



# Jóvenes, transformación digital y formas de inclusión en América Latina



Fundación **Ceibal**

**DEBATE**





JÓVENES,  
TRANSFORMACIÓN DIGITAL  
Y FORMAS DE INCLUSIÓN  
EN AMÉRICA LATINA



JÓVENES,  
TRANSFORMACIÓN DIGITAL  
Y FORMAS DE INCLUSIÓN  
EN AMÉRICA LATINA

Penguin Random House  
Grupo Editorial



Fundación **Ceibal**

2018, Centro de Estudios Fundación Ceibal

Edición a cargo de: Penguin Random House Grupo Editorial  
Editorial Sudamericana Uruguay S.A.  
Yaguarón 1568 C.P. 11.100 Montevideo

Cómo citar este libro: Cobo, C; Cortesi, S; Brossi, L; Doccetti, S; Lombana, A; Remolina, N; Winocur, R, y Zucchetti, A. (Eds.). (2018). *Jóvenes, transformación digital y formas de inclusión en América Latina*. Montevideo, Uruguay: Penguin Random House.

Cómo citar un capítulo de este libro: Apellido, A. A., y Apellido, B. B. (2018). Título del capítulo. En C, Cobo; S, Cortesi; L, Brossi; S, Doccetti; A, Lombana; N, Remolina; R, Winocur; y A, Zucchetti. (Eds.) *Jóvenes, transformación digital y formas de inclusión en América Latina* (pp. xx-xx). Montevideo, Uruguay: Penguin Random House.

Encuentre esta y otras publicaciones en el Repositorio institucional del Centro de Estudios Fundación Ceibal: [digital.fundacionceibal.edu.uy](http://digital.fundacionceibal.edu.uy)

Acceda al sitio de la publicación y conozca los detalles de la convocatoria: [jovenes.digital](http://jovenes.digital)

Conozca las creativas destacadas durante la convocatoria:  
[jovenes.digital/postulaciones-creativas](http://jovenes.digital/postulaciones-creativas)

Diseño de tapa: Gabriela López Intrioni  
Diseño interior: Claudio de los Santos

Pliego de imágenes: Limonada Bandida @limonadabandida

Creative Commons



Usted es libre de: Compartir: copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato; Adaptar: remezclar, transformar y crear a partir del material. Bajo los siguientes términos: Atribución: Usted debe darle crédito a esta obra de manera adecuada, proporcionando un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. No Comercial: Usted no puede hacer uso del material con fines comerciales o de lucro. Compartir Igual: Si usted mezcla, transforma o crea nuevo material a partir de esta obra, usted podrá distribuir su contribución siempre que utilice la misma licencia que la obra original. El licenciente no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia.

Las opiniones expresadas en los artículos son enteramente responsabilidad de los autores.

ISBN: 978-9974-888-23-4  
Depósito legal: 373.192 / 18  
Edición amparada en el decreto 218/996

Impreso en Zonalibro S.A.  
San Martín 2437 - Tel. (+598) 2208 78 19

[fundacion@ceibal.edu.uy](mailto:fundacion@ceibal.edu.uy)  
[fundacionceibal.edu.uy](http://fundacionceibal.edu.uy)  
 @fundacionceibal

### **Equipo de editores**

Alessia Zucchetti	Andrés Lombana
Cristóbal Cobo	Lionel Bossi
Nelson Remolina	Rosalía Winocur
Sandra Cortesi	Sofía Doccetti

### **Equipo de colaboradores académicos**

Andrea Valdivia	Ezequiel Passerón
Cristóbal Suárez	Cristian Maneiro
Mariel García	Maureen Berho
Pablo Rivera	Rocío Rueda Ortiz
Sebastián Benítez Larghi	Sofía Doccetti

La publicación de esta obra ha sido posible gracias a la colaboración entre el Centro de Estudios Fundación Ceibal (Uruguay), la red Digitally Connected integrada por el Berkman Klein Center de la universidad de Harvard y Unicef (Estados Unidos), el Instituto de Comunicación e Imagen de la Universidad de Chile (Chile), la Facultad de Información y Comunicación de la Universidad de la República (Uruguay), y el GECTI (Grupo de Estudios en internet, Comercio electrónico, Telecomunicaciones e Informática de la Universidad de Los Andes) (Colombia).

Agradecemos a los casi 400 participantes provenientes de más de 20 países quienes hicieron llegar sus propuestas a lo largo de la convocatoria.

A los autores, sin los cuales este libro no sería posible. Al equipo de colaboradores académicos quienes aportaron sus conocimientos a los editores y retroalimentaron las distintas contribuciones.

Al equipo de editores y las instituciones participantes, quienes lideraron este proyecto en base a los más altos estándares de calidad. Finalmente agradecemos al Plan Ceibal, particularmente a Sebastián Cabrera quien trabajó en el diseño del sitio web, así como en su funcionamiento junto a Guillermo Silva.

Por último, a todas y cada una de las distintas instituciones nacionales e internacionales que apoyaron en la difusión de la convocatoria.



## **Introducción**

La presente publicación, escrita colectivamente entre muchas miradas, es una invitación a reflexionar acerca de los desafíos y oportunidades que surgen de las prácticas digitales por parte de las nuevas generaciones. Se gesta a partir del trabajo colaborativo entre el Centro de Estudios Fundación Ceibal (Uruguay), la red Digitally Connected integrada por el Berkman Klein Center de la Universidad de Harvard y Unicef (Estados Unidos), el Instituto de Comunicación e Imagen de la Universidad de Chile (Chile), la Facultad de Información y Comunicación de la Universidad de la República (Uruguay) y el Grupo de Estudios en internet, Comercio electrónico, Telecomunicaciones e Informática (GECTI) de la Universidad de Los Andes (Colombia).

El proyecto nace hace más de un año y medio cuando el equipo editorial se propuso construir un libro que sirviera como espacio de diálogo y material de apoyo al público interesado en las prácticas digitales de niños, niñas, adolescentes y jóvenes. Nuestra idea era elaborar un texto que fuese accesible, de fácil lectura y que representara las múltiples voces del contexto latinoamericano. Establecimos que el eje central de la publicación debía ser la inclusión social. La heterogeneidad socioeconómica y la riqueza cultural y geográfica que caracteriza nuestro continente podía permitirnos reunir diversas prácticas, estrategias e iniciativas para explorar nuevas formas de inclusión social.

Comenzamos con los procesos de transformación que observamos en nuestras sociedades a partir de la expansión de las tecno-

logías de la información y de la comunicación. Buscamos contemplar las distintas dimensiones asociadas a dichas transformaciones que tienen a los jóvenes como principal agente social. Entre dichas dimensiones identificamos las siguientes: nuevas formas de socialización y de construcción de identidad; nuevas formas de participación y organización; nuevas estrategias para enseñar y aprender; nuevas ocupaciones e interrelaciones entre la economía y la cultura; nuevas formas de pensar la privacidad y seguridad en línea y nuevos derechos y responsabilidades que surgen a partir de un concepto de ciudadanía en constante cambio.

De este modo el grupo editorial definió las seis temáticas que estructuran el libro. Cada una presenta preguntas específicas, sin embargo, las mismas se interrelacionan y dialogan entre sí. El trabajo de revisión y selección de los artículos correspondiente a cada temática, fue coordinado por un editor experto en el tema, en colaboración con coordinadores académicos. El trabajo de revisión implicó distintas instancias de intercambio con los autores, con el objetivo privilegiar la pertinencia, calidad y contribución de cada propuesta al contenido final.

Esta publicación se compone de distintos abordajes y tipos de contribuciones que esperamos que permitan al lector acercarse a los distintos contextos latinoamericanos. A lo largo de los 37 artículos se identifican ensayos, investigaciones y experiencias de trabajo. Los autores cuentan con perfiles diversos: investigadores y académicos, estudiantes, hacedores de políticas públicas, docentes, profesionales, representantes de organizaciones de la sociedad civil, padres y ciudadanos interesados en aportar su visión sobre el tema.

Finalmente, es relevante destacar la participación de los casi 400 proponentes de 29 países, quienes nos hicieron llegar sus pro-

puestas tanto escritas como creativas con una alta participación de jóvenes.

Confiamos en que el libro constituirá un insumo para la reflexión y el conocimiento acerca del rol que ocupan las nuevas generaciones en la sociedad actual. De este mismo modo invitamos a la difusión y promoción de las iniciativas con el objetivo de continuar activando procesos de inclusión social mediada por tecnologías digitales en un continente que queremos ver cada día más conectado.



## Prólogo

Hablar desde una perspectiva de inclusión digital, implica pensar de qué manera es posible asegurar que los y las jóvenes no solo tengan acceso a equipamiento, conectividad y alfabetización, sino también que tengan la posibilidad de participar plenamente en la sociedad, de influir activamente en temas que les conciernen a ellos y a sus comunidades y que sean tenidos en cuenta.

La inclusión digital de las juventudes en países de América Latina y el Caribe, debe pensarse desde las oportunidades para su integración en los procesos de desarrollo con especial atención a los contextos, dada la diversidad cultural y económica de la región.

Según el Estado Mundial de la Infancia 2017 de UNICEF, los jóvenes entre 15 y 24 años, son el grupo más conectado a Internet y se estima que uno de cada tres niños y adolescentes menores que 18 años son usuarios de la red. Cada vez más jóvenes están siendo empoderados a través del uso de herramientas digitales: a través de iniciativas gubernamentales, en centros de educación formal e informal, de manera autodidacta o a través de aprendizaje entre pares, con sus familiares o amigos.

Hace unos años, gran parte de la conversación pública sobre juventud y tecnologías se centró en los riesgos y en la seguridad; este enfoque luego se integró con las oportunidades asociadas al uso de las tecnologías. En la actualidad se ha convertido en un debate más abarcador en el que se consideran los intereses, las competencias, las habilidades, las actividades y las formas creativas, significativas, éticas y participativas de realizarlas. Este escenario ofrece una oportu-

tunidad para los tomadores de decisión para promover políticas inclusivas, integrales e intersectoriales de ciudadanía digital.

Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) habilitan mayores oportunidades a los jóvenes para aprender y educarse, especialmente a aquellos de sectores más excluidos o remotos. Sin embargo, en América Latina muchos jóvenes aún no acceden a los beneficios que las tecnologías digitales pueden brindarles, encontrando a menudo barreras que no solo se asocian a lo tecnológico, sino también a procesos de inclusión/exclusión social. Factores como el contexto sociocultural y económico donde se sitúan las juventudes, su condición de migrantes, su discapacidad, su origen étnico, su orientación sexual así como el acceso a conectividad y equipamiento tecnológico, las posibilidades de alfabetización digital e incluso el acceso a educación, son algunas de las variables que inciden en las oportunidades que los y las jóvenes, tienen para participar en la sociedad digital.

Para transformar las oportunidades en beneficios concretos, es clave tener en cuenta los contextos en los cuales tienen lugar las experiencias vinculadas al mundo digital, y generar entornos inclusivos.

Las políticas sociales, especialmente las educativas, han impulsado acciones a lo largo de toda la región, para reconocer los derechos de las poblaciones más excluidas, a través de estrategias de educación inclusiva, que implantaron distintos procesos de alfabetización y aprendizaje en relación con el uso de internet y las tecnologías digitales, con foco en comunicación, participación, expresión, construcción y proyección de la identidad, participación cívica y política, seguridad y privacidad y abordaje crítico de contenidos, entre otros temas.

Resulta central realizar una investigación rigurosa, evidencia, análisis sustantivo que permita comprender el impacto de la tecnología en los procesos de inclusión, especialmente vinculados con niños, niñas, adolescentes y jóvenes de contextos vulnerables en América Latina.

En ese sentido, el Centro de Estudios Fundación Ceibal, la red de colaboración Digitally Connected (integrada por el Berkman Klein Center for Internet & Society y UNICEF), el Instituto de la Comunicación e Imagen de la Universidad de Chile, la Facultad de Comunicación e Información de la Universidad de la República (Uruguay) y el GECTI de la Facultad de Derecho de la Universidad de los Andes (Colombia), se unen para la publicación de este libro colectivo que es un aporte sobre las prácticas digitales y procesos de inclusión social que las nuevas generaciones están desarrollando en los diversos contextos latinoamericanos.

Los capítulos que siguen, trazan un recorrido a partir de diferentes voces y contextos, que permite visualizar oportunidades y limitaciones en relación con experiencias de inclusión digital entre los niños, niñas y jóvenes en América Latina. En ellos se presentan reflexiones e iniciativas en torno a temas como la participación cívica y política de las juventudes promovida por soportes digitales; la construcción y proyección de identidades en espacios virtuales; los derechos y responsabilidades asociados al uso de internet; la privacidad y seguridad en línea y los abordajes sobre juventudes y economía digital.

A partir de estas preguntas: ¿Cuáles son los principales logros y limitaciones de las experiencias de inclusión digital entre los niños, niñas y jóvenes en América Latina?; ¿Cuáles son las estrategias más adecuadas para que niños y jóvenes cultiven y generen prácticas

Nuevas identidades,  
culturas emergentes  
y estrategias de  
inclusión social



## Presentación de la temática

**Rosalía Winocur**

rosalia.winocur@fic.edu.uy<sup>62</sup>

**Rocío Rueda Ortiz**

rrueda@pedagogica.edu.co<sup>63</sup>

**Sabastián Benítez Larghi**

sebastianbenitezlarghi@gmail.com<sup>64</sup>

El campo de estudio sobre jóvenes, consumos culturales y tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) se ha venido transformando, en parte, por la diversidad de ciencias y disciplinas que lo conforman<sup>65</sup> y por el constante cambio de los desarrollos tecnológicos y las prácticas sociotécnicas vinculadas a los mismos. De hecho, en los últimos veinte años se pueden identificar tres desplazamientos importantes. En primer lugar, el giro de la subjetividad que cuestiona visiones esencialistas y unitarias de la identidad y permite la emergencia de sujetos de la diferencia, con agencia social y política. Eso, a su vez, ha exigido observarlos imbuidos en redes

---

62. Profesora e investigadora en la Facultad de Información y Comunicación de la Universidad de la República de Uruguay.

63. Profesora e investigadora de la Universidad Pedagógica Nacional, Colombia.

64. Profesor e investigador del CONICET, Cimecs, IdIHCS, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de la Plata, Argentina.

