

ESPACIOS MÁGICOS, ESPIRITUALIDADES HÍBRIDAS: IMPLICACIONES RELIGIOSAS EN LA CONTEMPORANEIDAD DIGITAL

*MAGIC SPACES, HYBRID SPIRITUALITIES:
RELIGIOUS IMPLICATIONS IN THE DIGITAL CONTEMPORANEITY*

Victoria Dos Santos

Departamento de Filosofía y Ciencias de la Educación, Universidad de Torino, Italia.

.....
Recibido: 04 02 2021
Aceptado: 24 02 2021
Publicado (30 03 2021)
.....

<http://www.doi.org/10.5281/zenodo.7651450>

Cómo citar este artículo

Dos Santos, V. (2021). Espacios mágicos, espiritualidades híbridas: implicaciones religiosas en la contemporaneidad digital.

ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación en Arte y Humanidades Digitales. (19), 23-33.

Recuperado a partir de <http://revistaasri.com/article/view/4740>

Resumen

Esta contribución busca analizar los diálogos existentes entre la práctica religiosa y el universo de los videojuegos con el fin de explorar cómo

las manifestaciones espirituales contemporáneas se articulan y experimentan en el contexto online, produciendo así experiencias transformadoras.

Palabras clave

Religión digital, Videojuegos, Ritual, Avatar, performance, Espacio Sagrado.

Abstract

This contribution aims at analyzing the existing dialogues between the religious practice and the universe of digital games, to explore how the

spiritual contemporary manifestations are articulated and experienced in the online context, producing transformative experiences.

Keywords

Digital Religion, Digital Games, Ritual, Avatar, Performance, Sacred Space.

1. Introducción**Espiritualidades Híbridas**

All things change in a dynamic environment.
Puppet Master, *Ghost in The Shell*

El desarrollo de las tecnologías digitales y su extensión en prácticamente cada ámbito de la vida social y cultural del ser humano es probablemente el escenario que mejor describe la contemporaneidad. Con un tiempo que se escurre en modos aun insospechados y un espacio que se construye y reconstruye incesantemente, las redes eléctricas se han convertido en un entorno global, que no sólo revoluciona los procesos comunicativos del ser humano, sino que además reformula las categorías y las totalidades universales. Todas estas condiciones han implicado un repensar de las relaciones existentes con el universo digital y sus procesos complejos. Ya no se trataría de un simple instrumento tecnológico, sino de un ambiente que envuelve cada esfera del universo simbólico del hombre.

En este ecosistema híbrido se están proponiendo nuevos paradigmas en cuanto a la integración de los discursos religiosos con los medios computacionales, alterando la forma en que los individuos se relacionan con lo espiritual en todos sus múltiples aspectos, ya que “así como en toda revolución profunda que involucra la producción y recepción de sentido, también lo digital tendría un impacto en el ámbito religioso” (Leone 2014, 13). Tal premisa, de hecho, nos otorgaría una ulterior reflexión sobre como la religión se escribe y reescribe en relación con las dinámicas sociales en las que participan los sujetos, como es el caso de la innovación tecnológica. Hay por lo tanto una urgencia en entender muchas de las actividades que tienen lugar en la web, ya que pudieran visibilizar el tipo de relaciones que se tiene con lo sagrado.

Dicha intersección, también conocida como Religión Digital, ha venido visibilizando el impacto de los medios digitales en el ámbito espiritual, así como las potencialidades de sentido que adquieren ambos mundos al entrar en contacto. Por lo tanto, además de afirmar la vida religiosa del usuario - permitiéndole entrar en contacto con realidades que validen su propia fe - o generar otras formas de expresión religiosa (Brasher 2001), la red digital puede además proporcionar nuevas formas de experimentar la espiritualidad, transformándose en un espacio sagrado mediante la realización de rituales u otras

actividades sagradas. Esto ocurre mientras va adquiriendo en el proceso, un valor híbrido que revela así, su carácter sincrético.

