

‘Don’t Look Back’: La programación del tabú.

CAVANAGH, Terry (2009).
Kongregate Games.
[Plataformas].

MARIO BARRANCO NAVEA
Universidad de Sevilla.

Para el antropólogo francés Lévi-Strauss leer un mito supone hacer abstracciones de conjunto. No basta con abordar sus hechos narrados desde una visión secuencial, hay que leerlos como partituras musicales (2007: 78), sujetando mentalmente una imagen compuesta de todas sus partes. El pensamiento mítico es capaz de apropiarse de acontecimientos del pasado y darles un tratamiento sincrónico, tomándolos como *residuos* a combinar y recombinar en ensamblajes ideológicos, un proceso que el antropólogo denomina *bricolage* (1964: 39). Si tenemos en cuenta que un principio científico es un enunciado que describe un comportamiento, es evidente que para formularlo se han tenido que conocer por observación los estados iniciales y finales, las causas y los efectos de dicho comportamiento. Entonces, y sólo entonces, uno puede decir, por ejemplo, que la luz siempre sigue un camino extremo hasta su objeto, sea minimizando o maximizando su tiempo de llegada. Nótese el enfoque teleológico de la formulación de un principio como el de Fermat. No describe el comportamiento de la luz en términos de causalidad sino en términos orientados a objetivos, esto es, según requisitos que deben ser satisfechos para que dicho comportamiento tenga lugar. No es lo mismo decir que la refracción *provoca* un cambio de dirección en la luz, que observar el fenómeno como el producto de un efecto, o sea, diciendo que la luz cambia su dirección *para* maximizar o minimizar su recorrido.

En este sentido, el concepto de *bricolage* en Lévi-Strauss es un mecanismo ideológico que emplea la misma clase de prolepsis que necesitamos para enunciar principios. Toda estructura anterior, obtenida por causas antiguas, se adapta y recompone para las nuevas necesidades simbólicas. En este proceso se hacen mediar principios teleológicos que *reparan* la distancia histórica, sumiendo causa y efecto en la sincronía (aparente) del sistema moral. De este modo, a través de la mitología, los acontecimientos pasados se convierten en máximas.

Llevándolo al terreno del videojuego, podría decirse, entonces, que todo *gameplay* supone la reconstrucción proléptica de un sistema de reglas para su posterior elaboración en principios fundamentales de conducta. El *gamer* tiene preconociones de la tradición, pero con cada juego debe realizar una asimilación cognitiva de las condiciones y límites de un entorno. Se trata de un proceso natural de aprendizaje avatar-jugador: inicia con una calibración-orientación y culmina con el salto proléptico hasta el principio orientado.

En la última década han surgido videojuegos independientes interesados en investigar las bases operantes de estas asimilaciones, circularidades, lógicas reversibles y, en general, los esquemas que el medio ha articulado y permutado durante cuarenta años. Juegos que representan perfectas *miniaturas enunciativas* en las que se explicitan y subvierten algunos supuestos fundamentales de los *Game Studies*.

Esta es la razón por la que preferimos sustentar nuestra reflexión en un recorrido analítico a través de algunos de estos juegos para terminar, como colofón, en una obra tan breve, sintética y sencilla como *Don't look back*, de Terry Cavanagh. Descubriremos, al final, que dicho juego funciona como epifenómeno de lo argumentado. Como podrá comprobarse, bajo el análisis de cada caso, subyace la misma creencia de que el tabú o la prohibición es el eje axial de toda mecánica y, por extensión, de toda representación en el videojuego. Creemos, en efecto, que existe una conexión evidente entre los sistemas de reglas que producen mecánicas emergentes, los sistemas mitológicos, la prolepsis como base cognitiva de la experiencia de juego y, finalmente, la representatividad de la interfaz. Nuestra intención es esclarecer, siguiendo un método de análisis comparativo, algunas de las relaciones que comportan estos elementos.