65. Por mencionar algunos: sociología, antropología, psicología, comunicación, economía política, los estudios culturales, estudios de juventología, los estudios de comunicación-educación, los estudios ciberculturales.

de relaciones de poder que crean las divisiones sociales en procesos históricamente situados.<sup>66</sup>

Un segundo desplazamiento corresponde al cuestionamiento a las visiones reduccionistas que ven a las tecnologías como meros aparatos de entretenimiento, consumo y alienación, para comprender su capacidad mediadora de la experiencia y en la (re)producción y organización de sentidos y prácticas culturales. De ahí que, por una parte, las tecnologías no se consideren como objetos cerrados, terminados, sino abiertas a procesos de innovación y creación de usos sociales que no están siempre predeterminados en su diseño. Por otra parte, se valoran los procesos de apropiación de las tecnologías de acuerdo a variados tipos de demandas y situaciones de la vida común, de los procesos cotidianos de apropiación —las diversas *mediaciones*— donde los sujetos le otorgan un significado a su uso, de acuerdo con sus propias trayectorias biográficas y a sus diferentes y desiguales competencias culturales. Desde esta perspectiva, en años recientes diversos estudios enfatizan en la importancia de establecer puentes entre el mundo *on* y *off line*, pues lo que se ha encontrado es que hay una continuidad entre uno y otro contexto de interacción y práctica social.<sup>67</sup> También existe una preocupación creciente por explorar en dichos escenarios constitutivos e instituyentes de la sociabilidad de los jóvenes, cómo se configuran nuevos capitales simbólicos, espacios alternativos de participación, ámbitos digitales de creación y producción de contenidos y novedosas estrategias de inclusión social.

---

66. Ver por ejemplo los trabajos de Reguillo, 2000; Muñoz, 2007; Cubides y Guerrero, 2012; Vommaro, 2010; Winocur, 2006; 2007, 2009; Pini, Musanti, Kaufman y Amaré, 2012; Bonvillani, Palermo, Vázquez y Vommaro, 2010.

67. En este segundo eje, se puede ver la influencia de estudios como los de Buckingham, 2002; 2008; Doménech, M. y Tirado, 1998; Latour, 2008; Martin-Barbero, 1987; García Canclini, 2000; 2007 Gómez, 2012 y 2015.

El tercer desplazamiento se refiere a desnaturalizar el uso de las tecnologías y a *situar* la experiencia mediada. Esto plantea la necesidad de superar tipificaciones y generalizaciones que encasillan a los jóvenes y observar la condición biográfica compleja y a veces paradójica de la relación que los seres humanos establecemos con las tecnologías, así como las condiciones desiguales y diferenciadas de su apropiación. En este sentido se cuestionan las miradas excesivamente adultocéntricas sobre la juventud que han conducido a una homogeneización de los jóvenes como un grupo indiferenciado y desconocen otros factores como las estrategias de control y las dinámicas familiares vinculares que influyen en la apropiación de las tecnologías.

En la perspectiva expuesta, la convocatoria de esta sección invitó a jóvenes investigadores a reflexionar acerca de: ¿Qué lugar ocupan las TIC en los procesos de construcción identitaria de las nuevas generaciones? ¿Cuáles son los símbolos y valores culturales predominantes? ¿Qué imaginarios y representaciones sociales organizan la producción de sentido a nivel individual y grupal? ¿Qué tipo de experiencias con el *Yo* y con los *Otros* promueven las prácticas de sociabilidad, consumo, creación y entretenimiento en las redes sociodigitales?

El artículo de Diana Giraldo, basado en su trabajo doctoral con jóvenes de la ciudad de Cali en Colombia, aporta una comprensión sobre una nueva cultura participativa del aprendizaje (en sentido amplio) donde la capacidad de agenciamiento y adaptación es quizás más importante que los conocimientos adquiridos, pues una vez que se alcanza el mínimo de destreza requerido, las habilidades para seguir explorando, pedir ayuda, ser recursivos y sobre

todo perseverantes, resultan todavía más necesarias para una cultura participativa. Por eso los jóvenes no quieren ser etiquetados como “nativos digitales”, por el contrario, buscan ser reconocidos como “actores sociales” en el amplio sentido de la expresión. Esto es, en términos de sus trayectorias de afirmación de sí, de sus prácticas de reflexividad y de búsqueda de autonomía, las cuales, de nuevo, no pueden ser pensadas por fuera de la cultura mediática y participativa actuales.

En esta misma línea, el trabajo de Morales, Cabrera y Rodríguez analiza la relación entre consumo y producción de contenidos digitales por parte de adolescentes uruguayos siendo la reflexividad metodológica sobre el propio trabajo de campo protagonista de los hallazgos. Particularmente, las autoras constataron que los jóvenes no se reconocen como “prosumidores” –un *a priori* a la investigación– sino que las prácticas que resultan significativas son las de compartir y re-compartir en las redes sociales virtuales. Así, este tipo de prácticas se relaciona más con valores y sensibilidades que con un aprendizaje técnico-informático intensivo en el uso de herramientas digitales. Estas prácticas tampoco se traducen en la generación extensiva de narrativas transmedia.

Estas búsquedas de afirmación y de autonomía se producen tanto en las capas poblacionales más integradas como en los sectores populares. Así, por ejemplo, el artículo de Magdalena Lemus se fundamenta en una investigación cualitativa de carácter biográfico que se preguntó por las prácticas de apropiación de las tecnologías en los hogares de jóvenes de clases medias y altas de Buenos Aires, Argentina. La autora encontró que este proceso de apropiación no es uniforme, se transforma con otras interacciones sociales y con

la migración de tecnologías a través del tiempo, las biografías y los espacios domésticos. Este proceso lo observó a través de la triada tener, hacer, decir que permite comprender las formas de participación en un universo de sentidos compartidos.

El artículo de Mónica Bermúdez Grajales también pone el foco en las experiencias de apropiación tecnológica de jóvenes de sectores medios altos colombianos. Para ello el texto analiza las escrituras en entornos digitales desarrollada por estos grupos sociales percibiendo el mantenimiento de cierta cultura hegemónica vinculada a la clase media alta de jóvenes universitarios, ahora a través de dispositivos digitales. Esa tensión cultural entre lo heredado de la cultura impresa (canónica) y la cultura digital y su correspondencia en formas de expresión subjetiva le permite a la autora analizar cómo la condición de clase subjetiva a estos sujetos en las interacciones comunicativas y en la construcción de relaciones donde la dualidad exclusión/inclusión opera como mecanismo de configuración social.

¿Pero qué sucede con los jóvenes que se encuentran socialmente en condiciones de marginalidad y desventajas? Ana Brizet Ramírez realizó un estudio con niños y jóvenes de sectores marginales de Bogotá, Colombia. La autora destaca la construcción de un capital lúdico que se origina en circuitos de consumo audiovisual como los videojuegos y las parrillas televisivas, los cuales ofrecen satisfacciones y posibilidades de exploración de la dimensión lúdica y creativa de los jóvenes. Sin embargo, la autora alerta sobre cómo el advenimiento subjetivo se sostiene entre las potencialidades de participación y expresión y, al mismo tiempo, en la espectacularización, los estereotipos y el sonambulismo del mercado.

En la misma línea de reflexión crítica acerca de los límites y posibilidades de la producción digital de los adolescentes, Andrea Valdivia en su texto se pregunta: “¿qué voces son las que están presentes en las narrativas digitales adolescentes?, ¿qué apropiaciones hacen estos creadores por medio de la producción digital?”. Con base en sus investigaciones de carácter etnográfico con adolescentes chilenos de ámbitos rurales y urbanos, comprueba que las historias narradas reproducen la estética, contenidos y patrones ficcionales del anime y los videojuegos. La autora concluye en la necesidad de apoyar a los adolescentes para que reconozcan otros referentes en su repertorio narrativo, y que sean asumidos como un horizonte legítimo para narrar sus propias historias.

El texto de Welschinger Lascano aborda las formas de socialidad de jóvenes de sectores populares en La Plata (Argentina) mediadas por redes sociales virtuales, como Facebook, analizando “los imperativos y regulaciones” que los mismos jóvenes desarrollan para gestionar sus vidas en esos entornos. En dicha perspectiva, el autor ofrece posibles interpretaciones a las acciones realizadas en las redes sociales, a partir de abordar la definición castellana de tecno-socialidades en la cotidianidad de grupos sociales e individuos, en este caso juveniles. Ser visible, auténtico y actualizado configuran gramáticas de acción, producto de una amalgama de requisitos, imperativos y deseos sociales. De este modo, el autor pone sobre la mesa la trama de moralidades que guían las acciones juveniles en/con/sobre las redes sociales permitiendo comprender sus sentidos a partir de la recuperación de la perspectiva de los propios actores.

Finalmente, nos parece relevante destacar que todos los estudios son producto de investigaciones originales, y que la mayoría

es de naturaleza cualitativa y de corte etnográfico. Esto les permitió a los autores, todos estudiantes de posgrado, reconstruir los matices más sutiles de las representaciones y experiencias de los jóvenes, así como los significados que les otorgan a sus prácticas de consumo cultural, modalidades de sociabilidad y estrategias de inclusión social.



# **Aprendizaje en la red**

## **Lecciones derivadas de experiencias de jóvenes usuarios de medios digitales**

**Diana Giraldo**

diana.a.giraldo@correounivalle.edu.co

*Universidad del Valle, Colombia*

**Palabras clave:**

jóvenes - aprendizaje - consumo cultural

### **Introducción**

Los intentos de caracterización de cada nueva generación frecuentemente ponen énfasis en el impacto que estas pueden tener para el cambio social. De la misma manera, las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) son usualmente descritas en términos de progreso: ellas suscitan toda una serie de declaraciones optimistas sobre la democratización del acceso a la información, la sociedad interconectada y la transformación de la cultura. Así, la dupla “jóvenes y TIC digitales” se conforma justamente porque ambos revisten representaciones similares sobre el futuro. Sin embargo, la ideología que rodea tal discurso sobre la juventud parece desfasarse constantemente con los comportamientos de los jóvenes mismos (Galland, 1984). Analizar el aprendizaje de los jóvenes contemporáneos exige, pues, observar la complejidad de sus prácticas y de situarlas dentro de un contexto sociotécnico cambiante.

Este artículo aprovecha los testimonios de 25 jóvenes (19 a 25 años) de la ciudad de Cali, Colombia, recolectados en el marco de una investigación doctoral (Giraldo, 2015), para proponer algunas reflexiones alrededor de los procesos de aprendizaje que se generan en las prácticas digitales juveniles. Con el propósito de hacer una crítica a los discursos que se refieren a los jóvenes como “nativos digitales” (Prensky, 2001) o como la “generación internet” (Tapscot, 1998), aquí se opta por un enfoque diferente.<sup>68</sup> Se estudia la incorporación de los dispositivos digitales en la vida cotidiana bajo una perspectiva sociológica que concibe la juventud como un proceso de socialización, ya no fundado en el paradigma de la reproducción o de la preparación para la vida adulta, sino en la experimentación y la búsqueda de autonomía de las nuevas generaciones. La premisa de la que partimos es la idea de que los jóvenes aprenden en la medida en que participan y se sienten partícipes de procesos sociales y culturales. La comprensión de dicho aprendizaje exige, por un lado, identificar las prácticas que motivan su implicación y fundamentan su construcción de identidad. Por otro, exige reconocer que la manera en que los jóvenes

---

68. Prensky (2001) y Tapscott (1998) sugieren que haber crecido en un mundo mediado por las tecnologías digitales cambió la forma de procesar la información en los jóvenes. Más específicamente, hablan de un cambio cognitivo que ha permitido a estas nuevas generaciones pensar de manera diferente. La perspectiva de análisis planteada en este artículo difiere de tales posturas en dos sentidos: por un lado, consideramos que se cae en generalizaciones incapaces de reconocer la diversidad de usuarios jóvenes, las diferencias en el acceso y los distintos contextos de uso. Por otro, no se toma en cuenta que, si las prácticas digitales de los jóvenes son intensivas, estas dependen tanto de variables sociales y económicas, como culturales. Recurriendo a Livingstone (2002) y Buckingham (2008), pensamos que la aparición de la llamada “generación digital” solo puede ser entendida en referencia a las realidades de su entorno social cotidiano y al contexto que da origen a la configuración de culturas juveniles, junto con las políticas y prácticas que gobiernan y modelan sus estilos de vida.

buscan autoproducirse, procurarse un lugar y dotar de sentido el mundo que los rodea es hoy por hoy indisociable de sus prácticas de producción y consumo mediático.

Los jóvenes que fueron entrevistados se caracterizan por que, a través de sus prácticas digitales, se conciben ellos mismos como actores sociales, competentes y motivados a participar en un mundo de posibilidades abiertas. Ahora bien, ¿cómo se articula esto con sus procesos de aprendizaje? Y más precisamente, ¿qué nos dice este aprendizaje acerca de la manera en que la producción y el consumo culturales están siendo reconfigurados, no solo en términos de acceso y modos de recepción, sino sobre todo en el modo cómo los jóvenes perciben y se relacionan con la información y la cultura? Nuestro análisis se concentra en dos aspectos: en primer lugar, la manera en que los jóvenes exploran y explotan el vasto repertorio de plataformas de producción y de oferta cultural disponibles en la web, así como las consecuencias de esta abundancia en términos de personalización y de filtraje de contenidos mediáticos. En segundo lugar, la manera en que los jóvenes gestionan las redes de información, a la vez que desarrollan una reflexividad sobre su propio aprendizaje.

### **Participación y nuevas formas de legitimación cultural**

Este apartado se centra en examinar las dinámicas de participación en los medios sociales digitales y caracterizar diversas prácticas de producción y de consumo cultural. Comenzamos por señalar que las maneras en que los jóvenes hacen publicaciones en la web tienen que ver frecuentemente con el hecho de comentar y compartir contenidos que dan cuenta de sus modos de expresión, de interacción y de construcción de identidad.

Las conversaciones que se tuvieron con los jóvenes pusieron en evidencia la complejidad que implica la apropiación de dispositivos digitales, no tanto en lo que tiene que ver con competencias técnicas, sino sobre todo con relación a “competencias comunicacionales” (Miège, 2007). Los jóvenes, de hecho, muestran su interés por desarrollar cada vez más estrategias para informarse mejor, aumentar su capital cultural, aprender a comunicar y aportar contenidos de calidad. Ellos comprenden bien que la web ofrece un marco de autopublicación importante que favorece la producción, pero también reconocen que es necesario disponer de recursos y de saberlos movilizar, así como es necesario adquirir múltiples competencias y saberlas actualizar. Por ejemplo, uno de los jóvenes entrevistados, interesado por la fotografía, dice al respecto de los repositorios de imágenes digitales en la web:

Por ahora los utilizo para ver. Digo por ahora porque pienso que después, cuando ya me sienta como más estable en lo que hago, es posible que comparta mis trabajos por redes o en una página web propia. Yo siento que, al menos yo, no publicaría cualquier cosa. Requeriría de cierta planeación y un sentido.

Sus prácticas de producción en la web son, pues, diversas y están asociadas a trayectorias individuales, pero es posible mencionar algunos rasgos comunes que están presentes en toda “comunidad de práctica” (Lave y Wenger, 1991). Primero, es importante contar con un acompañamiento o una guía que reduzca el “ensayo y error”; segundo, las mejores experiencias de aprendizaje se producen dentro de colectivos o grupos que además de acompañar reconocen a sus miembros como productores e interlocutores válidos; tercero, se aprende en la práctica y a través de la pertenencia a un grupo con

objetivos comunes y un repertorio compartido. Al respecto, otro de los jóvenes entrevistados, avezado en el uso de foros y *boards*, comenta:

En 4chan todo usuario es anónimo. Eso ayuda a que la gente participe más, la gente se responde, cita a los otros, interactúa más. Para mí, ingresar a 4chan es aprender un nuevo lenguaje porque hay convenciones de uso de la página.