Uno de los espacios de interacción digitales que más está llamando la atención en el ambiente académico con relación a lo religioso es el de los videojuegos (Campbell 2014, Wagner 2012, Bainbridge 2013). Una industria que, si bien ha sido rezagada a la industria del entretenimiento, contiene en si mismo infinitudes de culturas y disciplinas, articulando muchos aspectos sociales y visibilizando tendencias. Por tales motivos sus potencialidades colectivas e individuales han sido aprovechadas por áreas que van desde la medicina y la ingeniería hasta la psicología. Con esto en mente, el presente artículo tiene como objetivo analizar las afinidades existentes entre los videojuegos con el acto religioso, para así visibilizar las potencialidades del medio en el desarrollo de un performance que pueda ser entendido como ritualístico. Además, se buscará reflexionar sobre como nuevas tecnologías de la comunicación se implementan para satisfacer exigencias tan específicas como la necesidad espiritual del hombre, produciendo en el proceso fenómenos socioculturales híbridos y disruptivos que desafían las suposiciones dicotómicas entre lo *online* y lo *offline*.

Sea que los individuos practiquen de modo consciente sus prácticas de fe o que se encuentren inmersos en una narrativa religiosa durante el performance lúdico, estos fenómenos son interesantes ya que confirman como los textos¹ y sistemas culturales se permean con el medio digital a partir de las constantes y profundas dinámicas de interconexiones que allí tienen lugar. Por lo tanto, más allá de las elucubraciones tecno-fóbicas o en extremo idealistas, los medios computacionales y sus vastos territorios han pasado de ser simples entornos artificiales, a ser considerados como esa otra realidad, con sus propios modos de experiencia y producción de sentido, que si bien diferentes no dejan de ser válidos.

2. Videojuegos y religión: una propuesta poética

Características como ubicuidad, intermediación e interactividad han vuelto a la red un escenario en donde constantes flujos de datos, lenguajes y discursos van encontrándose y fundiéndose entre si. En su imparable desarrollo, el medio computacional ha absorbido a casi, sino todos, los ámbitos pertenecientes al universo simbólico de lo humano, disolviendo en el proceso los límites y las dicotomías que sirvieron de base en la modernidad. La religión, de hecho, ha sido también participe de los performances del ecosistema digital, aprovechando la apertura que el medio ofrece. En su fluir por los territorios virtuales diversos sistemas de creencia han readaptado sus estructuras, a la vez que van adquiriendo las características y valores del software que las contiene. Por tales motivos, como bien expresa Stewart Hoover (2012), no es posible pensar las tecnologías digitales y la religión como esferas excluyentes, ya que ambos están íntimamente ligados en el escenario contemporáneo.

Bastaría con ver como el “giro digital” tan radical que se vivió a partir la pandemia del COVID-19 puso en evidencia las potencialidades religiosas que ofrece el contexto online, no sólo al ofrecer múltiples plataformas que facilitasen los encuentros, sino al migrar en sus territorios dinámicas espirituales de todo tipo, como ritos funerarios, oraciones grupales y otras fiestas sagradas. Se pudiera afirmar que este

¹ Es importante entender que texto, en este caso, no hace referencia a una obra escrita. En la semiótica se entiende como una representación (Marin 1994). Es decir, todo lo que se pueda estudiar como texto.

traspaso agresivo hacia lo digital, durante el 2020, permitió además apreciar la versatilidad y las bondades inmersivas propias de la red. Un universo que, para tantas personas, resultó más cercano y habitable que el espacio físico.

Lo anterior no hace sino reafirmar como la cada vez mayor digitalización del espacio íntimo y colectivo ha contribuido a la consecuente migración y readaptación de los sistemas de creencia, generando a su vez quimeras techno-religiosas que contribuyen a espiritualizar en gran medida el espacio online. Así pues, pudiéramos ser testigos de una especie de “re-encantamiento 2.0”² en el que tanto la mistificación que sufre la tecnología - tomando un rol comparable a la magia – como la fascinación y miedo que generan sus avances – véase el caso de las entidades robóticas y la inteligencia artificial – han contribuido a otorgar al presente el componente de misterio, conexión y asombro que poseían las sociedades antes de la racionalidad que marcó el mundo moderno. En tal sentido, tanto la adopción de lo religioso desde lo digital, como las potencialidades místicas que ofrecen estas tecnologías, nos permiten apreciar como usuarios y programadores reescriben los entornos y sus funciones, generando a su vez nuevas conexiones y cooperaciones interpretativas. Como expresa Umberto Eco, “el texto, de cerrado y represivo, se convertirá en un texto sumamente abierto, en una máquina de generar aventuras perversas”. Por lo tanto, ante este nuevo contexto sociocultural forjado en torno a, y desde, los mundos virtuales, emergen nuevas formas de pensar las subjetividades digitales, así como otras estrategias de producción y consumo de experiencias religiosas.