Asumiendo la importancia que tiene la prolepsis en la percepción de un *gameplay* como partida y de un nivel como puzle (no deja de ser la línea que separa al jugador del personaje, al avatar de la destreza) podríamos afirmar que uno de los retos más radicales que se puede plantear un videojuego es impedir el sobre-desarrollo de la memoria del jugador por encima del avatar.

You Only Live Once es un juego de Kongregate Games que apuesta por el humor como mecanismo seguro de autodestrucción. El juego ironiza todos los estereotipos clásicos del plataformas modelo *Mario Bros*. El protagonista será un tipo de lo más normal

que se verá arrastrado a la aventura con el objetivo de salvar a su novia de las garras de un malvado monstruo final. El usuario empieza a jugar sin saber lo que le espera tras la primera muerte. Haga lo que haga, sin embargo, el jugador perderá; incluso si completa todos los niveles acabará cayendo. La cruda verdad es que se trata de un videojuego que, tal y como su título reza, sólo puede ser jugado una vez. En la pantalla de *Game Over* podemos pulsar infinitas veces la opción “Continue?” pero nada sucederá, nada salvo lo que sucede mientras la vida de ese pequeño mundo virtual, al que apenas nos hemos asomado, continúa sin nosotros.

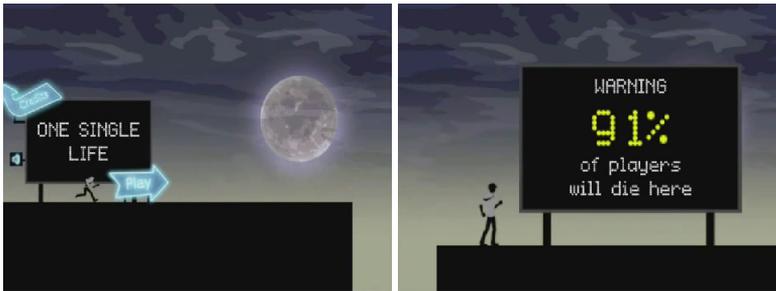
El juego utiliza la memoria caché y los archivos temporales de internet para permanecer “irrejugable” todo el tiempo posible. El truco se puede burlar fácilmente pero el concepto ya ha sido logrado y la reflexión está servida.

You Only Live Once forma parte de un grupo de experimentos que mediante el mecanismo de la “vida única” pretenden generar una experiencia de juego distinta. El videojugador, acostumbrado a la memoria anticipatoria, repite y falla. Como sabemos, cada fallo letal implica una muerte para el avatar, cada partida cargada o cada punto de reinicio es una forma de sobrevivir a la muerte del personaje virtual, cosechando una memoria extradiagética. En un *one-life game* esta posibilidad está vedada. El fin del avatar coincide con el final del juego. El *Game Over* se pretende real. La memoria del jugador se sincroniza con la del avatar, del mismo modo que el juego se vincula con el *hardware* del ordenador, reconectando mente y cuerpo en una simulación del carácter individual de la existencia.

Por la parodia de la muerte en los videojuegos, comprendemos, mejor que nunca, la vida que pesa sobre cualquier partida. Usar esta muerte irrevocable es una manera de otorgarle contingencia al propio juego, en tanto que instaura un sentido que antecede al significado. La muerte ya no es el reverso de un mecanismo replicador. Vuelve a ser un límite anterior a las funciones del sistema.

Otros títulos como *One Single Life* de FreshTone Games o *One Chance Walk* de Awkward Silence Games redundan de distintas maneras en este mismo concepto. En el primero, donde nuestro avatar solo tendrá una oportunidad para realizar saltos perfectos entre edificios, se reformula la idea de la inmortalidad que, en esta clase de juegos, deja de ser *condición* para instituirse como logro. Resulta interesante el hecho de que, si se ejecutan todos los saltos

correctamente, se alcanza un final que representa al avatar en las nubes. Al identificar la inmortalidad con una jugada perfecta (una sola vida sin fallos), el juego parece otorgarnos un estatus trascendente por encima de lo humano. Cuando, en estas circunstancias celestiales, se ofrece al jugador la posibilidad de volver a vivir todos los saltos, uno se pregunta si el juego no nos estará invitando a fracasar. En un último pulso contra el avatar inhumano, entendemos que, para realizarnos como jugadores, tenemos que escoger nuestro propio final, acabar antes de que acabe el juego.