En cuanto a la relación de los jóvenes con la oferta mediática que circula en la web, destacamos en particular su consumo de series, música y películas. Ya se trate de formatos, de tiempos o de modos de recepción, la fuerte preferencia por un consumo de productos mediáticos que sea adaptable y flexible al estilo de vida individual es uno de los rasgos más predominantes de las prácticas digitales de los jóvenes entrevistados. Efectivamente, las rutinas, los intereses y los gustos particulares de los jóvenes aparecen como los principales factores de regulación de sus modos de consumo y de la manera en que ellos se hacen fieles a los contenidos más que a los medios por donde estos son difundidos. Dicha preferencia está estrechamente vinculada a ciertas dinámicas introducidas por los dispositivos digitales, sobre todo en lo que se refiere a personalización de la oferta y la participación en procesos colectivos de evaluación y recomendación. Resulta emblemática, por ejemplo, la actividad intensiva de explorar, buscar reseñas y filtrar para consumir “lo mejor” dentro de un abanico de posibilidades “casi infinitas”, pues hay una gran preocupación de “no estar al día” con lo nuevo o de “perder el tiempo” con contenidos de mala calidad. Dicho en breve, existe en los jóvenes una postura activa para definir su propio perfil de consumidor y proveerse de la mejor experiencia cultural posible.

Por supuesto, todo esto está facilitado por las aplicaciones digitales y las plataformas colaborativas, aunque no de manera exclusiva, pues tales interacciones se soportan en una nueva forma de legitimación de objetos y de prácticas culturales. Una de las jóvenes entrevistadas se expresa acerca de la literatura así:

Yo antes tenía una idea muy corta de la literatura, pero internet me permitió encontrar otras opciones que no sabía que existían [...] He descubierto por ejemplo un tipo de literatura *underground* de jóvenes caleños, que es algo a lo que uno difícilmente puede acceder por medio de libros, porque difícilmente esos escritos están publicados por una editorial.

En este sentido, ya no es posible pensar en una idea de legitimidad cultural reservada al arte y como mecanismo de distinción de las clases altas, tal como la definiera Bourdieu (1998). El fin de este modelo clásico de concebir la cultura, potenciado tanto por la heterogeneización y las dinámicas afinitarias (Glevarec, 2005) como por la transformación del estatuto de la “cultura popular” y la manera en que la estética se convierte en ética (Fleury, 2013), permite valorizar las prácticas juveniles y no considerarlas más como meras actividades de entretenimiento. A través de ellas, los jóvenes dan sentido a su experiencia y actúan en el mundo contemporáneo. Esto introduce, pues, una reorientación epistemológica de los estudios de recepción que exige explorar interdependencias en lugar de oponer categorías.

### **Gestión de redes y autoeficacia**

En este segundo apartado, ponemos énfasis en las competencias de los jóvenes para movilizar diferentes fuentes y redes de infor-

mación, así como para adaptarse y gestionar dispositivos digitales concebidos como abiertos y flexibles; una autodirección del aprendizaje que no solo comprende capacidades, sino también el deseo y la motivación (Carré, 2003). Subrayamos aquí las dinámicas en las que los jóvenes son cada vez más autónomos para aprender a partir de una reflexividad sobre sus propios comportamientos.

El uso de la web confronta a los jóvenes con un escenario paradójico: entre más los motores de búsqueda y los sistemas de información facilitan la recuperación de información, más deben los usuarios adquirir competencias para gestionar la variedad de fuentes y el volumen de información. Pero cabe recordar que estos nuevos retos no se plantean tanto como consecuencias de una revolución informacional, sino más bien como la aceleración de problemas de documentación (Perriault, 2002). En efecto, la búsqueda de información sigue ocurriendo de manera similar con bases de datos y sistemas de archivos; pero el volumen de información disponible gracias al desarrollo de la informática, y sobre todo de redes, ha impulsado nuevos modos de aprender: asistimos a una transformación de la cultura en términos de documentos más que de información, cuyas prácticas de identificación y selección corresponden cada vez más a un saber hacer que a una cuestión de acceso. Citamos aquí uno de los testimonios recogidos, que bien podría reunir la manera de pensar de la mayoría de los jóvenes que participaron en la investigación:

No me considero experto, no todavía, porque a los 20 años no creo que sea un experto, y menos cuando internet siempre está cambiando, pero sí alguien que sabe para qué sirven las redes sociales en internet en el ámbito laboral y el ámbito personal y cómo se pueden unir.

Así pues, los jóvenes entrevistados no se consideran expertos usuarios de internet, pero saben advertir los riesgos de no contar con buenas competencias informacionales, desarrollar estrategias de discernimiento y proveerse de redes serias de información resulta fundamental para ellos.

Además de saber gestionar las redes, para los jóvenes resulta indispensable desarrollar una capacidad de adaptación y de gestión de la apertura de los dispositivos digitales. Siguiendo a Paquelin (2009), aquí consideramos el aprendizaje en cuanto a la capacidad para movilizar recursos materiales y humanos, así como para hacerse una representación del espacio digital y autodirigirse al interior de él. ¿Qué grado de reflexividad muestran los jóvenes en sus testimonios? Los jóvenes son conscientes de la envergadura y de la indeterminación de la web, y por ello no buscan ser competentes en todo sino especializarse en aquello que se presenta como un problema a resolver. Esta naturaleza heurística del uso de dispositivos digitales conduce el análisis del aprendizaje de los jóvenes hacia la comprensión de la eficacia personal que ellos perciben o, como bien lo señala Bandura (2003), de las expectativas y de las creencias que se tienen para emprender ciertas acciones y mantener la motivación. Gracias a este enfoque teórico, sabemos que el desempeño en el aprendizaje se apoya, por un lado, en las percepciones que tienen los individuos sobre sus capacidades y, por otro, en las consecuencias que se esperan una vez terminada la actividad. Dentro de lo relatado por los jóvenes, se pudo comprobar que, en tales casos, la capacidad de agenciamiento y adaptación es quizás más importante que los conocimientos adquiridos, pues una vez que se alcanza el mínimo de destreza requerido, las habilidades para seguir explorando, pedir ayuda, ser recursivos y sobre todo perseverantes, resultan todavía más necesarias.

## Conclusiones

Desde un enfoque crítico, el propósito de este artículo ha sido el de recuperar ciertos aprendizajes significativos que resultan de la apropiación que hacen los jóvenes de los dispositivos digitales disponibles en la web y, además, señalar la manera en que representaciones, prácticas y modos de ser joven se ponen en relación e inciden en sus aprendizajes. Las experiencias de producción y consumo cultural, así como de gestión de redes de información relatadas por los jóvenes, nos enseñan que estamos en presencia de un proceso de instauración de formas de participación que son resultado de un movimiento de larga duración y reciprocidad entre técnica y cultura, pero que está anclado sobre todo en una lógica de construcción de identidad, en este caso juvenil. Si algo queda claro en sus testimonios es que los jóvenes no quieren ser etiquetados como “nativos digitales”. Por el contrario, buscan ser reconocidos como “actores sociales” en el amplio sentido de la expresión. En consecuencia, el análisis de sus prácticas digitales debe orientarse cada vez más hacia la comprensión de sus trayectorias de afirmación de sí, de reflexividad y de búsqueda de autonomía, las cuales no pueden ser pensadas por fuera de la cultura mediática y participativa actuales.

## Referencias

- Bandura, A. (2003). *Auto-eficacit . Le sentiment d'efficacit  personnelle*. Par s: De Boeck.
- Bourdieu, P. (1998). *La Distinci n. Criterios y bases sociales del gusto*. Espa a: Taurus.
- Buckingham, D. (2008). *Youth, Identity and Digital Media*. Cambridge: The MIT Press.

- Carré, P. (2003). La double dimension de l'apprentissage autodirigé. Contribution à une théorie du sujet social apprenant. *La revue canadienne pour l'étude de l'éducation des adultes*, 17(1), 66-91.
- Fleury, L. (2013). *Sociologie de la culture et des pratiques culturelles*. Paris: Armand Colin.
- Galland, O. (1984). *Les jeunes*. Paris: La Découverte.
- Giraldo Cadavid, D. (2015). L'apprentissage des jeunes adultes colombiens dans leurs pratiques quotidiennes sur le web (tesis doctoral). Université Lyon 2, Francia.
- Glevarec, H. (2005). La fin du modèle classique de la légitimité culturelle. Hétérogénéisation des ordres de légitimité et régime contemporain de justice culturelle. L'exemple du champ musical. En: L. Allard, E. Maigret et E. Macé (dir.), *Penser les médiacultures: Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*. 69-102. Paris: Armand Colin.
- Lave, J. y Wenger, E. (1991). *Situated learning: legitimate peripheral participation*. New York: Cambridge University Press.
- Livingstone, S. (2002). *Young people and new media: childhood and the changing media environment*. Londres: Sage.
- Miège, B. (2007). La société conquise par la communication. Tome 3: *Les TIC entre innovation technique et ancrage social*. Grenoble: PUG.
- Paquelin, D. (2009). *L'appropriation des dispositifs numériques de formation. Du prescrit aux usages*. Paris: L'Harmattan.
- Perriault, J. (2002). *L'accès au savoir en ligne*. Paris: Odile Jacob.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the horizon*, 5 (9), 1-6.
- Tapscott, D. (1998). *Growing up digital: the rise of the net generation*. New York: McGraw Hill.

# **Adolescencia y alfabetismo transmedia: análisis de las relaciones de consumo y producción de contenidos y la construcción de subjetividades<sup>69</sup>**

**Soledad Morales**

mariasoledad.morales@fic.edu.uy

**Magela Cabrera**

magela.cabrera@fic.edu.uy

**Gabriela Rodríguez**

gabriela.rodbis@gmail.com

***Facultad de Información y Comunicación.  
Universidad de la República, Uruguay***

**Palabras clave:**

habilidades transmedia - adolescentes -  
estrategias de aprendizaje

---

69. El presente artículo se basa en la experiencia de campo en torno a la investigación “Transmedia Literacy Exploiting transmedia skills and informal learning strategies to improve formal education” que es coordinada por la Universitat Pompeu Fabra (Barcelona, España) y los países participantes son: Finlandia, Reino Unido, Portugal, Italia, España, Uruguay, Colombia y Australia. El investigador responsable es el Dr. Carlos Scolari. La coordinación de los países de América Latina está a cargo de la Dra. Rosalía Winocur y la de Uruguay la lleva adelante la Dra. María Gladys Ceretta, en representación de la Facultad de Información y Comunicación de la Universidad de la República del Uruguay.

## Resumen

Este trabajo se sitúa en el marco del proyecto “Transmedia Literacy Exploiting transmedia skills and informal learning strategies to improve formal education” (del programa Horizon 2020 de la Unión Europea) en el cual Uruguay participa a través de la Facultad de Información y Comunicación de la Universidad de la República. Con el objetivo de comprender y analizar cómo los adolescentes desarrollan y comparten sus habilidades transmedia e identificar cuáles son las estrategias de aprendizaje informal que los adolescentes desarrollan en dichas prácticas, se llevó adelante un importante trabajo de campo con adolescentes en liceos públicos de Montevideo. En ese proceso surgieron, además, otras temáticas que los propios adolescentes trajeron a colación y afloraron nociones y reflexiones que hacen a los mecanismos de producción de subjetividad que se ponen en juego en mediación con la tecnología. A partir de la experiencia en dicha investigación es que se pretende en este artículo ponderar algunos de los aspectos emergentes que tuvieron mayor resonancia durante el trabajo de campo, abarcando temas como la relación consumo-producción en los adolescentes uruguayos. La reflexión se organiza en torno a preguntas como, por ejemplo: ¿cuál es la relación consumo-producción de contenidos digitales en los adolescentes uruguayos?; ¿cuál es la relación entre las tecnologías y la construcción de sentido y subjetividad?; ¿qué papel cumplen las prácticas transmedia en los procesos de construcción de subjetividad?; ¿cuál es la relación entre la construcción de subjetividad y los procesos de enunciación colectiva? En términos generales se observan prácticas de producción y de consumo que pueden relacionarse con el proceso de construcción de subjetividad de los adolescentes uruguayos.

## Punto de partida

En el marco de los proyectos de Unión Europea Horizon 2020, la Facultad de Información y Comunicación (FIC) de la Universidad de la República (UdelaR) forma parte del conglomerado académico que lleva adelante la investigación “Transmedia Literacy Exploiting transmedia skills and informal learning strategies to improve formal education”.<sup>70</sup>

El objetivo general del proyecto es comprender y analizar cómo los adolescentes de ocho países diferentes desarrollan y comparten sus habilidades transmedia e identificar cuáles son las estrategias de aprendizaje informal que los adolescentes desarrollan en sus prácticas transmedia.

En el contexto del proyecto, se entiende al alfabetismo transmedia como un conjunto de habilidades, prácticas, valores, sensibilidades y estrategias de aprendizaje e intercambio desarrolladas y aplicadas en el contexto de una nueva cultura colaborativa (Scolari, 2016).

El proyecto identificó ejes en los que se pudiesen visualizar las habilidades transmedia en acción, a saber: videojuegos, redes sociales y prácticas de creación e intercambio de contenidos en el marco de esa cultura participativa. El trabajo de campo,<sup>71</sup> que tuvo lugar durante el año 2016, transitó por esos tres ejes y consistió en la aplicación de un cuestionario, la realización de talleres sobre

---

70. Acceda al sitio del proyecto: <https://transmedialiteracy.org/>

71. Debido al volumen de datos que la investigación generó aún se están procesando los resultados finales. Se estima que estarán disponibles a mediados de 2017 en relación con el trabajo de campo de 2016, aunque aún resta el trabajo de campo de 2017.

videojuegos y cultura participativa, así como entrevistas con adolescentes en cuatro liceos de Montevideo.<sup>72</sup>

Este artículo plantea trascender los resultados de la estrategia metodológica desarrollada para reflexionar alrededor de algunas interrogantes que surgieron como emergentes en el proceso del trabajo de campo al respecto de las formas de construcción de subjetividad de los adolescentes uruguayos, en particular con relación a las prácticas de consumo y producción de contenidos.

### **Consumo, producción y subjetividad**

La producción y el consumo en relación con las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) es una de las líneas sobre las que la teoría de la comunicación ha desarrollado más aportes en las últimas décadas. Autores como Livingstone (2011) han avanzado en cuestiones relativas a las formas de comprensión, confianza y análisis crítico de la información difundida y contenida en las nuevas plataformas tecnológicas, así como en los modos y sentidos de la creación de contenidos en estos soportes. También se pueden encontrar investigaciones centradas en la relación de los jóvenes con las tecnologías donde se da cuenta de sus formas de socialización a través de estas (Boyd, 2014).