Si bien los medios computacionales han sido fundamentales en la articulación de las prácticas sociales y culturales, probablemente han sido los videojuegos el espacio de acción que más incide en la construcción y expresión de las subjetividades, así como en los procesos de relación más íntimos que emergen del diálogo humano-maquina. Estos espacios virtuales lúdicos, en su composición translingüística, abierta y dialógica, contienen en sí mismos una suerte de naturaleza ciborg, un estatuto casi monstruoso, que les permiten condensar y reunir en sus territorios multiplicidades de voces, discursos y formas textuales. En su composición pueden verse desde el trabajo artístico y el desarrollo del software, hasta aspectos inherentes de otros campos culturales, como son la mitología, las elaboraciones distópicas/utópicas sobre la realidad y la fantasía; por lo que representa un mundo fértil para múltiples fenómenos sociales.

A partir de esto, no es de extrañar que muchas de sus narrativas estén entremezcladas con imaginarios religiosos de todo tipo. Si bien la ficción es un elemento universal en los *storytelling* de los videojuegos, lo que llama la atención es como han podido revivir el interés tanto en prácticas antiquísimas³ como en reflexiones que giran en torno a la fe y lo sagrado⁴. La esfera de los videojuegos funcionaría entonces como una suerte de “religión implícita” un término acuñado desde la sociología para referirse a “como algunas formas de prácticas contemporáneas o de creación de sentido pueden adquirir cualidades

² En la sociología de la religión, se ha discutido sobre como la contemporaneidad pudiera atestiguar la aparición y difusión de espiritualidades post-cristianas. A esto, algunos autores, le suelen llamar un posible “re-encanto” del mundo. V. Aupers, S. (2009). “The Force is Great” Enchantment and Magic in Silicon Valley. *Masaryk University Journal of Law and Technology*, vol. 3(1), 153-173.

³ Algunos ejemplos pueden ser *World of Warcraft* (2004), *Skyrim* (2011) y *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017). Este último, por ejemplo, permite al jugador interactuar con sus dioses y diosas inspirados por la mitología nórdica o, en el caso de *Skyrim*, sumergirse en paisajes rituales habitados por criaturas mágicas como elfos y dragones.

⁴ Algunos ejemplos pudieran ser *Deus Ex: Mankind Divided* (2016) y *The Talos Principle* (2014). En este último emergen reflexiones sobre la inteligencia artificial, la fe y los dogmas religiosos.

religiosas en la medida en que las creencias y prácticas asociadas con ellas pueden exhibir algún parecido familiar con la religión” (Campbell y Evolvi, 2019). Cabe destacar que la presencia de sistemas de fe en estas dinámicas no es reciente y ha implicado incluso connotaciones negativas en las que una religión es introducida a través de estereotipos, como es el caso de muchos videojuegos bélicos y el islam.

Sin embargo, más allá de invitar y envolver al usuario a narrativas llenas de elementos espirituales o dogmáticos, muchos videojuegos ofrecen a los creyentes un escenario para practicar y desarrollar sus creencias, funcionando más como un medio religioso que como una representación. En *Minecraft*, por ejemplo, el usuario puede construir libremente su propio mundo, a la vez que lo explora. El juego es tan abierto que brinda la posibilidad de diseñar altares y templos religiosos, permitiendo al jugador no sólo habitar el territorio del juego sino modificarlo según sus intenciones. En este caso, los juegos digitales funcionan como un “espacio sacramental” (Campbell, 2004) debido a la adaptación de símbolos, rituales y prácticas dentro del entorno virtual. Otro caso es *Second Life*⁵, una comunidad virtual 3D en donde el usuario posee gran protagonismo a través de interacciones con su avatar. No sólo porque establecen relaciones con otros usuarios de intereses religiosos similares, sino porque tienen la capacidad de diseñar sus propios avatares, así como sus propios círculos sagrados y espacios rituales. Gracias a sus inagotables fuentes de inspiración y multiplicidad de discursos estas prácticas permitirían al usuario experimentar lo religioso mientras vive y transita activamente el territorio digital (Figura 1).