En otra línea muy diferente, *One Chance Walk* se construye como una historia interactiva en la que tomaremos decisiones, abriendo unos caminos y cerrando otros, con la particularidad de que, al ser un *one-life game*, solo podremos asistir a una de las vidas posibles. El resto de juegos inscritos nunca serán jugados. Su tono pesimista lo acerca a otras propuestas como *Every Day the Same Dream* de Paolo Pedercini. En cierto sentido, el juego de Pedercini es una obra simétricamente opuesta a *One Chance Walk*. Su tratamiento de la libertad se concreta en una historia lineal con un final unívoco, donde el personaje no puede hacer otra cosa que avanzar, una metáfora que sirve como epítome del determinismo en los videojuegos (en la misma línea, tenemos el famoso e imitado *Passage* de Jason Rohrer).

Es evidente: nos encontramos en un momento en el que se empieza a entender el modo en que un videojuego puede llegar a ser expresivo, evocador y autoconsciente. Es un periodo propicio, por tanto, para expandir y hacer operativos vínculos semióticos que siempre han estado ahí, en algún nivel. El videojuego, en sí mismo, tiene un lenguaje propio, es cierto, pero al espaciarse como zona de interacción argumenta con reglas y diseños un correlato que lo trasciende. Creemos, entonces, que no hay nada estrafalario en etiquetar esta clase de videojuegos de *gameplay* único como auténticos *simuladores existenciales*, donde el correlato de la

angustia sartriana frente a la libertad juega un papel decisivo en la mecánica.

Estamos a un paso de analizar algunas correspondencias posibles entre mecánica y mito, en virtud del valor semántico de la regla, pero antes de eso ha sido necesario aclarar cómo la puesta en jaque de la prolepsis en los casos anteriores demuestra algo fundamental: cuando la prohibición es anterior al escenario, al contexto o al mundo del juego (en este caso, el tabú de la resurrección) el avatar desplaza sus condiciones al jugador. Se establece una mecánica sobre el propio *gameplay*. La mecánica emergente del espacio normativo del juego es una circunstancia de falsa narración supeditada a una mecánica superior. El tabú de la resurrección se entiende como una regla del *gameplay* y no del juego en sí mismo.

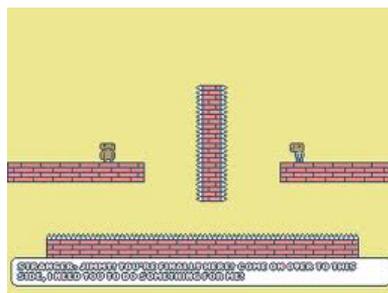
Por tanto, el siguiente paso lógico es introducirnos en aquellos tabúes que se instauran dentro del juego y analizar dos casos en los que se cuestiona el sentido implícito de la regla. Para ello, si no hemos permitido evocar a Sartre como un trasunto retórico en la simulación de la individualidad, por qué no referirnos a su coetáneo Marcel Camus y proponer otro alineamiento conceptual, ésta vez, en torno a la idea de lo absurdo. En este sentido, el mito de Sísifo del que se apropió Camus para realizar una descripción de la condición humana, nos servirá a nosotros para ilustrar esta conciencia de que, en última instancia, cualquier avatar de videojuego está realizando una tarea absurda. En otras palabras, la absurdidad de las reglas no se cuestiona mientras éstas produzcan mecánicas jugables.