Por otra parte, la teoría transmedia parte del supuesto que existe un cambio en el papel del consumidor que pasa a denominarse “prosumidor”<sup>73</sup> en la medida que combina el consumo con la producción de contenidos. Esta transformación es posible en un contexto de narrativas transmedia que se caracteriza por la expansión

---

72. La elección de los liceos se centró en que fueran de los dos ciclos educativos y que se encontraran en diferentes contextos socioeconómicos.

73. Prosumidor y prosumo: neologismos formados por la fusión de las palabras productor-consumidor y producción-consumo respectivamente.

del relato en tanto las historias se cuentan a través de varios medios y plataformas, para lo que “prosumidores” colaboran en la construcción del mundo narrativo (Scolari, 2013).

En la investigación se pudo indagar, entre otros aspectos, acerca de las características de la cultura participativa de los adolescentes partiendo del supuesto que los mismos se comportan como “prosumidores”. Sin embargo, en el trabajo de campo se constató que, en primera instancia, buena parte de los adolescentes no se percibían a sí mismos como creadores o productores, sino que tenían más presente la lógica de consumidor. Lo que sí se visualizó de manera generalizada es la existencia de una cultura participativa centrada en compartir y recompartir contenidos prediseñados o creados por otros, mayormente sin modificarlos. Solamente al profundizar en sus prácticas digitales surgieron experiencias de producción de contenidos y de interés en desarrollarlas. Se observa que, en dichas producciones de creación propia, predominan los contenidos gráficos y audiovisuales compartidos en redes sociales o en canales de YouTube (por ejemplo, videos tutoriales o grabaciones de partidas de juegos *–gameplays–* muchos de los cuales no son nunca publicados) o en plataformas específicas como Wattpad (por ejemplo, el diseño de carátulas para textos de ficción).

Retomando la noción de alfabetismo transmedia se puede decir que las habilidades transmedia trascienden las meras aptitudes e implican también valores y estrategias de aprendizaje puestas en juego en el contexto de una nueva cultura colaborativa. Es decir, deben diferenciarse las habilidades mediáticas de las transmediáticas y, por ende, la alfabetización mediática de la transmedia. La primera contempla competencias relacionadas con la creación, comprensión y evaluación de mensajes en diversos modos de comunicación,

géneros y formatos; mientras que la segunda se encuentra enfocada en la producción de contenidos por parte de las personas, a través de diversas competencias transversales (muchas veces adquiridas desde el ámbito informal) que pueden involucrar desde el manejo de videojuegos y redes sociales a la navegación en entornos virtuales e interactivos y la creación y difusión de contenidos en diferentes medios y plataformas.

Jenkins *et al.* (2006) entienden que quienes aportan contenidos propios son capaces de producir narrativas transmedia, entendidas como historias contadas a través de múltiples medios de comunicación. Existe una delgada línea entre estos y quienes solo cuentan con las habilidades (mediáticas) para estar en línea.

El debate es en torno a cuáles son las características de este “consumidor” o “prosumidor” en la web 3.0 y en la nueva ecología mediática que de manera transversal a ella se genera, ¿en la web 3.0 todos podemos ser “prosumidores” o se observan similares diferencias de papeles que en el mundo *offline*?, ¿cómo se relacionan las prácticas de consumo y producción con la construcción de subjetividad?

Los nuevos escenarios de producción y de difusión de contenidos cuentan con características propias, como son la instantaneidad e inmediatez, la ubicuidad en el acceso, la eliminación de las distancias físicas, la simultaneidad de tareas y el uso intensivo de imágenes icónicas para transmitir mensajes. En estos espacios las tecnologías se integran y entremezclan en la esfera social, siendo incorporadas a valores y prácticas sociales donde los sujetos individuales y colectivos les otorgan sentido, siendo dichas tecnologías catalizadores de procesos de socialización y de configuración de subjetividades (Rueda, 2011).

Al reflexionar sobre sus prácticas en línea durante el trabajo de campo y en las entrevistas, los adolescentes muchas veces se detuvieron en el tema de los cuidados que hay que tener y los riesgos que puede representar el mundo virtual. Identifican que las redes sociales pueden ser peligrosas y ponen en juego diferentes valores y criterios de conducta ante estas dificultades que observan. En especial visualizan peligros para las jóvenes, les preocupa la seguridad personal y la privacidad al exponerse en las redes. También surgen temas como el racismo, el *cyberbullying*, la agresividad de las interacciones en los ambientes virtuales y se manifiestan diferentes posturas ante hechos puntuales que involucran estas problemáticas. Asimismo, se plantea, por ejemplo, que muchos de ellos nunca comparten su ubicación/localización y en otros casos se menciona que reportan o denuncian aquellos contenidos que no son de su agrado o que juzgan inapropiados. Sin embargo, se manifiestan diferentes posiciones en cuanto a si aceptan o no solicitudes de amistad de personas desconocidas, como en esta conversación en un subgrupo de varones:

Depende, si veo que es una persona que veo que es muy... que no me agrade, no la acepto directamente. Si me parecen conocidos, les hablo o algo y ta (adolescente, centro educativo de segundo ciclo).

Yo a veces cuando tengo ganas abro y miro el perfil, pero después aprieto todo aceptar, aceptar (adolescente, centro educativo de segundo ciclo).

Hay gente que acepta a todos los que le aparecen... a mí no... [¿Por qué no aceptás a todo el mundo?] Porque hay que gente que no conozco [¿Tiene que haber un mínimo nivel de contacto, de conocimiento para que vos lo aceptes?] Por lo menos que lo haya visto una vez (adolescente, centro educativo segundo ciclo).

Partimos entonces de la idea que las habilidades y prácticas transmediáticas concretas siempre se encuentran urdidas entre la malla de valores y modos de sentir(se) y percibir(se) que se producen y reproducen en la interacción en red. En este sentido, podemos hablar de procesos de apropiación de las tecnologías en la medida que las mismas se han integrado en su vida cotidiana, y forman parte de las prácticas del ser y estar en línea, haciendo propio su contenido significativo.

La lógica prevalente entre los adolescentes observada en el trabajo de campo era la de compartir contenidos propios o ajenos. En algunos casos se visualizó la utilización de plataformas o programas específicos que promueven una mejora estética de dichos contenidos y que requerían ciertas habilidades transmedia determinadas. Este nivel de producción se relaciona más con la dimensión de los valores y sensibilidades prevalecientes en esta nueva cultura colaborativa que con un aprendizaje técnico-informático intensivo en el uso de herramientas digitales de diseño o producción audiovisual y que tampoco resultaban en la generación extensiva de narrativas transmedia. Muchas veces considerar cuándo publicar y cuándo no, en qué instancias participar y en qué casos abstenerse, ya implica consideraciones y decisiones de gran profundidad. Por ejemplo, se da entre muchos de los adolescentes entrevistados el planteo que les parece “estúpido” compartir toda la vida en las redes sociales: “los demás no tienen por qué estar fijándose en lo que vos hacés” (adolescente, centro educativo primer ciclo). También se dan reflexiones respecto a las dinámicas grupales y a cómo posicionarse ante ciertas presiones:

Hay grupos de Facebook uruguayos que dicen que hay que respetar las opiniones, pero los mismos que lo dicen después insultan cuando

ven algo que no les gusta. Entonces al final no podés dar tu opinión. O si alguien es medio popular en el grupo, dice que no está de acuerdo con algo, todos los que lo conocen, dicen lo mismo (adolescente, centro educativo primer ciclo).

Esos procesos, nos permiten repensar el tema en torno a cómo los adolescentes comprenden el estar en internet, no solo como consumidores de contenidos sino como agentes activos y productores que aportan a la generación de narrativas a partir de la apropiación que de determinados asuntos y temáticas realizan.

La apropiación de ciertas temáticas remite a una necesidad, placer o deseo significativo que lleva a que no solamente se consuman contenidos relacionados con ellas, sino que se puedan además desarrollar extensiones de sus relatos. Entre las temáticas de interés mencionadas por los adolescentes se encuentran: el humor, los videojuegos y la música, y algunos también cuentan haberse involucrado en discusiones de índole política. Se observa que en los procesos de producción los adolescentes reflexionan y deciden sobre qué publicar y estas decisiones se encuentran condicionadas por la percepción del individuo del mundo que lo rodea, en estos casos manifiestan que tienen en cuenta cuestiones relativas a la privacidad, el uso de la imagen de sus amigos y seguridad personal, entre otras.

Al analizar la cibercultura juvenil, Muñoz González (2015) considera que las “tiranías de la intimidad” han sido reemplazadas por las “tiranías de la visibilidad”: “allí, el estatuto del yo es frágil, casi una ficción compleja y vacilante. Un efecto-sujeto, hecho de relatos” (p. 28). El contenido compartido, el contenido producido para su difusión en la web, forma parte de la imagen visible que cada joven construye y proyecta de sí y de su lectura del mundo.

La subjetividad se mueve de la interioridad a la exterioridad y de la preservación del pasado al presente perpetuo y la fugacidad de lo instantáneo y efímero (Muñoz, 2015). Los relatos no solo trascienden lo mediático para transformarse en transmediáticos, sino que participan en la construcción del yo en mediación con las tecnologías y con los otros.

Se visualiza que, en torno a las prácticas de consumo, producción y prosumo (como por ejemplo los videos de partidas de videojuegos o las publicaciones en redes sociales), los adolescentes construyen subjetividad en términos simbólicos donde se configuran como un eje de sentido y significado las redes de socialización que se conforman a partir de intereses comunes en línea, de temas que resultan polémicos, de contenidos que traducen posturas políticas o emociones compartidas. Se da así lugar a nuevas formas de comprensión de la subjetividad y formas de representación donde el sujeto se encuentra a la espera del siguiente acontecimiento o novedad (Rueda, 2013).

En una discusión dada durante el trabajo de campo, las adolescentes mujeres de un subgrupo de trabajo señalan que se ven muchas fotos machistas y racistas, mientras que uno de los adolescentes varones apunta que también hay muchas fotos subidas por “feminazis” que son descritas como “las feministas modernas que insultan al hombre” (adolescente, centro educativo segundo ciclo). Estas construcciones simbólicas son parte de un proceso colectivo donde se otorgan significados mediante el “hacer en línea”.

Algo de orden similar ocurre en la selección de los ídolos a quienes seguir en línea. En el trabajo de campo se visualizó que los adolescentes registran como figura de prosumo exitoso a los *youtubers*. Se observa, por parte de los propios adolescentes, una

tendencia a la minimización de la importancia de sus prácticas de prosumo en comparación con la alta valoración atribuida a los contenidos producidos por los *youtubers*. Seguir a un determinado *youtuber* permite favorecer un proceso de enunciación del adolescente en la medida que ese sujeto “seguido” se configura por una serie de significados, con los que el adolescente puede sentirse identificado, influyendo en el proceso de construcción de identidad y de percepción sobre los otros.

Enunciarse colectivamente supone la construcción de una subjetividad colectiva y ser sujeto que dota de sentido, implica ser sujeto de enunciación. Esto lleva a preguntarse acerca de cuáles son esos significados que los adolescentes imprimen en la selección de las temáticas sobre las que producen y de los ídolos a los que siguen, estos varían según los contextos de enunciación y las posibilidades diversas de reflexionar sobre cómo esos significados suponen la construcción colectiva de un ser y estar de uno con uno y con los otros (tanto en línea como fuera de ella).

### **Algunas consideraciones**

Las reflexiones presentes en este texto surgen del trabajo de campo con adolescentes uruguayos, pero responden a interrogantes que no formaban parte de los objetivos específicos del proyecto de investigación, es decir, no pueden ser tomadas como resultados formales del proyecto sino más bien como inquietudes que se puedan abordar en futuras investigaciones.

En primer lugar, se afirma la necesidad de no posicionarnos dicotómicamente al pensar la relación de los adolescentes y sus prácticas de consumo y producción, por comprender que las mismas no son homogéneas, que tienen más que ver con procesos de

construcción subjetiva que con el mero papel de usuario o audiencia o prosumidor. El sujeto se construye en interacción con las tecnologías por lo que no basta con pensar acerca de la centralidad de las prácticas de producción en la nueva ecología de medios, sino que es necesario también analizar las lógicas que rigen la generación de tecnologías y los diferentes componentes de la red.

Si afirmamos que no toda práctica de producción es creación, ni toda práctica de consumo es mera recepción, lo observado nos lleva a pensar en el papel que el consumo y la producción de contenidos cumplen en los procesos de socialización, producción de subjetividad, significación y aprendizaje, ejes en los que entendemos valioso poder profundizar en investigaciones futuras. Cabe asimismo continuar indagando en la relación de esas prácticas con la producción de sentido y la enunciación, lo que significa situarlas en el espacio biográfico de los adolescentes como lugar donde son y están consigo y con los otros.

Comprender en el trabajo de campo la importancia de revalorizar lo simbólico de la producción subjetiva frente a las destrezas concretas de uso de las TIC nos lleva a redimensionar la relevancia del conjunto de valores y sensibilidades que definen al alfabetismo transmedia. En la interacción espontánea de los adolescentes con las tecnologías parece prevalecer la experimentación y el consumo antes que la reflexión y la producción. Sin embargo, hay usos creativos de lo aprendido, nuevas combinaciones y transferencia de experiencias anteriores a los nuevos desafíos.

Es importante enfatizar, tal como señala Duschatzky (1999), que las posibilidades de significar y de dotar de sentido tienen lugar en un momento histórico y social determinado, por lo que la construcción de significados no es permanente, sino que es dinámica e

incorporará las características de los contextos socioculturales en los que se encuentra. El consumo y producción como símbolos de la relación del yo con uno y con los otros, así como la selección de los “ídolos en red” son las marcas del presente que se inscriben en los procesos de construcción de subjetividad.

## Referencias

- Boyd, D. (2014). *It's complicated. The social lives of networked teens*. Estados Unidos: Yale University Press.
- Duschatzky, S. (1999). *La escuela como frontera: La relación simbólica entre la escuela y los jóvenes de sectores populares*. Buenos Aires: Paidós.
- Jenkins, H.; Clinton, K.; Purushotma, R.; Robison, A.; Weigel, M. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: media education for the 21<sup>st</sup> century - White Paper*. Chicago: MacArthur Foundation.
- Livingstone, J. (2011). Concepciones convergentes sobre alfabetización. *Infoamérica*, 5; 25-37.
- Muñoz González, G. (2015). De las culturas juveniles a las ciberculturas del siglo XXI. *Revista Educación y Ciudad*, (18), 19-32.
- Rueda, R. (2011). De los nuevos entramados tecnosociales: emergencias políticas y educativas. *Revista Folios*, (33).
- Rueda, R. (2013). Formas de presentación de sí en Facebook: Esbozos de una poética y estética dialógica. *Revista Nexus Comunicación*, 1(12), 202-215.
- Scolari, C. (2013) *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, España: Deusto.
- Scolari, C. (2016). Alfabetismo transmedia: Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. *Revista TELOS (Cuadernos de Comunicación e Innovación)*. (103) 1-9.