Según lo anterior, la relación entre videojuegos y religión representaría, si se quiere, una vinculación poética, entre las tradiciones y el desarrollo de la interacción hombre-máquina. Dichas experiencias lúdicas están impregnadas del deseo y del propio placer performativo del presente. Alejados de una ideología o formalidad, su apertura permite la función interpretativa del jugador. Los videojuegos vendrían entonces a representar una poética de lo digital, actualizando y proyectando las pasiones de sus participantes en una narrativa que se extiende y se vive siempre de maneras distintas. Recordemos que la esencia de lo poético es, según Octavio Paz (1956, 18), poner en libertad la materia y por ende, es aquello que está más allá del dogma, de la gramática, de los sistemas cerrados y las funciones más ortodoxas. Para él,

Cada vez que el lector vive de veras el poema, accede a un estado que podemos llamar poético. La experiencia puede adoptar esta o aquella forma, pero es siempre un ir más allá de sí, un romper los muros temporales, para ser otro. [...] El poema es mediación: por gracia suya, el tiempo original, padre de los tiempos, encarna en un instante. La sucesión se convierte en presente puro, manantial que se alimenta a sí mismo y transmuta al hombre.

Es entonces plausible que en el juego digital se desarrollen actos intencionalmente espirituales, que no busquen sólo de preservar una creencia sino de conceder otros significados a lo que se entiende como religioso. En otras palabras, estas prácticas pueden también representar una modalidad innovadora e híbrida que permitan al usuario habitar un espacio sagrado a la vez que desarrolla actos complejos como son los rituales. Examinaremos pues, los elementos fundamentales que vinculan al performance

⁵ Incluso si *Second Life* es una comunidad virtual en 3D y no propiamente un juego digital - ya que no tiene un enfoque u objetivos del juego - posee a su vez una interfaz inmersiva, el manejo de un avatar y la posibilidad de interactuar con otros participantes y con el medio en sí. Por tanto, para los objetivos de este artículo será pensado como un juego digital.

ritualístico con las dinámicas presentes en los videojuegos. Esto con el fin de comprobar si, más allá de una semejanza estética y narrativa, tales prácticas se pueden percibir como religiosas.

3. Ritual digital: Más allá de lo lúdico

Como ya señalado anteriormente, los juegos digitales no sólo poseen múltiples narrativas religiosas, sino que también ofrecen a los jugadores experiencias profundas y complejas que pueden estar conectadas a lo espiritual y a lo sagrado. Sea el estar inmersos en locaciones mágicas como en *Skyrim*, asistir a un templo sagrado y/o celebrar una festividad a través de plataformas como *Second Life*, o construir un altar religioso en juegos como *Minecraft*, estas situaciones también ha significado la posibilidad de crear ambientes donde los creyentes pueden convertirse en lectores y escritores de sus propios performances. Sin embargo, a partir de lo anterior emergerían algunas interrogantes: ¿cuáles elementos permitirían reconocer o interpretar a estas prácticas como un performance religioso? ¿Qué hace que un performance digital posea, más allá de una simple intención o semejanza estética, ese *pleasure of jouissance*, o esa aura poética del acto religioso? Responder esta pregunta conllevaría evaluar las características de un ritual o, en otras palabras, aquellos elementos que lo separan del acto común.