En efecto, las prohibiciones ejercen de unidad básica de escritura. El mapeado de las fases, mundos o escenarios supone la organización de un conjunto de prohibiciones en forma de límites y ejes, cuya interacción produce espacios narrativos. La delimitación del espacio-juego implica una mediación normativa que estipulará qué elementos son constituyentes del límite. Sabido esto, hay juegos que han resaltado el carácter mitopoyético de la prohibición, su origen sagrado y su función expresiva. En *Tower of Heaven* de Askiisoft, las reminiscencias prometeicas están en el núcleo de su propio argumento: Somos un personaje decidido a alcanzar el piso más alto de la Torre de los Cielos, allí de donde proviene una voz que a lo largo de toda la aventura nos advertirá de los peligros que conlleva continuar nuestra desafiante empresa. A medida que ascendemos niveles, el juego nos impone nuevas reglas, dictadas desde las tablillas sagradas (a partir de ahora “no

andarás hacia la izquierda”, “no tocarás los laterales de las plataformas”, “no pisarás las baldosas doradas”). Con cada nueva imposición el espacio de juego se ve plagado y transformado por nuevos tabúes, reorientando la dinámica. Llega un punto en el que comprendes que, a través de esta modulación, el juego está implicando litúrgicamente otros juegos en sí mismo, la mecánica se implementa y se retuerce desde un epicentro siguiendo el orden ascendente de la torre. Por eso, el espacio, a pesar de percibirse como mutable, se rige en todo momento por la ordenación episódica de las reglas.



Tower of Heaven



Psychosomnium

Por el contrario, una obra como *Psychosomnium* de Jonatan Söderström, que también relativiza la inmovilidad de la regla, intenta ir mucho más allá, eliminando el carácter declarativo de los cambios (el juego no pondrá sobre aviso al jugador de ninguna alteración en el sistema normativo), consecuentemente, tampoco se informarán los objetivos. De modo que todo fluye en un estado de laxitud y suspense. La razón está en su narrativa: El juego trata de un Sueño que quiere sobrevivir a sus “durmiendo”, que necesita prolongarse más allá de los límites que le imponen sus onironautas. Al poco de empezar la aventura nos damos cuenta de que nuestro avatar solo es un secundario de otro protagonista. Animados por un extraño individuo que nos invita a saltar, morimos sin remedio en un precipicio del segundo escenario. Sin embargo, el juego no se interrumpe y los controles se traspasan al personaje que esperaba al otro lado de la plataforma. Se produce un giro en el punto de vista. La estrategia hitchcockiana del falso protagonista se aplica en pocos segundos. Sin embargo, hay que avanzar en el juego para descubrir el propósito del experimento. Cuando el segundo avatar que poseemos también debe sacrificarse, traspasando el control a un tercer personaje, comprendemos que el único protagonista es el Sueño. Que nosotros, como jugador, somos el medio de un narrador omnisciente. En efecto, esta vez el

objetivo no nos pertenece. Con el sacrificio de los personajes, contribuimos a la avatarización del propio Juego-Sueño (como si del Tiempo-Sueño aborigen se tratara) que se vuelve agente de sus deseos y con el que nosotros, como jugadores, solo podremos colaborar.

El diseño de *Psychosomnium* transmuta el espacio euclidiano y lo retuerce en bucles y paradojas. A veces comprobamos que si salimos por la derecha aparecemos ante un escenario con un salto imposible pero si volvemos por la izquierda lo que aparece no es el escenario que acabábamos de abandonar sino otro muy distinto. El espacio podría haber cambiado o, tal vez, en el primer movimiento hacia la derecha, el juego ha realizado, sin explicárnoslo, una elipsis por escenarios que el avatar “ha superado” sin nosotros. Lo importante es que se ha producido una ruptura de la convención secuencial de la pantalla, de su lectura occidental de izquierda a derecha en pos de la línea y, a diferencia de *Tower of Heaven*, nada nos pone sobre aviso.

