores de dvd y otros dispositivos digitales. Precisamente, uno de los rasgos que diferencia al momento ciberista de etapas anteriores es la naturalización creciente del

uso de las tecnologías informáticas como medio de entretenimiento, de información y de comunicación, en particular entre niños y jóvenes.

La sola presencia de computadoras en las aulas no produce el entusiasmo generalizado que pudo generar hasta no hace mucho. En ocasiones, en especial entre jóvenes de sectores medios y altos de la población con varios años de inserción en el universo digital, se puede producir resistencia al uso de medios sociales con fines escolares. El motivo: lo consideran una intromisión de la escuela en un espacio reservado para su tiempo libre. No obstante, la escuela no puede dar la espalda al contexto sociocultural en la que se desenvuelve. La presencia masiva y ubicua de la pantalla electrónica en nuestras vidas (también en la vida de docentes y padres) nos obliga a replantearnos el modo en que enseñamos y aprendemos. El primer paso para ello es intentar responder algunas preguntas: ¿Qué consecuencias tiene la presencia y el uso de pantallas en los procesos de enseñanza y aprendizaje? ¿Lo sabemos? ¿Lo tenemos en cuenta? ¿La escuela puede ignorar la presencia ubicua de la pantalla en la vida cotidiana de estudiantes y docentes? ¿Qué usos podemos darle a la pantalla en la educación? ¿Cómo resignificarla? ¿Cómo introducir el modelo colaborativo que proponen muchos videojuegos en red en la escuela? ¿Es posible compatibilizar la colaboración con el modelo competitivo basado en el logro individual que fomenta – casi exige – el sistema educativo (premios, subvenciones, becas, etc.)?

Estamos persuadidos de que los medios sociales, utilizados como espacios de aprendizaje, constituyen una herramienta valiosa para promover la generación de un conocimiento capaz de abordar problemas globales y fundamentales, como paso previo para inscribir allí saberes parciales y locales. Un tipo de conocimiento que, acordando con Edgar Morin (1999), consideramos necesario, sino imprescindible. Sin embargo, la historia de las innovaciones tecnológicas muestra que la formación de los usos sociales de cualquier tecnología es lenta y compleja y que la consolidación de los espacios de uso se va forjando con el paso del tiempo. (Levis 1998) La inserción de cualquier tecnología en la vida cotidiana pone en juego tres lógicas interrelacionadas entre sí: técnica, comercial y social. La verdadera incorporación de las tecnologías digitales en la enseñanza se producirá a medida de que la escuela desarrolle prácticas de uso propias, adecuadas a su marco de uso – institución destinada a la educación

formal. En este proceso no ha de desconocer ni rechazar los usos y las prácticas arraigadas entre niños y jóvenes. Tampoco replicarlas, sino resignificarlas, transformándolas hacia usos pedagógicamente innovadores que trasciendan las promesas incumplidas y las propuestas retóricas de nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje que en última instancia terminan siendo un mero maquillaje del tradicional modelo escolástico que promueve la transmisión y repetición de saberes, en lugar de fomentar el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y la creatividad (Levis 2007). De nada vale, intentar reproducir en la escuela las tecnoprácticas, de marcado carácter lúdico, que los estudiantes realizan fuera de la institución. La capacidad educativa y la atracción del juego se debilita cuando jugar deja de ser una actividad libre y realizada sólo por placer.

Encontramos que el mayor desafío para la educación, en el momento ciberista, es promover la formación de espacios colaborativos que permitan a los estudiantes desarrollar individual y colectivamente todo su potencial cognitivo y social. Somos conscientes de las dificultades existentes. Por ello, pensamos que no es necesario imponer el uso de computadoras y de redes en las aulas, ni transformar de un modo compulsivo, de un día para el otro, el actual sistema educativo<sup>20</sup>. “El objetivo no es usar la tecnología sino adaptar la educación a las necesidades actuales y, por tanto, se precisa un cambio metodológico” (Gros 2004). Una posible vía es incorporar progresivamente en las aulas un modelo de enseñanza y aprendizaje reticular, de estructura y funcionamiento similar a las formas de comunicación utilizadas en la Web, propias del ciberismo. Como primer paso para poner en marcha nuestra propuesta es suficiente inspirarse en los saberes provistos por los usos corrientes de los medios sociales: Jugar sin tener conciencia de ello, compartir sin inhibirse ni esperar premios de ninguna especie a cambio.

Jugar es aprender. Compartir y colaborar es aprender.

---

20 “El modelo de enseñanza y aprendizaje predominante se basa en una estructura vertical de transmisión unilateral (enseñanza) y repetición acrítica (aprendizaje) de contenidos y no en la construcción de conocimiento a partir del desarrollo del pensamiento crítico y el estímulo de la creatividad. A lo largo de los años este tipo de prácticas (y de principios), sustentados en la valorización del trabajo individual y en el saber casi incontestable del docente, estratifica en profesores y estudiantes rutinas que dificultan la incorporación de dinámicas colaborativas y estructuras horizontales de enseñanza y aprendizaje” (Levis y als. 2011)