Definiremos a un ritual como una performance de carácter formal, más o menos invariable y sin objetivos útiles o materiales que se celebra al interno de una congregación (Rappaport 1999). Representa además “un proceso de comunicación constituido por un conjunto codificado de acciones simbólicas [...] y cuyo propósito es crear o reforzar el sentido de identidad y pertenencia” (Finol 2009, 55). Uno de los aspectos más importantes de los rituales es que es “una forma de actuar que se distingue de otras formas de actuar (...)” (Bell 1997, 81) y que son prácticas transformadoras (Turner 1972) que separan el espacio y el tiempo “real” en uno “sagrado”, brindando así la posibilidad de establecer un cosmos ordenado con reglas predecibles. Es de hecho en ese espacio sagrado donde el acto ritual cobra su fuerza, donde se activa y se vuelve extraordinario. Es allí donde el proceso de transformación del ritual tiene cabida porque se separa de lo profano y lo corriente.

Algo similar ocurre con los videojuegos, ya que el juego en sí mismo a menudo funciona como una especie de espacio sagrado, con muchas de sus funciones de carácter simbólico e ideológico (Wagner 2014, 13). En este caso el usuario se encuentra inmerso en un microcosmos con sus propias narraciones y reglas que lo separan del mundo exterior. Además, el realizador del juego digital dispone intencionalmente de un lenguaje algorítmico para crear – a través de códigos – un microcosmos paralelo y anticipar así las respuestas, lo cual sería estructuralmente equivalente a la función del espacio alterno que proyecta el ritual. En tal sentido, Johan Huizinga asegura que “desde un punto de vista formal, no hay diferencia entre la delimitación de un espacio con fines sagrados y la misma operación con fines lúdicos” (1949, 4), por lo que tanto el juego como el ritual significan un paso de la vida ‘real’ a una esfera de actividad temporal con sus propias disposiciones y limitaciones (1949, 8). Esta comparación revela que los juegos digitales pueden ofrecer más que un medio para experimentar otras realidades. Al igual que los rituales, permiten traer un orden superior al mundo ordinario, así como la sensación de entrar en un espacio apartado del caos (Wagner 2015), abrazando en el proceso una narrativa o mitología y haciendo uso de experiencias simbólicas formales para contribuir a la construcción de un sentido.

En el caso de *Minecraft*, al ser un juego de mundo abierto, el jugador tiene la libertad de alterar y reescribir el espacio según su propia elección, recogiendo y transportando los bloques que conforman el juego. Si bien a sus inicios los desarrolladores no lo contemplaban como una plataforma con potencialidades religiosas, fueron los mismos jugadores, a través de su función interpretativa, los que aprovecharon la libertad de reescritura del espacio para así incorporar construcciones de valor religioso. Desde altares mágicos (Figura 2) hasta estructuras más complejas (Figura 3), el jugador diseña a la vez que participa en una narrativa personal y crea su propio espacio sagrado de acción. Lo mismo sucede de modos menos directos con otros videojuegos. En *World of Warcraft*, el usuario experimenta por horas mundos fantásticos repletos de simbolismo religioso, a la vez que se comunica con criaturas mágicas mientras sigue una narrativa. Aunque las intenciones son claramente diversas, tales dinámicas son similares a las de algunos actos religiosos como la meditación o el trance, en el que el sujeto logra habitar el mundo etéreo de los dioses por un periodo de tiempo. En tal sentido, los videojuegos también pueden funcionar como espacios apartados de lo corriente, con sus propias reglas y sus propios modos de conectar con otras realidades.

El agenciamiento que permite la interacción con el avatar también contribuye a desarrollar la experiencia religiosa, permitiendo que el usuario sufra transformaciones importantes, tal como el creyente durante el performance ritualístico. De hecho, el proceso de virtualización del “yo” a través del avatar es una experiencia que implica toda una práctica de autorreflexión y proyección personal⁶, en la cual confluyen la influencia de la interfaz gráfica, así como por las mitologías populares que se encuentran en el entorno. Sería, siguiendo a Pierre Lévy, “como el movimiento del ‘convertirse en otro’ —o heterogénesis de lo humano—” (1999: 14). Esto pudiera apreciarse con más fuerza en *Second Life*, en donde la propia creación del avatar nos permite experimentar el espacio virtual desde nuestros propios deseos o intereses. Aquí, cada usuario habitaría una dimensión íntima, y la vez colectiva, en la cual se puede visitar templos religiosos tanto como llevar a cabo un ritual con otros jugadores (Figura 4).