En este sentido el diseño del juego materializa una “universalidad sin totalidad”, por usar el término de Pierre Lévy (2007: 84), donde los obstáculos están atomizados, desagregados de la idea de progresión. Si en *Tower of Heaven* la fase final definía el sentido de todo lo demás, aunque para ello tuviera que existir un calvario, *Psychosomnium* significa alcanzar la cima con nuestra piedra y ver cómo se nos cae por el otro lado. En ambos casos, la naturaleza aleatoria del obstáculo pone de manifiesto que en los videojuegos la razón de lo difícil es absurda y que, en estas circunstancias, prescribir un sistema de reglas es una puesta sobre el abismo de un orden caprichoso, abocado a adquirir más sentido en la variación que en lo continuo.

Esta manera de hacer cambiantes las reglas tiene que ver con la dificultad de fijarlas mediante operaciones semánticas y dramáticas, es decir, de embeberlas no sólo en el contexto sino también en la necesidad de un discurso.

En *Tower of Heaven* la dificultad se *sacraliza*, se legitima: las transformaciones son acumulativas, se trabaja la afirmación de una coherencia, se clausuran las etapas. El cambio, en definitiva, accede a un aparente caos, y termina convertido en progreso. En *Psychosomnium* el cuestionamiento de lo absurdo no se resuelve por un falso estatuto. El desafío no adquiere sentido paradigmático porque sus retos no son mandatos. No se trata de voluntad dramática sino de voluntad trágica, de un destino anterior (por

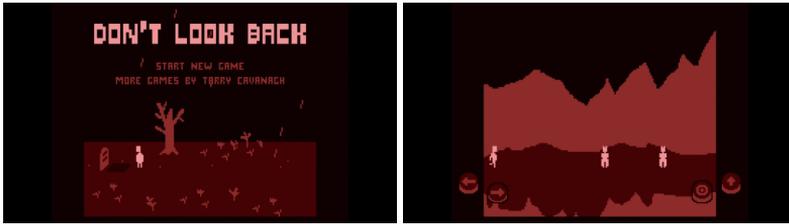
tanto, superior) a los dioses. Es la absurdidad de la regla lo que permite la *apoteosis* silenciosa del héroe-personaje. En su búsqueda del origen de la conciencia absurda, Camus concluía que Sísifo era el héroe absurdo primigenio. Podríamos decir, entonces, que todos los avatares de videojuego (así como los jugadores con records mundiales) pertenecen a esta misma estirpe.

Si el *gameplay* y el avatar tienen un correlato mítico en la figura de Sísifo, ¿qué hay del personaje entendido como el ente atrapado entre mecánica y usuario? ¿Tiene el personaje de videojuego un espejo arquetípico en el que comprenderse?

Llegamos, por fin, al momento de hablar sobre *Don't look back*.

Hay un elemento que siempre se vuelve escurridizo, ocupando una posición muy particular y paradójica en los sistemas de juego. Hablamos del contenido simbólico del relato, los significantes del imaginario, la decisión imagológica de la máscara. Parece que un juego no es nada sin su mecánica y sus reglas, pero puede seguir existiendo perfectamente como juego a pesar de la ausencia de una historia. Generalmente, el aspecto simbólico y figurativo maquilla la mecánica para producir abstracciones sintéticas o simulaciones naturalistas. Como sabemos, en raras ocasiones el nivel de la mecánica se fusiona de un modo dramáticamente necesario con la historia. En los casos anteriores, los juegos suscitaban la necesidad de ser reflexionados narrativamente fuera de los límites hermenéuticos de la partida. Es, por tanto, extraño que desde el propio juego se intente explicitar un vínculo entre el icono pixelado y un arquetipo simbólico.