## 9- Bibliografía

- Caillois, R.(1967): *Los juegos y los hombres*. México. Fondo Cultura Económica, 1994.
- Castells, Manuel (2001): *La galaxia Internet*. Barcelona: Plaza y Janes.
- Débord, Guy (1995) *La sociedad del espectáculo*. Editorial La Marca. Bs.As.
- de Pablos Pons, Juan (2008) "Algunas reflexiones sobre las tecnologías digitales y su impacto social y educativo" en *Quaderns Digitals* nº 51 . Disponible en [http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=10420](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=10420) [abril, 2010]
- Engelfeldt-Nielsen, Simon (2009) "Los videojuegos como herramientas de aprendizaje" en Aranda, D. y Sanchez Navarro, J.(eds.) *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*. Barcelona, UOCpress
- Esnaola, Graciela y Levis, Diego (2010): "Videojuegos en redes sociales: aprender desde experiencias óptimas" en colaboración con Graciela Esnaola Horacek, *Comunicación*, N° 7, Vol.1, año 2010, PP. 265-279..Universidad de Sevilla . ISSN 1989-600X
- Ferrés, Joan. (2000) *Educación en una cultura del espectáculo*. Barcelona: Paidós, 2000
- Frau-Meigs, Divina (2011) "El vínculo entre educación para los medios y derechos humanos: una necesidad y una oportunidad" en *Derecho a Comunicar | Número 1 | México, Enero . Abril 2011* ISSN: 2007-137X
- Frau-Meigs, Divina (2011b) : *Penser la société de l'écran. Dispositifs et usages*. París, Presses de la Sorbonne Nouvelle
- Fromm, Erich. (1952): *El arte de amar*. Barcelona: Paidós, 1982.
- Gómez Cañete, Daniel.( 2001): "Ideologías y videojuegos" en *Enred@ndo*, Barcelona
- Gros Begoña (2004) "De cómo la tecnología no logra integrarse en la escuela a menos que.... cambie la escuela" Ponencia presentada en *Jornadas Espiral*, 2004. Disponible en <http://firgoa.usc.es/drupal/files/begonagros.pdf> [septiembre, 2010]
- Gros, Begoña (2008) *Aprendizajes, conexiones y artefactos. La producción colaborativa del conocimiento*. Barcelona: Gedisa
- Heidegger, Martin. (1999): *El concepto de tiempo*. Madrid: Trotta.
- Huizinga, J.(1938): *Homo Ludens*, Madrid: Alianza, 1996
- Huxley, Aldous (1931): *The Brave New World*. Hay muchas ediciones en castellano
- Lafargue, Paul (1883): *El derecho a la pereza* . Edición crítica de M. Pérez Ledesma, Barcelona: Fundamentos, 4ª edic. 1983
- Levis Diego (1997): *Los videojuegos un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós.
- Levis Diego (1998): "Multimedia, simulación y educación: ¿Hacia la herramienta educativa universal?" En: *Comunicación y Pedagogía*, nº 154, Barcelona, 1998
- Levis, Diego (1999): *La pantalla Ubicua. Televisores, computadoras y otras pantallas*. Buenos Aires: Ciccus/La Crujía 2º edic. ampliada y actualizada, La Crujía 2009.
- Levis Diego (2000): "Informar e informarse en Internet" en Wiñazky, Miguel (comp.) *Puro Periodismo*. Edit. Universidad de Belgrano, Buenos Aires, 2000
- Levis, Diego (2001) "Resistencia y globalización: La red dual". Ponencia presentada en *Global CN2001, II Congreso Mundial de Redes Ciudadanas*. CICOMBRA- CFI -Instituto Gino Germani, FSOC- Universidad de Buenos Aires , Bs.As. , diciembre de 2001.
- Levis, Diego (2003) "Videojuegos en red: espacios simbólicos de juego y encuentro" en Aparici, R. (coord.), *Comunicación educativa en la sociedad de la Información*. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid
- Levis, Diego (2006); "Tiempo libre y medios de comunicación: Hacia un tiempo prisionero" en *Revista Question*, Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Univ. Nnal. de La Plata, nº 12,

primavera 2006 ISSN 1669-6581

- Levis, Diego (2007): "Pantallas Tecnómades" en V Jornadas de Etnografía y Métodos Cualitativos, IDES-Centro de Antropología Social, Buenos Aires, agosto de 2007, Publicado en Actas. ISBN 978-987-23365-1-6
- Levis, Diego (2010): "Comunicación pública y medios sociales: pantallas, redes y comunicación ¿abierta y libre?" en "Revista Argentina de Comunicación", nº 4/5, FADECCOS /Prometeo, Buenos Aires. ISBN10: 1850404304
- Levis, Diego, Diéguez, Sol y Rey, Eugenia (2011): "Redes educativas 2.1: Medios sociales, entornos colaborativos y procesos de enseñanza y aprendizaje" en RUSC, Vol. 8, nº 1, enero/febrero 2011, Universitat Oberta de Catalunya.
- Levis, Diego y Cabello, Roxana (edits, 2007): *Tecnologías Informáticas en la Educación. A principios del siglo XXI*. Buenos Aires: Prometeo
- Marcuse, Herbert: *Eros y civilización*. Barcelona: Seix Barral, 8ª edic., 1972.
- Morin, Edgar (1999): *Los Siete Saberes Necesarios para la Educación del Futuro*. UNESCO
- Murray, Janet H. (1999): *Hamlet en la holocubierto: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós
- Newman, John (2009): "¿Porqué estudiar los videojuegos?" en Aranda, D. y Sanchez Navarro, J. (eds.) *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*. Barcelona, UOCpress
- Scheines, Graciela (1998): *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires: Eudeba
- Vygotsky, Lev (1979): *Pensamiento y Lenguaje*. Madrid: Paidos

© Diego Levis  
Buenos Aires, julio de 2011 / diciembre 2012

**Levis, Diego:** "Comunicación, juego y educación en la construcción de la sociedad ciberista" publicado en AAVV, *Videojuegos en redes sociales*. Barcelona: Laertes, 2013