Es por esta razón por la que más allá de los estatutos de lo real o no real, estas prácticas generan cambios en las propias ideologías o subjetividades del jugador, así como en el mismo *storytelling* del juego, el cual se expande a medida que el usuario participa en ella. Se pudiera reflexionar esta premisa con un fragmento de Jorge Luis Borges, cuando en *El Otro* nos dice: “He cavilado mucho sobre este encuentro, que no he contado a nadie. Creo haber descubierto la clave. El encuentro fue real, pero el otro conversó conmigo en un sueño y fue así que pudo olvidarme; yo conversé con él en la vigilia y todavía me atormenta el encuentro” (1975). Precisamente las posibilidades transformativas que ofrece el avatar - ese otro yo digital - son tan fuertes que van mucho más allá de la esfera religiosa o lúdica. En el caso de los videojuegos de realidad virtual⁷, por ejemplo, su poder inmersivo permite combatir conflictos raciales o de género, ya que el usuario puede vivir realidades completamente diferentes a las suyas y asimilarlas como propias, experimentando así ciertos traumas a través del avatar.

El medio computacional, por lo tanto, es “un nuevo mundo dotado de nuevas reglas” (Vecoli 2013, 65) que brinda experiencias religiosas en distintos niveles. Por tales motivos, el propio espacio virtual puede

⁶ El avatar, además de ser una extensión del cuerpo físico del individuo, es también un traductor de sus intenciones y creencias, que funciona como mecanismo para articular nuestra presencia al lenguaje y a la naturaleza de los mundos virtuales. Además, al ser una imagen digital, el avatar puede ser siempre modificado y alterado, ya que está sujeto a múltiples actualizaciones de la cual ninguna es la definitiva.

⁷ Estas investigaciones son realizadas por el profesor Mel Slater, investigador de la Universidad de Barcelona.

convertirse en una especie de zona sagrada donde dar rienda suelta a los deseos y valores más profundos. Los videojuegos, tal como observamos en *Minecraft* y *Second Life*, se han convertido en ese “otro lugar”, en una puerta universal para reunirse no solo con otros usuarios, sino también con otras entidades no humanas en una especie de experiencia animista digital. En un sentido general, los videojuegos no solo reflejarían ciertas características presentes en los rituales, sino que además tienen la capacidad de expresar simbologías religiosas, funcionar como un espacio sacramental y articularse bajo una narrativa o mito religioso.

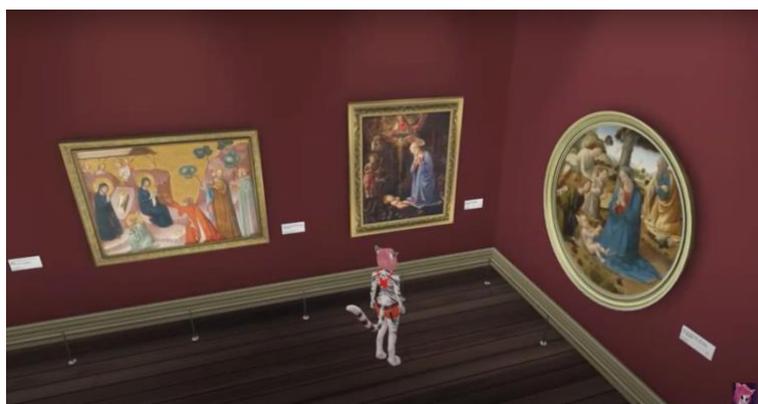
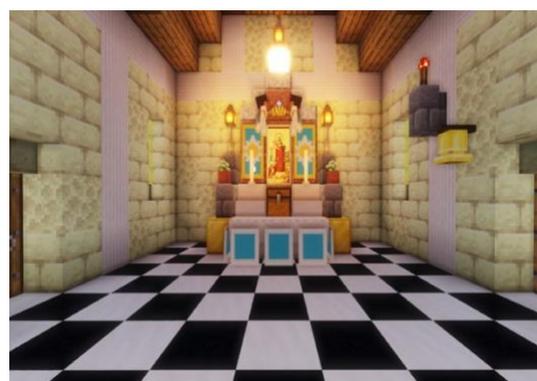


Figura 1. Anónimo. Avatar de *Second Life*. Imagen digital.