En *Don't look back* de Terry Cavanagh el jugador encarna un personaje bajo la estética de 8 bits de la Atari 2600. Este personaje se encuentra, al principio de la historia, detenido ante una tumba. El paisaje que lo rodea representa un desierto oscuro con montañas y peñascos. Todo tiene un color rojo marciano. En la esquina inferior derecha aparecen los controles de movimiento. El juego tiene una mecánica muy sencilla de plataformas (saltos, avance lateral, pinchos, enemigos). Efectivamente, no importa dónde estamos, ni quiénes somos. Tampoco importa cuál es nuestro objetivo porque la secuencialidad de la pantalla se respeta: hay que avanzar hacia la derecha para conquistar nuevas fases. Poco más sabemos pero el juego, sostenido por una mecánica reconocible, funciona.



Así continuamos durante los próximos minutos, acabando con enemigos cada vez más grandes (un enorme perro, titanes de varios brazos, un gigante con cuernos...) hasta que algo ocurre. Una presencia espectral que levita al final de un barranco nos reconoce. Se acerca a nosotros y empieza a seguirnos. Comprendemos que nuestra misión es escoltar o guiar a este espíritu, desandando el camino, esta vez hacia la izquierda. Sólo que nos veremos obligados a darle la espalda a nuestra acompañante porque si, a partir de ese instante, nos giramos para mirarle, esta se disolverá en el aire y acabará la partida.

Aquí es cuando todo se llena de sentido, al darnos cuenta de que hemos estado jugando, sin saberlo, al mito de Orfeo y Eurídice. Esta epifanía en el jugador, produce que todos los elementos hasta ahora observados se imanten de un nuevo significado. La tumba de Eurídice, el paisaje cavernoso rojo-fuego del infierno, el perro gigante que no era otro que Cerbero, el guardián de las puertas; los enemigos con cuernos, el gigantesco demonio al que acabamos de derrotar, el fantasma de nuestra amada... Y, lo más importante, la prohibición de los dioses convertida en la nueva mecánica que, en realidad, se encontraba en el título del juego desde el principio, como la marca de su sino. La fusión es absoluta. Recordemos que la parquedad de detalles en los videojuegos de ocho bits respondía a una necesidad técnica. Los diseños de personaje eran soluciones estéticas a problemas tecnológicos. Los ideogramas no sintetizaban otra cosa que opciones del código de programación. Como muchas costumbres, son el espejismo de un problema instrumental. Miyamoto reconoce el origen material del ideograma de Mario Bros: Era gordo porque los dispositivos sólo podían leer colisiones entre cuadros; su enorme cara compensaba la baja resolución; vestía rojo y azul para ayudar en el contraste con los fondos, llevaba gorra por la dificultad de programar el cabello en movimiento y el bigote no era otra cosa que una manera de evitar la animación de la boca. Pero, como todos sabemos, lo que jugamos es una solución icónica de todas estas necesidades, un arquetipo.

Esta economía expresiva, reduciendo la animación bajo mínimos, es la razón por la que, generalmente, en las dos dimensiones plataformeras de los 8 bits, girarse equivalía a cambiar de dirección. Por eso, lo que en otros títulos es aleatorio (irrelevante para la narrativa y funcional para la mecánica) en este caso se vuelve estrictamente necesario. La prohibición de la mirada hace que la regla sea directamente narrativa. El sentido del significante descansa en el soporte y *contagia* su necesidad al formato. Si el juego impone que solo se puede ir hacia la izquierda es porque la historia del mito lo requiere tanto como lo exigen las limitaciones de la tecnología. El obstáculo y, retroactivamente, la técnica (ob)tienen razón mítica al tiempo que los píxeles semantizan su imprecisión.