# **Tener, hacer, decir: trayectorias de apropiación de tecnologías digitales de jóvenes de clases medias altas**

**Magdalena Lemus**

magdalenalemus.2@gmail.com

**CONICET, Argentina**

## **Palabras clave:**

consumo - enfoque biográfico - migración de objetos tecnológicos

## **Introducción**

En este artículo estudiamos las relaciones de jóvenes de clases medias altas con las tecnologías digitales (en adelante, TD) a lo largo de su vida. Para ello, a través del enfoque biográfico de tipo cualitativo y retrospectivo (Muñiz, 2012), reconstruimos las trayectorias de apropiación de TD<sup>74</sup> de jóvenes de La Plata (Provincia de Buenos Aires, Argentina), identificando los significados y usos que distintos artefactos tecnológicos han adquirido, así como su participación en la configuración de vínculos y en las prácticas de consumo.<sup>75</sup>

---

74. Dentro de las TD nos concentramos en: internet, *smartphones*, consolas de videojuegos y computadoras.

75. Este trabajo se enmarca en una investigación doctoral en curso. El análisis fue realizado con base en 20 entrevistas biográficas con mujeres y varones de 15 a 18 años. Los entrevistados fueron elegidos según los criterios del muestreo intencional (Marradi, Archenti y Piovani, 2010).

La opción por el enfoque biográfico se funda en la adhesión a una perspectiva socioantropológica (Winocur, 2009) desde la cual pensamos la relación entre individuo y tecnologías en términos de “apropiación” (Thompson, 1998; Winocur, 2009), entendida esta como un proceso material y simbólico, que se construye a lo largo del tiempo y el espacio, por medio del cual un individuo o un grupo toma el contenido significativo de un artefacto y lo hace propio (Thompson, 1998). Asimismo, entendemos a las TD desde un enfoque constructivista (Pinch y Bijker, 1984), como artefactos culturales (Hine, 2004), que forman parte de la vida y la modelan (Thomas, Fressoli y Lalouf, 2013).

El tiempo y el espacio son considerados aspectos clave para comprender cómo las personas se vinculan con las TD (Carter y Vigdor, 2005; Caron y Caronia, 2007; Franco, 2014). Las relaciones con los artefactos tecnológicos se forjan a lo largo del tiempo en el marco de nuestros vínculos y prácticas cotidianas, a partir de las cuales construimos sentidos y valoraciones sobre las TD, las otorgamos de potencialidades y limitaciones (Caron y Caronia, 2007). Este proceso está atravesado por tiempos familiares y personales (micro), escolares e institucionales (meso) y con cambios en la estructura socioeconómica (macro) (Muñiz, 2012). En este trabajo, nos centraremos en las siguientes dimensiones de estas trayectorias: acceso y consumo, usos y significados de las TD.

### **Acerca de tener, hacer y decir**

Las TD se configuraron como artefactos deseados por jóvenes de clases medias altas desde temprana edad en un contexto de abundancia de dispositivos tecnológicos y saberes y habilidades para utilizarlos. Sus trayectorias se estructuraron en torno a tres prácticas que

diferenciamos analíticamente, pero que cobran sentido únicamente como parte de una experiencia integral, en tanto cada una habilita a la siguiente: tener, hacer, decir. Estas tres prácticas son, a su vez, elementos constitutivos de la experiencia de consumo de TD.

Desde una perspectiva antropológica, el consumo es entendido como una práctica fundamental en la construcción y estabilización de significados que, a la vez, crea experiencias, establece y mantiene relaciones, clasifica, jerarquiza y hace visibles y estables las categorías en cada cultura, excediendo el uso material de mercancías para la subsistencia (Douglas y Isherwood, 1990). Asimismo, el consumo opera como nexo con algunos y barrera con otros, ya que a través de él se delimitan los contornos que separan a un estilo de vida de otro, así como se configuran experiencias que los acompañan y sostienen (Saraví, 2015, p. 218).

En las trayectorias de apropiación de los jóvenes de clases medias altas, la posesión del bien tecnológico emerge como un aspecto clave: es a través de esta que se inicia el recorrido por medio del cual usan los aparatos, los resignifican y comparten experiencias con sus pares. Esto no implica que no existan significaciones previamente a poseer los aparatos, sino que en estas trayectorias tener o no el artefacto actúa como una divisoria en la relación que los jóvenes establecen con cada dispositivo. La posesión personal o familiar (dependiendo del aparato) adquiere entre estos jóvenes un carácter estructurante de la apropiación, que no puede ser desligado de significaciones sobre las TD como objetos personales presentes en sus ámbitos de sociabilidad. Así, “tener” es simbólica y materialmente condición para el hacer.

El “hacer” se refiere al universo de posibilidades que emergen para los jóvenes una vez que poseen el aparato: buscar contenidos e

información de interés, gestionar relaciones de amistad y amorosas, construir identificaciones, expresarse, entre otras. Cabe mencionar que, aunque “hacer” es potencialmente infinito, en la práctica recorre los caminos de aquellas actividades y modos de actuar que se configuran como significativos, habilitados y legítimos en el grupo de pares.

A su vez, “decir” remite a la posibilidad de nombrar aquello que se tiene y se hace, es un elemento clave que actúa a modo de cierre del recorrido iniciado con el tener. Nombrar y hablar de lo que se tiene y se hace es igual de importante que efectivamente tener el bien y poder hacer con este, en tanto el poder decir es la garantía de participar en un universo de sentidos compartidos. Es la parte de goce del consumo dada por “el hecho de compartir nombres” (Douglas y Isherwood, 1990, p. 91). Así, el consumo es en las trayectorias de apropiación de las TD tanto vehículo para prácticas sobre sí mismos, como para la conformación y sostenimiento de relaciones con sus pares.

El siguiente relato condensa la triple articulación entre tener un aparato, en este caso un celular, las prácticas que con este se habilitan, mandarse mensajes con los amigos y la centralidad que adquiere para los jóvenes compartir tanto experiencias como poder nombrarlas, es decir, no solo mensajearse con amigos sino hablar de ello: “Era como que todos empezaban a tener celular [pone tono burlón para lo siguiente] “ayyy, síííí, me estuve mensajear”, ayyy yo era como... querés estar!” (Valentina, 17 años). De esta forma, mientras que poseer el artefacto es una parte importante de la experiencia con las TD, es también lo que abre potenciales prácticas sobre sí mismo y sobre los otros, acciones que emergen en los grupos de referencia de estos jóvenes como deseables y, como veremos más adelante, también como

marcas de la pertenencia a determinados ámbitos de sociabilidad. El decir, entendido como nombrar lo que se tiene y lo que se hace, da cuenta de los significados y experiencias compartidas.

### **Objetos, significados y usos que se mueven**

Como señalamos, tener, decir y hacer son las operaciones básicas que estructuran las trayectorias de apropiación de TD de jóvenes de clases medias altas. A su vez, en estas trayectorias tienen lugar procesos de definición y redefinición de usos y significados de las TD. Las “cosas”, las TD en nuestro caso, no solo expresan las características de las relaciones sociales, sino que participan en ellas, tienen su propia biografía y una vida social y sus significados están inscriptos en sus formas, pero también en sus usos y trayectorias (Appadurai, 1986). Caron y Caronia (2007) proponen la noción de “migración de objetos tecnológicos”<sup>76</sup> para mostrar cómo significados y usos se modifican conforme las TD habitan nuevos espacios dentro del hogar y, a la vez, cómo la dimensión espacial participa en la redefinición de los artefactos.<sup>77</sup> La transformación de sentidos y prácticas no ocurre únicamente entre individuos y dispositivos, la interobjetividad refiere a la transformación de los significados de un artefacto producto del encuentro con otro, así: “los objetos redefinen el uso y significado de otros objetos, los iluminan, definen sus límites y cambian el modo en que son considerados y valorados por las personas” (Caron y Caronia, 2007, p. 44).<sup>78</sup>

---

76. Traducción propia.

77. A nivel macro, las migraciones tecnológicas deben ser entendidas en relación con la obsolescencia programada (Caron y Caronia, 2007) y la transformación de los objetos presentes en los hogares ocurrida en las últimas décadas (Lunt y Livingstone, 1992).

78. Traducción propia.

A partir de la reconstrucción de las trayectorias de apropiación, hemos identificado de qué manera sentidos y prácticas con los aparatos migraron a través del tiempo, las biografías y los espacios domésticos. Las primeras computadoras con internet con las que tuvieron contacto los jóvenes de clases medias altas fueron las que usaban sus padres/madres para trabajar. Aunque algunas estaban en el hogar, el uso era ocasional y generalmente bajo supervisión de adultos. La adquisición de una nueva computadora para la casa junto a la migración por el espacio hogareño –generalmente de escritorios/oficinas a salas de juegos o *living* comedor– llevó a que fuera considerada un objeto para niños, que habilitaba variadas opciones para entretenerse. En este sentido, uno de los entrevistados comentaba:

La computadora de escritorio nos dejaban usarla pero muy poco porque tenían que trabajar ellos [sus padres]. Cuando teníamos una hora ahí aprovechábamos, entonces casi no la usábamos y menos yo que era el más chico. Cuando salieron las *notebooks* eran muy prácticas y les vino bien para su trabajo y bueno... nos quedó la de escritorio, ahí era mucho más libre (Benicio, 17 años).

La aparición de consolas de videojuegos y *tablets* desplazó a la computadora como artefacto por excelencia para el entretenimiento, confinándola a usos educativos y comunicativos, aunque estos últimos aún no ganaban fuerza entre los niños. La llegada de *smartphones* en la juventud los catapultó como los artefactos predilectos: la movilidad y la posibilidad de tener rápida conexión a internet reformularon qué se podía hacer con un teléfono y permitieron a los jóvenes permanecer conectados más allá de las fronteras del hogar, cambiando también las prácticas posibles en este espacio. A su

vez, los *smartphones* expresaron para los jóvenes la posibilidad de convergencia en un mismo aparato de prácticas comunicativas y expresivas, y su apropiación llevó a la transformación de la computadora en un artefacto ligado exclusivamente a usos educativos, este proceso es sintetizado por una de las entrevistadas:

Antes era, o sea, si tenías que hablar con alguien o escuchar música, yo lo hacía en la computadora casi siempre. Abría Facebook en la computadora, todo en la computadora. Todo era ahí, entonces la usaba mucho más tiempo. Pero ahora ya lo tengo todo en el teléfono, entonces casi ni la uso. Salvo que, no sé, tenga que hacer un trabajo en Word o cosas así que lo hago en la computadora, entonces ahí busco información ahí, porque no da buscarlo en el teléfono y pasarlo, no tiene sentido (Candelaria, 17 años).

Las migraciones de objetos tecnológicos, así como su encuentro con nuevos aparatos, definieron y redefinieron los significados, usos y valoraciones de cada artefacto. Estas transformaciones se relacionaron también con procesos de cambio en las biografías, como los pasajes de niñez a pubertad y luego a juventud. Según Kamptner (1989) y Csikszentmihalyi y Rochberg-Halton (1981, citados en Lunt y Livingstone, 1992), las biografías individuales son clave para entender la vinculación de los individuos con los objetos, estos últimos “entran y desaparecen en momentos significativos, permanecen a lo largo de eventos vitales y son transportados a nuevas situaciones, por lo que parte de su significado se deriva de estar incrustados en las biografías” (Lunt y Livingstone, 1992, p. 70).<sup>79</sup> Entre los entrevistados, la obtención del primer celular tuvo lugar en ocasión del viaje de egresados de la escuela primaria o cuando comenzaron

---

79. Traducción propia.

a moverse por la ciudad en transporte público sin la compañía de los adultos (a partir del ingreso en la escuela secundaria), situaciones que marcaron una incipiente autonomía respecto de la familia. En tales contextos, el consumo del celular puede ser entendido como un consumo ritual (Douglas y Isherwood, 1990) que expresa el pasaje de la niñez a la pubertad y contribuye a la construcción y estabilización de determinados significados en torno de tales momentos del recorrido biográfico. Los significados asociados a este primer celular mutaron con los años, conforme se transformaron las biografías de los jóvenes. De esta forma, en el *smartphone* no solo se manifestó la convergencia de expresión y comunicación que señalamos antes, sino también la autonomía y privacidad, así como la posibilidad de estar continuamente conectados:

Te da como más autonomía el celu en el sentido de decir, bueno, si quiero ver algo lo veo, no tengo que compartir con nadie. Es como más práctico, como que lo podés hacer en cualquier momento, en cualquier lugar, es como re práctico. En cambio, la compu es como ¡que tenés que ir ahí! y puede estar otra persona, en cambio el celular no, es tuyo. Es re raro pensar en el uso que le dábamos antes que ahora. Ahora es como que todo lo tenés en el celular, ¡todo!, antes era mandar mensajes, un jueguito y música, pero era mandar mensajes, no tenías nada (Valentina, 17 años).

Los usos de las TD se transformaron de manera paulatina conforme cambiaron las dinámicas de las relaciones con los pares y la familia, y el desarrollo de gustos e intereses personales. Estos procesos implicaron la yuxtaposición de usos y dispositivos, a la vez que la existencia de significados, artefactos y prácticas que, en cada momento, adquirieron mayor relevancia en la experiencia cotidiana. Con respecto a las actuales formas de gestión de los vínculos y

salidas con sus amigos, Mateo destacaba la importancia del celular para la comunicación:

Es un garrón no tener celular para esos casos, es re difícil porque no estamos preparados para eso, estamos preparados para tener celular y poder arreglar todo. O siempre los planes, que decís “bueno, nos juntamos a almorzar el martes” y siempre el día anterior lo vas a confirmar eso. No es que decís “nos juntamos a almorzar el martes” y es definitivo, porque por ahí el otro no puede o se olvidó. Entonces con esas cosas cambian cómo organizás las cosas (Mateo, 17 años).

Las motivaciones para desear determinado aparato también experimentan cambios en los recorridos biográficos. Durante la niñez y buena parte de la pubertad, el deseo sobre las TD se configura en un proceso de ida y vuelta entre lo que se publicita en los canales de televisión infantiles y aquellos bienes que se tienen, se usan y se nombran en el círculo de pares y en la familia, siendo estos últimos ámbitos poderosos para generar el deseo de consumo (Lunt y Livingstone, 1992). Como nos contaba uno de los jóvenes respecto a sus motivaciones para tener una Play Station:

Tenía en mi casa cuando era chico, me la compró mi mamá porque todos mis amigos tenían Play y yo no sabía ni qué era la Play. Entonces le dije “che, mamá, yo quiero la Play también” y mi mamá al principio no me la compraba. Después “che, mami, quiero la Play”. Venían mis amigos y querían jugar a la Play. Si vienen mis amigos, vienen a jugar a la Play. Y bueno, me la terminó comprando. Me entretenía. No solo que lo hacían mis amigos. Lo hacían todos y yo también porque como yo me juntaba con ellos, lo terminaba haciendo (Tobías, 17 años).