Figuras 2 y 3. A la izquierda: Anónimo. *Mezquita Azul* en *Minecraft*. Imagen digital. A la derecha: Anónimo. *Templo Minecraft*. Imagen digital.



Figura 4. Anónimo. *Ritual Second Life*. Imagen digital.

4. Conclusión: Videojuegos, espacios íntimos

El mundo virtual y sus espacios colectivos han producido estrategias de carácter social, cultural y tecnológico que no solo posibilitan encuentros profundos entre los usuarios, sino que pueden facilitar el desarrollo de rituales religiosos y la conexión con lo sagrado. Esto no necesariamente implica que los medios computacionales sean el dispositivo "perfecto", porque si bien cada extensión tecnológica que hacemos de nosotros mismos conduce a una amputación (McLuhan 2002), no se puede negar que los mundos virtuales han significado también una ganancia, abriendo espacios y formas novedosas de comunicación entre las sociedades, sin requerir la presencia de figuras de autoridad o entornos geográficos específicos. El universo digital, con sus propias condiciones y estructuras, puede ofrecer al usuario nuevas profundidades que extienden sus horizontes, permitiéndole así acceder a niveles de experiencia a los que sería imposible acceder sin la virtualización que generan tales tecnologías.

En tal sentido, la religión pareciera no haber abandonado el escenario contemporáneo. Al contrario, al ser las redes virtuales más dinámicas, personalizadas, pluralistas y transversales (Cowan 2005), el contexto online se ha vuelto el espacio en donde la esfera de lo religioso recobra fuerza y confluye junto a otras subjetividades humanas. Es por ello por lo que las experiencias que ofrecen estos mundos virtuales están lejos de ser superficiales o artificiales. Por el contrario, son válidas ya que pueden generar cambios y respuestas en el usuario a través de interacciones de gran nivel inmersivo.

El videojuego, por su parte, han venido a representar ese "otro espacio" que recorre el nómada digital y que a su vez le permite vivir un acto tan poético como es el religioso. Desde los encuentros con otros sujetos, hasta la intimidad que se crea con el propio avatar y la relación que se forja con el medio computacional, el videojuego vendría a constituir una experiencia poética en la que tanto el que juega como quien crea el juego, buscan expresar la realidad de modos distintos, habitando dos mundos en el proceso. Se pudiera entonces afirmar que, así como el templo sagrado o el bosque, las plataformas digitales poseen cierta esencia que nos invitan a encontrar entre cada código e interfaz un lugar para la reconexión, la celebración y la magia. No se trataría entonces solo de habitar la imagen, o simular un acto de fe; sino que se estarían generando otros modos de relacionarse con uno mismo, con otras entidades y con lo sagrado.

Referencias bibliográficas

- Aupers, S. (2009). The Force is great: Enchantment and Magic in Silicon Valley. *Masaryk University Journal of Law and Technology*. 3(1), 153-173.
- Barreneche, S. (2019). La estilización del yo en redes sociales: la proyección on-line de la identidad personal como artificio semiótico. *deSignis* 30, 77-89.
- Barthes, R. (1975). *The Pleasure of the Text*. Hill and Wang.
- Bainbridge, W. (2013). *eGods: Faith versus Fantasy in Computer Gaming*. Oxford University Press.
- Bell, C. (1997). *Ritual: Perspectives and dimensions*. Oxford University Press.
- Brasher, B. (2001). *Give Me That Online Religion*. Jossey-Bass.
- Calleja, G. (2011). *In-Game. From Immersion to Incorporation*. MIT Press.