Tal vez, la recuperación de la estética retro en buena parte de la escena *indie* podría responder a la necesidad de reincorporar un polo expresivo a la instrumentalidad del icono técnico (Sería *Don't look back* un ejemplo paradigmático de este proceso). Evidentemente, no ignoramos otras razones. Actualmente la escasez de medios usa la nostalgia como un valor generacional para el mercado. Pero no menos cierto es que esta regresión a las estéticas del pixel o del polígono recuerda a las vanguardias modernistas que usaban el extrañamiento primitivo de su arte para desentrañar las formas elementales de la pintura. En cualquier caso, la relación aporía-epifanía que parece consustancial al medio (Aarseth, 1999) se revela aquí como un mecanismo evocativo. La presunción de anti-narratividad que asociamos a la mecánica del juego *puro*, se cuestiona y problematiza en forma de puzle referencial. La epifanía pasará por reconocer que existe la posibilidad de contenido en las estructuras mismas. El personaje (revelado como Orfeo) traspasa su identidad a la mecánica, narrándose a través de la propia regla. Lo mismo ocurre con el esquema dramático: los obstáculos que impiden al personaje protagonista lograr su objetivo hunden su razón de ser en el tabú, en la programación del límite. Ya no es un mero mandato a indexar en la progresión, según las pautas de *Tower of Heaven*, ni una simple dislocación en el objetivo como en *Psycosomnium* (no lo obviemos: nuestro objetivo, Eurídice, está justo en la dirección opuesta que debemos tomar). Esta vez podemos afirmarlo: la regla no define la historia de la jugada (*gameplay*), la regla define la historia del juego.

Paralelamente a la mecánica performativa de los *one-life games*, tenemos aquí una imbricación *hardware-software*. Pero si en aquellos el tabú contra la reproductibilidad de la partida

únicamente incidía como paratexto, en la obra de Cavanagh el tabú órfico se desdobra por (y dentro de) la mecánica, portando la incisión *signica* de lo programable a lo narrable. El *simulador existencial* corporiza una individualidad (o una unicidad) fusionando los límites del avatar y el usuario. *Don't look back* individualiza un *cuerpo* agregando los límites del avatar a los de la programación y liberando, en consecuencia, el espacio diegético del personaje. Un espacio de necesidad dramática y estructural, en tanto que la estructura emergente de las reglas mimetiza la estructura metafórica del mito y su héroe.

Don't look back de Terry Cavanagh nos invita a reflexionar hasta qué punto los personajes de videojuego se encuentran definidos por sus límites programados, esto es, sus incapacidades y complejos absurdos, y de qué manera esta vulnerabilidad ante las reglas del sistema (y, por qué no, de su código) los hace *humanos* en (y desde) su entorno. ¿Es la incidencia del defecto lo que, en última instancia, produce el efecto de la mecánica y del mundo? ¿Es éste un camino posible para construir empatías a través de la mecánica? Si fuera así, ¿hasta qué punto los personajes planos, los héroes lineales y los muñecos mudos siguen siendo unidimensionales en un videojuego? El trasunto mítico de Orfeo parece sugerirnos que la mejor manera de narrar un personaje es narrando la prohibición que lo define.

Decíamos que existían implicaciones teleológicas en los principios científicos, que el *pensamiento* mítico convertía en un sistema de máximas la recreación del pasado y que todo ello implicaría, en el videojuego, una construcción proléptica de ficciones conductuales. Esta conducta, en tanto que somatiza el sistema de reglas, es una resolución estratégica. Pero cuando las reglas portan la condición dramática de la historia, cuando existe un silogismo significativo dentro de la propia *aleatoriedad* de la norma, la conducta del jugador mimetiza dos cosas: estrategia y símbolo.

En tanto que Sísifo es una metáfora, obvia pero ilustrativa, del ritual codificado por el *gameplay*, podría ser que Orfeo, con su imposición procedente de la mecánica divina, sea el héroe primigenio de los personajes de videojuego.

Referencias

AARSETH, Espen (1999): 'Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock*. The Temporality of Ergodic Art', en Ryan, Marie-Laure: *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

LÉVI-STRAUSS, Claude (1964). *El pensamiento salvaje*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

LEVI-STRAUSS, Claude (2007). *Mito y significado*. Madrid: Alianza Editorial.

LÉVY, Pierre (2007). *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*. México D.F.: Anthropos Editorial.