Las menciones a la publicidad decaen en el relato de los jóvenes cuando se refieren al momento actual y emerge con más fuerza

el significado que asocia a las TD con la búsqueda por “tener lo que todos tienen”. El modo en que se habla de las TD no debe ser soslayado: al nombrarlas se delinear sus contornos y el valor social asignado, a la vez que se destacan ciertas características y se pasan por alto otras (Caron y Caronia, 2007). Nombrarlas como aquello que “todos tienen” expresa la búsqueda de legitimación del deseo por consumir el bien, y da cuenta de su significado más potente, el que confiere a las TD el poder, al menos imaginario, para garantizar la pertenencia a los ámbitos de sociabilidad y a un universo de significados y prácticas compartidas. El relato de Luz nos permite mostrar cómo se articulan las características técnicas de los dispositivos, con los significados que estos adquieren como artefactos culturales, y con los procesos de interobjetividad por medio de los cuales las TD, sean redes sociales virtuales u objetos tecnológicos, se afectan mutuamente:

Con los celulares siempre estoy re atrasada. Todas mis amigas, cuando se compran ese, yo me compré el anterior. Se empezó a usar WhatsApp y yo me acuerdo que mi celular no me lo dejaba bajar. Todos hablaban por WhatsApp y era gratis, era como que tenía todos los beneficios. Yo me quería matar porque todos hablaban por ahí y yo no tenía. Estaba completamente excluida de eso [...] Viste que ahora todos se mandan Snapchats. Yo no tengo [en el celular]. Y ahora se puso de moda. Están continuamente con Snapchat y ahí sí que me siento un poco como dejada de lado, porque se mandan fotos y “¡ay, no sabés el Snapchat que me mandó!”. Porque en realidad, lo que pasa, es que lo están haciendo en frente mío todo el tiempo. Lo mencionan todo el tiempo y yo ahí sí me siento un poco apartada, porque yo no lo tengo. Yo creo que si lo tuviera en el celular... igual [si lo tuviera] tampoco lo usaría mucho, pero lo tendría y tal vez lo podría abrir ahí y verlo y reírme, o tener un tema de conversación (Luz, 17 años).

El deseo en torno a un objeto que “todos tienen” se construye entre estos jóvenes con referencia a los vínculos más próximos con amigos, compañeros de escuela o deportes. Por lo tanto, podemos considerar que este deseo se configura según el “principio de similitud” de la teoría de la privación relativa (Helsper, 2016, p. 9) para el cual los individuos se evalúan a sí mismos, perciben su posición y posibilidades en relación con su valoración sobre la situación de quienes consideran sus similares, más que con un juicio sobre la posición de los no similares (Helsper, 2016). Es en espacios micro y homogéneos, aunque sin excluir la participación de procesos macrosociales, que los jóvenes de clases medias altas encuentran puntos de referencia y comparación para el consumo de TD.

## **Conclusiones**

A partir del análisis realizado, proponemos entender que las trayectorias de apropiación de las TD y las biografías personales se construyen de manera dialéctica. Los significados que poseen y las acciones que se llevan adelante con las TD son definidos y redefinidos en el recorrido biográfico y estas, a su vez, contribuyen a modelar las prácticas, dinámicas y ritmos que, en cada momento, adquieren las biografías. Así, ser joven de clase media alta implica cierta relación con las TD, a la vez que poseer determinados aparatos tecnológicos, junto con los modos de usarlos, nombrarlos y significarlos colectivamente, operan en la definición de cómo es ser joven de esa clase social en cada contexto y época.

Como señalamos, las trayectorias de apropiación de TD y el consumo como parte de estas se estructuran en torno a “tener, hacer, decir”. El análisis de estas prácticas permite identificar la centralidad que la posesión de una TD tiene en la apropiación, a la vez que las

tramas de acciones y enunciaciones en las que se inscribe. Esto pone de relieve que la dimensión del acceso necesita ser pensada de manera situada, identificando qué material se habilita y simbólicamente en cada caso, o sea, qué oportunidades de hacer y decir emergen.

Por último, el modo en que los jóvenes de clases medias altas construyen deseos de consumo sobre las TD a partir de la comparación con sus similares debe ser entendido en relación con procesos de fragmentación social (Saraví, 2015) que llevan a un creciente distanciamiento de las experiencias, prácticas y estilos de vida de las personas de diferentes clases sociales. Junto con esto, la búsqueda por “tener lo que todos tienen” y la apropiación del aparato tecnológico como garantía de pertenencia, ponen de manifiesto que las TD son experimentadas por los jóvenes como consumos con un doble filo: cuando se los realiza, adquieren un carácter habilitante, pero si eso no ocurre es procesado como carencia y ubica a los jóvenes en una situación desventajosa.

## Referencias

- Appadurai, A. (1986). Introduction: commodities and the politics of value. En: *The social life of things. Commodities in a cultural perspective*, pp. 3-63. Cambridge, Inglaterra: Cambridge University Press.
- Caron, A. H.; Caronia L. (2007). *Moving cultures. Mobile Communication in Everyday Life*. Montreal: McGill Queen's University Press.
- Carter, C.; Vigdor, L. (2005). Technobiographies: Perspectives from Education and the Arts. Trabajo presentado en *First International Congress of Qualitative Inquiry*, mayo 2005, Universidad de Illinois, Urbana-Champaign.
- Douglas, M.; Isherwood, B. (1990). *El mundo de los bienes. Hacia una Antropología del consumo*. México DF: Grijalbo.

- Franco Miguez, D. H. (2014). Educación familiar en tiempo de pantallas: Estrategias educativas y domesticación tecnológica en hogares y familias de Guadalajara y Zapopan (Jalisco). Tesis doctoral inédita.
- Helsper, E. J. (2016). The Social Relativity of Digital Exclusion: Applying Relative Deprivation Theory to Digital Inequalities. *Communication Theory*, 27(3). 223-242. DOI: 10.1111/comt.12110.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona, España: UOC.
- Lunt, P. K.; Livingstone, S. M. (1992). The meaning of possessions. En: *Mass consumption and personal identity*. 59-85. Buckingham, Inglaterra: Open University Press.
- Marradi, A.; Archenti, N.; Piovani, J. I. (2010). *Metodología de las Ciencias Sociales*. Buenos Aires, Argentina: Cengage Learning Argentina.
- Muñiz Terra, L. (2012). Carreras y trayectorias laborales: una revisión crítica de las principales aproximaciones teórico-metodológicas para su abordaje. *RelMeCS*, 2 (1). 36-65.
- Pinch, T. J.; Bijker, W. E. (1984). "The Social Construction of Facts and Artefacts: or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other". En: *Social Studies of Science*, (14), pp. 399-441.
- Saraví, G. (2015). *Juventudes Fragmentadas. Socialización, Clase y Cultura en la Construcción de la Desigualdad*. México: FLACSO.
- Thomas, H.; Fressoli, M.; Lalouf, A. (2013). Introducción. En: Thomas, H. y Buch, A. (Coords.) *Actos, actores y artefactos. Sociología de la tecnología*. (pp. 9-18) Bernal: Universidad Nacional de Quilmes Editorial.
- Thompson, J. (1998). Comunicación y Contexto Social. En: *Los media y la modernidad*. Barcelona, España: Paidós.
- Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular: la conexión como espacio de control de la incertidumbre*. México: Siglo XXI/Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa.



# **Escrituras juveniles en espacios digitales ¿Nuevas expresiones de subjetivación política?**

**Mónica María Bermúdez Grajales**

monicapuj@gmail.com

***Pontificia Universidad Javeriana, Colombia***

## **Palabras clave:**

escrituras en entornos digitales - jóvenes -  
subjetivación política

## **Introducción**

El presente artículo forma parte de los resultados de la tesis doctoral “Escrituras y modos de subjetivación política en espacios digitales. Aproximaciones desde jóvenes argentinos y colombianos”, en la que se indagaron los modos de subjetivación política juvenil a partir de las escrituras producidas en espacios digitales (Facebook y WhatsApp). En este artículo se analiza la escritura producida por dos jóvenes colombianos, cuya condición de clase los subjetiva en las interacciones comunicativas y en la construcción de relaciones en las que la dualidad exclusión/inclusión es un mecanismo de configuración social. Se concluye que, si bien estos sujetos tienen más capacidad de agencia visibilizada en sus marcos de acción digital, no siempre lo hecho corresponde con una política revolucionaria que

pone en cuestión el orden dado, al contrario, la conservación del *statu quo* se estima como expectativa de vida.

La escritura –cuyo poder en la Modernidad fue decisivo para ser “civilizado” y estar vinculado con las dinámicas político-estatales– en la actualidad, debido al uso intenso que hacen los jóvenes de las tecnologías digitales, se está configurando como un nuevo medio para vivir lo político, pues permite a los sujetos movilizar emociones para fortalecer fines y un cuidado de la vida como experiencia de sí. De modo que en el presente artículo no se quiere sobredimensionar las tecnologías, sino visibilizar cómo la subjetividad se manifiesta y cómo se narra corporal y verbalmente a través de la escritura.

El interés actual por construir un tipo de subjetividad aliada con los propósitos del sistema global es otro si lo observamos en relación con el tipo de subjetividad que se intentó configurar en la sociedad moderna. La subjetividad introducida y enclaustrada con libros y escrituras<sup>80</sup> no interesa a las motivaciones del mercado (Sibilia, 2012). Lo relevante son las adquisiciones materiales y el consumo de dispositivos digitales a través de los cuales la exteriorización y la hipercomunicación pasan a ser las nuevas técnicas de configuración subjetiva, sobre todo para las generaciones más jóvenes que encontraron en estas tecnologías formas de producción de sí y de experiencia social en línea.

---

80. En el seno de la sociedad moderna (siglos XVIII, XIX y mitad del XX), la escritura se convirtió en un dispositivo de poder por medio del cual se intentaba moldear y civilizar a los sujetos para que accedieran a la categoría de ciudadanos. Esta condición les permitiría participar en el ámbito público e incidir en el progreso y desarrollo del acontecimiento industrial. En la modernidad se comprendió que con la escritura los sujetos se volvían más racionales, acumulaban más conocimientos y fortalecían los ideales económicos a los cuales se aspiraba en aquel momento.

En este sentido, se expresan experiencias en las que el *yo* es el que produce la sintaxis de lo que se hace en las interacciones digitales, en las conversaciones y acciones diversas. En el caso de los jóvenes, logran materializar sus vivencias en escrituras que son como huellas que surgen del instante y se conforman en múltiples enunciaciones (Serres, 2013). Este interés de la subjetividad juvenil por buscarse y relatarse puede ser comprendido como una de las capturas que hace el capitalismo actual. La producción de escenarios biográficos, tales como las actuales redes sociales digitales, incitan a las personas a publicar sus sentires y acciones cotidianas de vida con el fin de ser valorados y reconocidos a través de lo que se compra: viajes, ropa, productos de belleza y dispositivos tecnológicos, entre otros.

De acuerdo con lo anterior, se analizaron los casos de dos jóvenes colombianos,<sup>81</sup> una joven de apellido Vélez<sup>82</sup> y un joven de apellido López<sup>83</sup>, ellos tienen en común una condición de clase

---

81. El total de la muestra estuvo conformada por ocho jóvenes, cuatro de ellos argentinos y cuatro colombianos, universitarios, urbanos y con edades que oscilan entre los 20 y 26 años. En el presente texto nos referiremos a los hallazgos derivados de dos de los jóvenes colombianos, en los que una condición de clase (media alta) se observó como mecanismo subjetivante en las interacciones digitales y en las que la producción escrita jugó como forma excluyente/incluyente de las relaciones sociales.

82. La joven Vélez tiene 20 años y es universitaria. Usa intensamente las tecnologías digitales para comunicarse con los suyos, saber de sus amigos, actualizarse en la información de tipo social y político, y para no quedar excluida de las conversaciones con sus compañeros de la universidad y amigos en general. Reconoce en las tecnologías actuales un valor comunicativo de gran alcance, lo cual le genera fortalecimiento de vínculos con sus grupos sociales.

83. El joven López tiene 23 años y también es universitario. Su pasión es la música, de ahí el contacto permanente con el uso de tecnologías digitales para conocer novedades, videos, artistas, conciertos. Además, sirven para ampliar información y saberes que le permiten conectarse con otras personas con quienes interactúa y comparte su interés por la música. Considera que la velocidad y la inmediatez de los ambientes digitales tienen implicaciones negativas para profundizar o analizar determinados temas, sobre todo los de tipo académico.

media alta que los subjetiva en las interacciones comunicativas y en la construcción de relaciones cuya dualidad exclusión/inclusión es un mecanismo de configuración social. En la investigación se halló que para estos jóvenes en particular la condición de su clase opera como práctica subjetivante con un carácter conservador significativo, pues la buena escritura –comprendiéndose para ellos desde una adecuada ortografía y coherencia en las ideas– es un indicio de pertenencia a dicho grupo social, de ahí que la comunicación y los vínculos sociales se afecten y construyan por la forma de escribir de las personas.

## **Metodología**

En un período de cuatro meses se hizo un seguimiento a las escrituras en entornos digitales, principalmente Facebook y WhatsApp ya que son considerados por los jóvenes<sup>84</sup> como los espacios de preferencia para su comunicación y contacto con los otros. Los estudiantes, semanalmente, compartieron en promedio 30 capturas de pantalla, las cuales se analizaron con base en un informe semanal que plantea, entre otros, contexto comunicativo, interlocutores, situación enunciativa, tipos de escritura y géneros discursivos. Luego, esta información se contrastó con los relatos juveniles producidos en técnicas cualitativas, como biografías tecnológicas, entrevistas en profundidad y grupos de discusión.

---

84. Los jóvenes seleccionados no están vinculados a movimientos, colectivos u organizaciones políticas, de modo que sus deseos y militancias “menores” no están enlazadas a instituciones o partidos. Adicionalmente, se eligió a quienes usan intensamente las tecnologías digitales y ven la escritura como una acción permanente de interacción comunicativa.

## Resultados

Una de las características más sobresalientes en la escritura de Vélez y López refiere a lo vernáculo,<sup>85</sup> es decir que manejan una comunicación informal entre amigos y familia, de modo que la confianza y espontaneidad construyen la interacción escrita. Los mensajes son ligeros, con sentido práctico, cortos, lineales y con escaso uso de emoticones. Se usa la escritura como recurso:<sup>86</sup> encontrarse con alguien, saber del otro o generar expectativa. Son situaciones en las que aparece una demanda o cierta necesidad (emocional, afectiva, académica) de comunicar y ser retribuidos.