- Campbell, H. (2004). The Internet as Social-Spiritual Space. En J. Mackay (Ed.), *Netting Citizens*, (pp. 208-231). St. Andrew's Press.
- _____. (2005). Spiritualizing the Internet: Uncovering discourses and narratives of religious internet usage. *Heidelberg Journal of Religion on the Internet*, 1(1), 1-26.
- _____. (2012). *Digital Religion: understanding religious practice in new media worlds*. Rowledge.
- Campbell, H. et Vitullo, A. (2016). Assessing changes in the study of religious communities in digital religion studies. *Church Communication and Culture*, 1(1), 73-89.
- Cobb, J. (1998). *Cybergrace: The Search for God in the Digital World*. Crown Publishers.
- Coleman, B. (2011). *Hello Avatar: The Rise of the Networked Generation*. The MIT Press.
- Cowan, D. (2005). *Cyberhenge: Modern Pagans on the Internet*. Routledge.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1977). *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*. Viking Press.
- Dovey, J. et Kennedy, H. (2006). *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Open University Press.
- Eco U. (1979). *Lector in Fabula: la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. Bompiani.
- Eliade, M. (1961). *The sacred and the profane: The nature of Religion*. Arper and Row.
- Finol, D. E. (2009). Rito, Poder y Reproducción Simbólica: Presídium y protocolo en ceremonias universitarias. En J. E. Finol, I. García y A. Mosquera (Ed.), *Semiótica del Rito*. Colección de Semiótica Latinoamericana, (pp. 256-279). Universidad del Zulia.
- Hayles, K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press.
- Helland, C. (2015). *Virtual Religion: A Case Study of Virtual Tibet*. Oxford University Press.
- Hoover, S. (2012). Religion and the Media in the 21st Century, *Trípodos*, vol. 29, 27-35.
- Hauzinger, J. (1949). *Homo Ludens: A study of the Play Element in Culture*. Routledge & Kegan Paul.
- Kristeva, J. (1978). *Semiótica 1*. Editorial Fundamentos.
- _____. (1980). *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Columbia University Press.
- Leone, M. (2014). *Spiritualità Digitale: Il senso religioso nell'era della smaterializzazione*. Milano, Italy.
- _____. (2019). Sentidos del intervalo: El giro digital en la semiótica de las culturas. *deSignis*, vol. 30: 91-103.
- Marin, L. (1994). *De la Représentation*. Éd. du Seuil / Gallimard.
- McLuhan, M. (2002). *Understanding Media: The Extensions of Man*. The MIT Press.
- Paz, O. (1956). *El Arco y la Lira*. Fondo de Cultura Económica.
- Pierre, L. (1999) *¿Qué es lo virtual?* Paidós.
- Pinotti, A. (2020). Procuratori del se': dall'avatar all'avatarizzazione, Magazine Aninomie, disponible en <https://antinomie.it/index.php/2020/01/28/procuratori-del-se-dallavatar-allavatarizzazione/>
- Rappaport, R. (1999). *Ritual and Religion in the making of humanity*. Cambridge.
- Sánchez, J. (2011). Cibercultura: semiótica del avatar y los mundos virtuales. *Veredas*, vol. 22, 33-34.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidación como Espectáculo*. Fondo de Cultura Económica.
- Vecoli, F. (2013). *La religione ai tempi del Web*. Laterza.
- Wagner, R. (2012). *Godwired: Religion, ritual and virtual reality*, Routledge.
- _____. (2014). This is not a game: violent games, sacred space and ritual. *Iowa Journal of Cultural Studies*, 15(1), 12-35.
- _____. (2015). Video Games and Religion. *Oxford Handbooks Online*.

DOI: 10.1093/oxfordhb/9780199935420.013.8



BIO

Victoria Dos Santos posee un grado en Comunicación Social por la Universidad Católica Andrés Bello en Venezuela (2014) y un máster en periodismo por la Universidad de Barcelona y la Columbia University of New York (2017). Trabajó como periodista en medios televisivos y radiofónicos venezolanos, principalmente en las áreas de política y sociales. Actualmente desarrolla su investigación doctoral en la universidad de Torino, Italia, sobre religiones digitales emergentes y semiótica. Sus áreas de investigación giran en torno a la cultura digital, la filosofía de la religión y el paganismo contemporáneo.