Vélez y López hacen referencia a un prestigio social que se revela en la escritura producida por ellos y por sus amigos; si bien son escrituras vernáculos, no están exentas de usos gramaticales correctos. El hecho de escribir correctamente resulta crucial para ser ubicado en una clase social alta, pues según ellos, escribir palabras con ortografía inadecuada es un indicio de baja escolaridad y, en consecuencia, de una pertenencia a una clase social baja. De modo que la inclusión o exclusión depende de la manera de escribir.<sup>87</sup>

Asimismo, la escritura informal para estos jóvenes es vital porque permite reforzar presencias, generar cercanías y nutrir la comunicación con aquellos que forman los círculos afectivos más inmediatos. La informalidad es la condición de los nuevos medios, lo cual admite ligereza en los mensajes, resolución de problemas,

---

85. *Vernáculos* son las escrituras que se desprenden de la voluntad individual y no están reguladas por instituciones sociales (Cassany, 2012).

86. El concepto de *recurso* lo propicia el dispositivo digital, aunque los poderes de la escritura permiten que no solo sea un mero recurso, sino que se torne en mediación porque a partir de su producción se crean los vínculos, deseos y producción subjetiva.

87. Vélez comentaba que, cuando alguien le escribe con errores ortográficos y poca claridad en las frases, de inmediato se descarta su interlocución.

acortar distancias y ayudar a relajar la vigilancia racional no prevista en estos nuevos modos discursivos (Braidotti, 2009).<sup>88</sup>

La escritura de los jóvenes estudiados se caracterizó por la puesta en práctica de saberes gramaticales: construcciones concordantes al interior del sintagma y de la oración, y el uso correcto de signos de puntuación. Esta situación es sorprendente debido a las generalizaciones que se han hecho de la escritura de los jóvenes: se dice que es anárquica y con reglas propias (Cassany, 2012). De esa forma, esperábamos que lo anterior se diera en este estudio, pero fue todo lo contrario: la escritura fue muy apegada a la norma lingüística moderna. Por tanto, es un indicio de que, para estos jóvenes, la buena escritura es un requisito de su condición de clase.

Otro hallazgo es lo performativo de la escritura, de modo que la producción de enunciados ocurre en condiciones socioculturales más o menos homogéneas, de ahí que dichos enunciados sean contextuales y comprensibles en las interacciones comunicativas.<sup>89</sup> En la escritura estudiada subsiste un carácter performativo que se declara con enunciados del tipo: *¿dónde estás?*, *Ya llegué*, *No te veo*, *Voy llegando*, *Subo*, *No hay nadie en clase*, *¿llegarás al ensayo?* En estos enunciados, además de construirse una acción simbólica de realización que afecta modos de espera o de extrañamiento que los jóvenes generan sobre otros, juega también la producción de una presencia subjetiva, bien sea de forma asincrónica y sincrónica, en las que el

---

88. Aunque las escrituras son de carácter informal, se observó que los jóvenes hacen de esa informalidad una mixtura que se conjuga con conocimientos del código escrito análogo, junto con las particularidades comunicativas de las interacciones que realizan (amigos, temas, eventos, etc.).

89. Ver Austin y su obra *Cómo hacer cosas con palabras* (1982, p. 15). Allí plantea una diferenciación entre dos tipos de enunciados: oraciones enunciativas o constatativas y oraciones realizativas o performativas.

tiempo y espacio operan de manera indeterminada, sin un punto fijo de encuentro, en una condición pendular.

Encontramos en los enunciados performativos esa potencia traducida en sociabilidad y encuentro, en la que una subjetividad se estabiliza por la satisfacción que producen los vínculos sostenidos con los otros, a la vez que comunicarse en los actuales escenarios se convierte para ellos en un principio de producción de sentido sobre la vida. No obstante, vimos que esas presencias simbólicas se fragilizan, pues el tener que estar conectados, dar cuenta a los amigos de ese vínculo construido y la necesidad de sostenerlo para no quedar por fuera se convierten, a nuestro juicio, en una actividad agotadora y en una forma de dominio. En ocasiones se tiende a resistir, pero en otras, el hecho de ser excluidos genera la necesidad de retornar a la comunicación.

En este contexto, se observa que las condiciones técnicas<sup>90</sup> de las redes sociales y las pulsiones de las subjetividades conducen a vincularse con cierta disposición subjetiva enlazada a las necesidades comunicativas en las que estar conectado implica decir e inmediatamente hacer algo: preguntar, resolver, compartir.

Vélez y López consideran que escribir en los medios digitales significa contar con la posibilidad de llegar a muchas personas, mostrar ideas y pensamientos, ya sea de temas o sentires. Consideran que la escritura de comunicación inmediata se puede revertir con acciones cognitivas como seleccionar información, deliberar, decidir, pensar y prestar atención a aspectos gramaticales. Además, en sus discursos subyace la idea de cierto rechazo por el carácter popular de las escrituras digitales; la masificación despierta distanciamiento en ellos.

---

90. Algunas condiciones son: etiquetar, comentar, compartir, publicar, enviar fotos, videos e imágenes, entre otros.

## ¿Nuevas expresiones de subjetivación política?

Una primera expresión de subjetivación política<sup>91</sup> es la experiencia relacional atravesada por intereses individuales enlazados a la comunicación, al afecto, a los eventos y al estudio. Dicho relacionamiento se anuda a códigos sociales con carácter de cumplimiento por conservar vínculos personales devenidos de las improntas que genera una clase social en la que escribir bien es un indicio de pertenencia e inclusión. También es una señal de gestión de las actividades subjetivas que en ocasiones se enlazan a la dispersión y a la conexión, como salidas frente al aburrimiento, a la soledad y al deseo por encuentros.

La aprobación y reconocimiento igualmente operan como mecanismos subjetivantes. Un efecto de ello es evitar conflictos políticos (estatal/partidista) a través de los comentarios producidos en las redes sociales. Para Vélez y López, es preferible no formar parte de la discusión de propuestas de gobierno o proyectos de ley. No lo hacen porque su experiencia los ha alejado (o silenciado) por las agresiones verbales cuando dan cuenta de desacuerdos. Esto ha construido cierto efecto ético-moral de las interacciones, sobre todo en Facebook, ya que lo publicado parece ser discursivamente afirmativo, de modo que provocan disgustos y distanciamientos personales.<sup>92</sup>

---

91. Comprendemos la *subjetivación política* como construcción “de relaciones externas, de circunstancias y modalidades exteriores al sujeto” (Tassin, 2012, p. 38), que suceden en un tiempo y espacio determinado. Deviene en un campo relacional en el que se encuentran formas diversas y plurales de gestionar la vida. La *expresión* la entendemos como indicio subjetivo que puede verse traducido en huella, posible de interpretar teniendo en cuenta las experiencias socioculturales construidas por los sujetos según realizaciones concretas de vida.

92. Vale notar que Facebook induce a una valoración positiva de todo lo que se publica y comparte, pues se trata de que las respuestas de los otros satisfagan la socialización de lo subjetivo, de aquello que se es capaz de mostrar públicamente y sobre lo cual se esperaría reciprocidad y acuerdo aprobatorio tácito (Caro-Castaño, 2012).

Si bien estos jóvenes reconocen las posibilidades comunicativas que brindan las tecnologías digitales, sus maneras de ser<sup>93</sup> se inclinan por el prestigio y la conservación de la clase, lo cual irrumpe con la construcción discursiva generalizada de una subjetividad juvenil políticamente activa e inconforme con el orden dado a través de su participación en las redes sociales digitales. Al contrario, se observa que estos jóvenes están conformes con el mantenimiento de prácticas que contribuyen a la persistencia de lo heredado (caso de la escritura, por ejemplo), y que sus interacciones se ven imbuidas por la relación inclusión/exclusión que propone el capitalismo.

## Conclusiones

A partir del presente estudio se concluye que las tecnologías, sus usos y apropiaciones son la expresión de unos fines y deseos individuales que se ponen en juego con otros, cuya intención es cumplirlos para optimizar la satisfacción subjetiva a través del prestigio que otorga, por ejemplo, la escritura como reconocimiento de la clase social a la que se pertenece.

---

93. En el caso de Vélez manifestaba lo siguiente: “[...] hoy la cultura alta de cierta manera escribe muy bien, incluso utiliza los medios de manera correcta y no solo para publicar fotos, sino para dar opiniones, imágenes, etc., y, además, para escribir bien. Y las culturas medias o bajas o casi bajas se han vuelto como una costumbre que siguen escribiendo mal, entonces me escribe alguien para que lo agregue a Facebook, alguien que no conozco, que no sé quién es. Un día me escribieron por *inbox* –hola cómo estas, me gustaría conocerte– y escribió mal la oración, entonces yo ya digo este tipo pues no es de mi círculo social y lo elimino o lo bloqueo, si me entiendes” (Vélez, fragmento biografía tecnológica). Por su parte López expresaba: “[...] en medios como Facebook se ha degenerado la forma de hablar y de escribir; hay gente que escribe horrible y abrevia las palabras así que, en vez de poner una c, pone una k, y no sé, cosas así que es también por la sociedad, que la gente ya no sabe escribir bien, y claro esto habla mucho de la clase y del nivel educativo al que perteneces”.

Se observa que la producción escrita es un instrumento de mediación en las nuevas relaciones sociales. Una escritura informal o vernácula se impone en los nuevos intercambios comunicativos, en los que se valora la empatía, la confianza y el humor como formas de flexibilizar y acercar el encuentro con los otros. Sin embargo, no podemos dejar de lado las tensiones y formas de poder que al interior de las interacciones digitales también se tejen, y dan cuenta de las condiciones técnicas que se afectan negativamente. Tal es el caso de la velocidad e inmediatez con la que se deben responder los mensajes, la actualización de información publicada en Facebook y la discriminación que en ocasiones se ejerce y se padece por las escrituras no ajustadas a lo correctamente establecido.

Actualmente, el sentido de la escritura moderna ha variado: paralelamente a las transiciones económicas, sociales y tecnológicas están surgiendo otros modos de escribir, no tan alejados del saber letrado y racional que en dicha época se construyó. Como se ha expuesto, persiste una herencia moderna en las formas escriturales derivadas de la condición social y distintas en cuanto a que públicamente estamos presenciando la producción de escrituras informales, expresivas, incidentales y emocionales, entre otras. Estos eventos no fueron tan comunes en la sociedad moderna, hoy se comprenden a partir de las condiciones sociales-digitales y de los convenios que los sujetos hacen sobre las mismas.

## Referencias

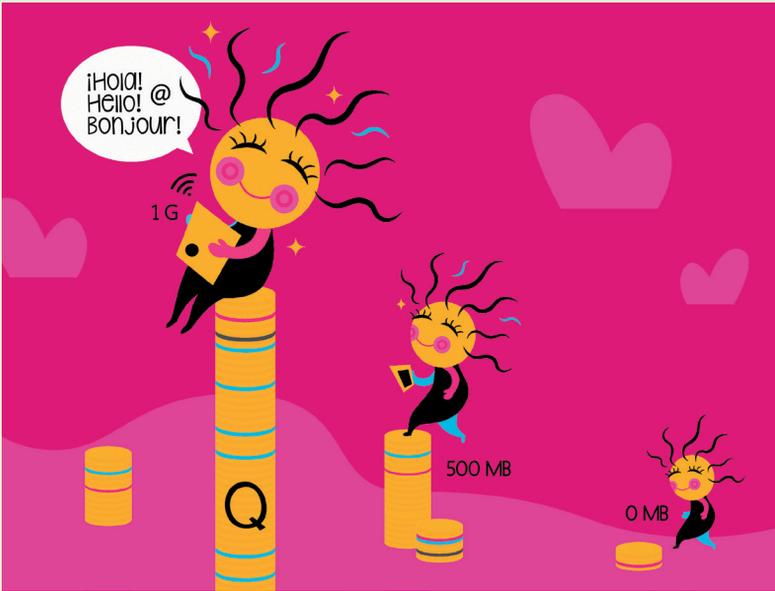
- Austin, J. (1982). *Cómo hacer cosas con palabras. Palabras y acciones*. Barcelona, España: Paidós.
- Braidotti, R. (2009). *Transposiciones: Sobre la ética nómada*. Barcelona, España: Gedisa.

- Caro-Castaño, L. (2012). Identidad mosaico. La encarnación del yo en las redes sociales digitales. *Telos*, (91), 1-8.
- Cassany, D. (2012). *En-línea. Leer y escribir en la red*. Barcelona, España: Anagrama.
- Serres, M. (2013). *Pulgarcita*. Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Sibilia, P. (2012). *¿Redes o paredes? La escuela en tiempos de dispersión*. Buenos Aires, Argentina: Tinta Fresca.
- Tassin, E. (2012). De la subjetivación política. Althusser / Rancière / Foucault / Arendt / Deleuze. *Revista de Estudios Sociales*, (43), 36-49.



## Sección de imágenes

Ilustraciones elaboradas por el colectivo Limonada Bandida, con motivo de la Carta de Internet de Guatemala.\*

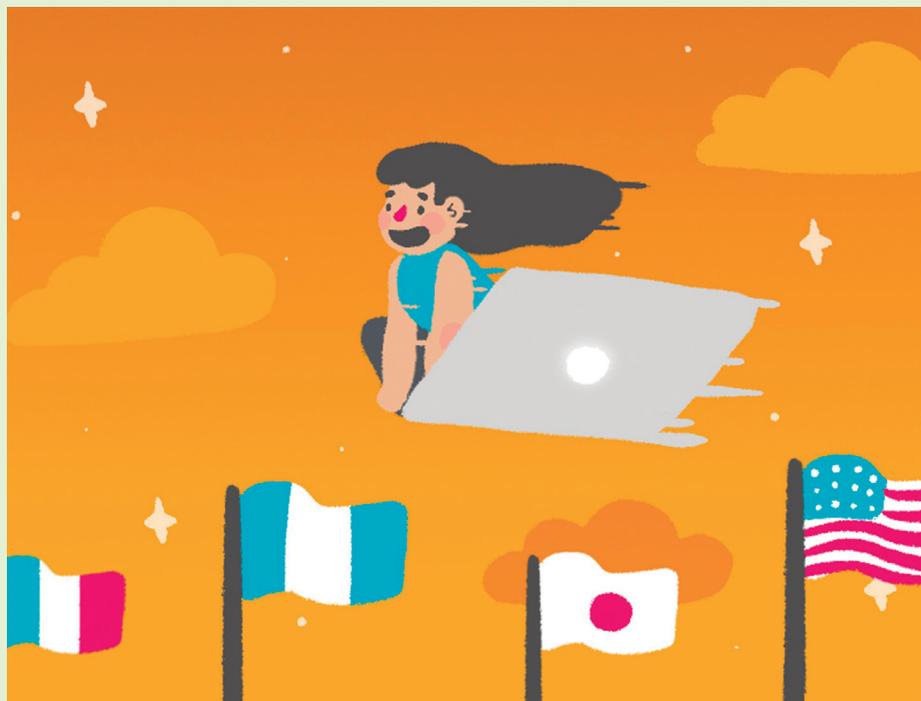


ARTÍCULO 1. Derecho de acceso.



ARTÍCULO 2. Derecho a la neutralidad de la red.

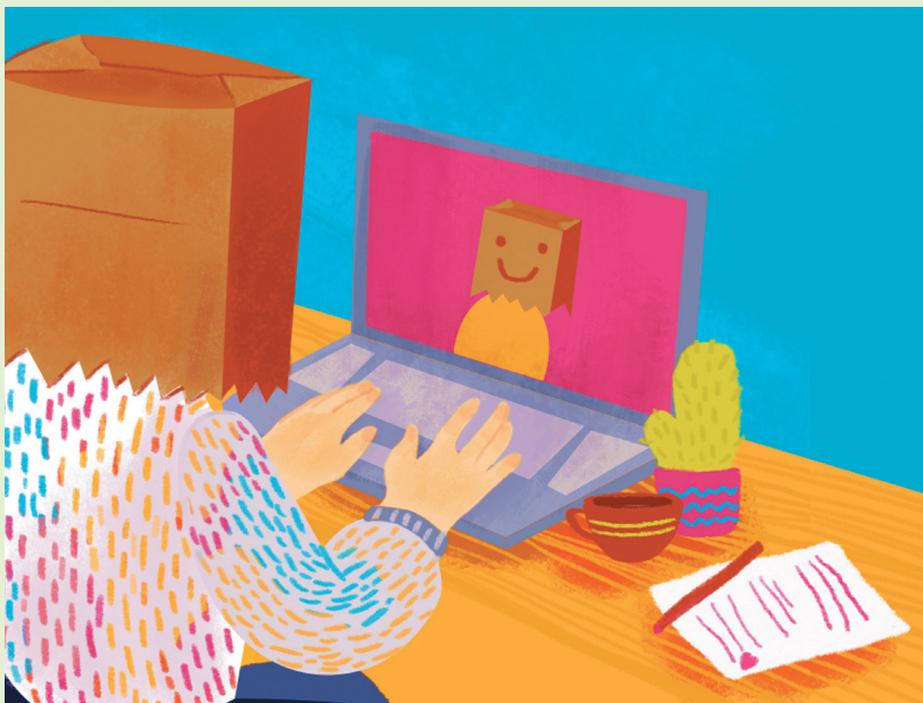
\* Conoce la iniciativa en la sección Derechos y responsabilidades, pág. 239.



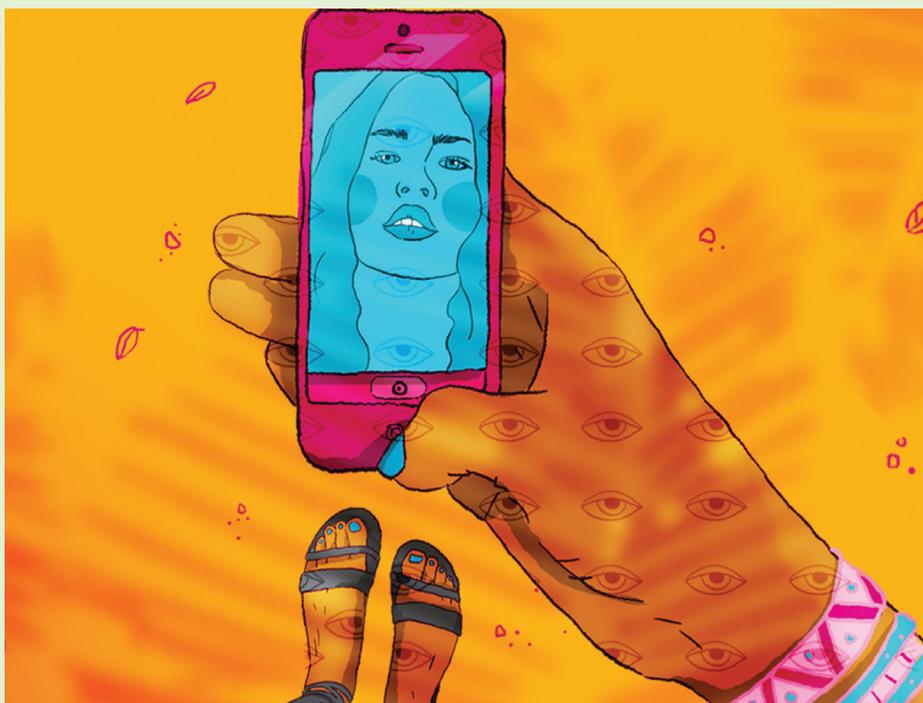
ARTÍCULO 3. Derecho a cruzar las fronteras.



ARTÍCULO 4. Derecho a participar.



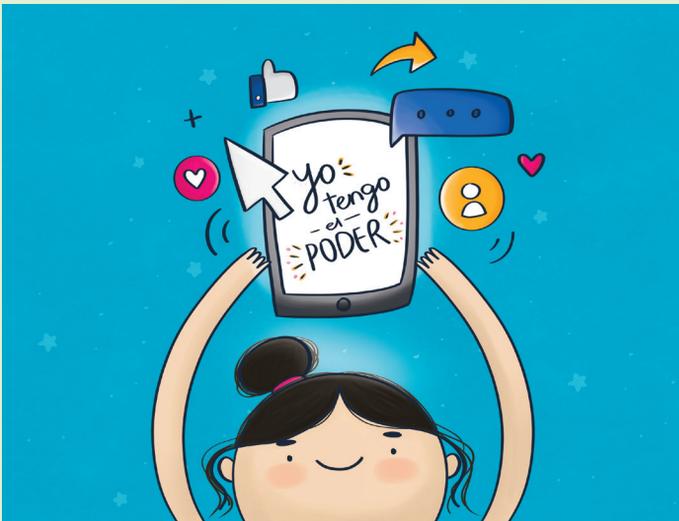
ARTÍCULO 5. Derecho al anonimato.



ARTÍCULO 6. Derecho a no ser objeto de vigilancia.



ARTÍCULO 7.  
Derecho a los  
datos.



ARTÍCULO 8.  
Derecho a  
publicación  
propia.



ARTÍCULO 9.  
Derecho a  
dissentir.

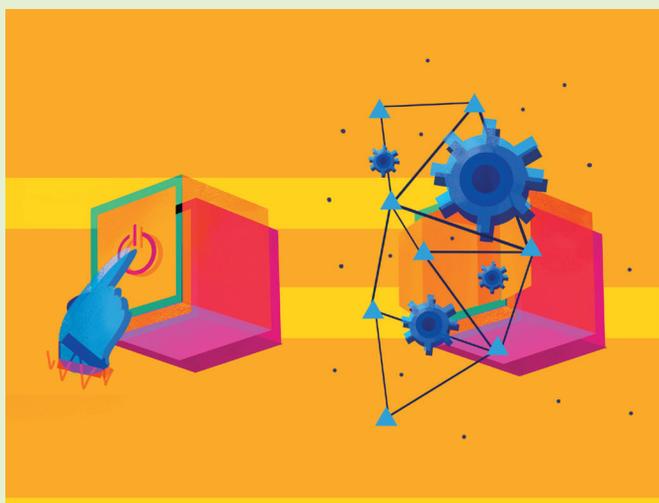
ARTÍCULO 10.  
Derecho a  
quedar libre de  
responsabilidad.



ARTÍCULO 11.  
Derecho a  
explorar  
los códigos  
digitales.



ARTÍCULO 12.  
Derecho a  
saber cómo  
está hecha  
la tecnología.





ARTÍCULO 13. Derecho a la soberanía tecnológica.



ARTÍCULO 14. Derecho a colaborar.



ARTÍCULO 15. Derecho a la creación.



ARTÍCULO 16. Derecho a compartir y participar en la cultura digital.



ARTÍCULO 17. Datos abiertos.



ARTÍCULO 18. Limitaciones permisibles.

# **La experiencia tecnomediada en poblaciones de condición sociocultural diversa**

**Ana Brizet Ramírez Cabanzo**

anabrizet@gmail.com

***Universidad Pedagógica Nacional, Colombia***

## **Palabras clave:**

experiencia tecnomediada - consumo cultural -  
ecosistema comunicativo

## **Introducción**

El presente artículo se propone comprender cómo la experiencia tecnomediada de las nuevas generaciones se configura a partir de sus formas de consumo cultural en el ecosistema comunicativo dominante. Estas reflexiones forman parte de los resultados de la investigación doctoral “Infancia(s), tecnicidades mediáticas y narratividades”<sup>94</sup> que contó con los aportes de algunos niños y adolescentes en condición sociocultural diversa, de la ciudad de Bogotá, Colombia, desde 2013 hasta 2016.<sup>95</sup>

---

94. Este artículo forma parte de los hallazgos de la tesis doctoral “Infancia(s), tecnicidades mediáticas y narratividades” (2011-2017), en el marco del Doctorado Interinstitucional en Educación de la Universidad Pedagógica Nacional.

95. El trabajo de campo contó con 60 niños y adolescentes de las localidades de Usme, Kennedy, Ciudad Bolívar y Tunjuelito de la ciudad de Bogotá, a partir de la etnografía multisituada.

## Puntos de partida

Las relaciones que hoy por hoy definen la condición infantil y juvenil ponen a las tecnologías y los medios como centrales en los procesos de interacción, pensamiento y lenguaje. En este sentido, el advenimiento subjetivo, considerado como el acontecimiento creativo-simbólico en que el sujeto deviene en experiencia, atraviesa cambios radicales de época; niños y niñas desde antes de nacer en estos tiempos, ya han empezado a tener de alguna manera contactos por distintas vías con estas nuevas formas de vida cultural en las que priman los flujos informacionales y la digitalización electrónica, que hoy caracterizan el ecosistema comunicativo dominante. Esta nueva forma de vida emerge en la conjunción de visualidades, sonoridades, movimientos y códigos, que según Barbero (1997): “adquiere aceleradamente tanta vigencia como el ecosistema natural” al fundamentar tanto los procesos de socialización, aprendizaje, comunicación e identidad de las nuevas generaciones, como el descentramiento de las instituciones, los saberes y sus formas tradicionales de transmisión y circulación.

Es decir, el actual ecosistema comunicativo configura nuevas *tecniciidades* para la experiencia humana (Barbero, 1997), en una mixtura entre lo tipográfico, lo audiovisual y lo digital, pluralizando no solo los alfabetos, sino los relatos, objetos, interacciones y formas de subjetividad. Desde esta perspectiva asumimos que la experiencia que hoy nos constituye es tecnomediada y no es gratuito, entonces, que las generaciones más jóvenes interactúen con nuevos repertorios tecnológicos (Gómez, 2010),<sup>96</sup> como teléfonos móviles, chats,

---

96. La autora los entiende como ambientes educativos de aprendizaje y creatividad que requieren formas humanas de acompañamiento y andamiaje social.

correos electrónicos, Ipods, videojuegos y redes sociales, los cuales expresan la miniaturización de dispositivos, la convergencia digital y el requerimiento de la subjetividad orgánica para situarse ante su polifuncionalidad en tiempo real y expandido.

Esta investigación parte de comprender que no hay formas únicas de vivir la experiencia tecnomediada. Para las poblaciones que habitan constantes circuitos de precariedad económica y social, y no están alta ni medianamente equipadas con dispositivos y redes digitales, ni con posibilidades de conexión permanente, las formas de participación en el ecosistema comunicativo conjugan un relacionamiento con viejas tecnologías, nuevos repertorios tecnológicos y repertorios de objetos de su cultura popular.

Es así como la experiencia tecnomediada de niños y adolescentes en condición sociocultural diversa y de marginación –campesinos, etnias indígenas, afrocolombianos y mestizos– de la ciudad de Bogotá y que habitan zonas rurales, barrios de invasión, centros de restitución de derechos, o trabajan informalmente en reciclaje, ventas ambulantes, mendicidad, entre otros escenarios, transcurre a partir de dinámicas de interacción con CD de música y de películas, álbumes impresos con tarjetas coleccionables, cartas impresas, tazos<sup>97</sup> y objetos propios de la narrativa audiovisual (televisores y, para algunos, conexión a parabólica), reproductores MP3, memorias USB y micro SD, audífonos, celulares, tabletas, videojuegos de consola, plataformas en línea de videojuego, computadores, internet y/o artefactos del reciclaje tecnológico. La recuperación de sus relatos en el trabajo de campo permitió caracterizar que estas son las tecnologías que forman parte de su ecosistema comunicativo,

---

97. Figuras circulares coleccionables de plástico o cartón con dibujos de personajes animados que empezaron a ser promocionados en golosinas y *snacks* hacia los años 90. Son objetos de transacción social para intercambiar y atesorar.

apropiadas desde los ámbitos familiares e institucionales, hasta los circuitos de consumo audiovisual, ámbito donde se produce la mayor participación e interacción.

### **Diversas formas de la experiencia tecnomediada**

El relacionamiento tecnomediado actual hace que la experiencia sea diferida en lenguajes, temporalidades y espacialidades que gramaticalizan los modos de advenimiento de sí; por ello identificamos en las interacciones con las tecnologías observadas, formas de construcción de sentido que tienen lugar en los relatos de niños y jóvenes. En el estudio se encontraron varias formas, pero para efectos de este texto quisiéramos detenernos en aquellas caracterizadas alrededor del consumo cultural audiovisual y de los repertorios de objetos populares:

#### *- El consumo cultural de las audiovisuales*

Las voces de los niños ilustran cómo a partir de los videojuegos y las parrillas televisivas se configura en gran medida el universo de prácticas culturales del entretenimiento, el cual engendra disposiciones en torno al consumo de objetos que van significando y objetivando las interacciones dentro del ecosistema comunicativo en su cotidianidad.

Cuando mi mamá me regala \$200, voy a la tienda de abajo y juego en las maquinitas. Cuando yo gano, paso de nivel y la máquina me deja seguir jugando sin más monedas.

Niño mestizo

Es posible identificar que los ambientes de videojuegos rústicos y obsoletos, combinados con la actualidad de consolas de Play Station, Nintendo y Xbox, y con las plataformas en línea predo-

minantes<sup>98</sup> a las que acceden en las cabinas de internet de sus locaciones más cercanas, son la vía más rápida para enganchar a las generaciones más jóvenes al consumo cultural audiovisual, el cual se abastece en gran medida de visualidades basadas en la lucha y el uso de la fuerza.

Estoy jugando Tekino,<sup>99</sup> un juego de luchadores donde debo matar a los muñecos. Cuando no los mato, a mí me matan... cuando mato al muñeco, gano y la máquina me deja seguir jugando.

Niño afrocolombiano

Allá en internet, mi hermano de 17 años me movía las manos y yo saltaba, me montaba en el carro o en una moto para ir a la casa de San Andrés a “hacer misiones”.

Niño afrocolombiano

En particular, los narcoseriados son otra modalidad que en sus diferentes temporadas van enganchando a las comunidades a seguir el protagonismo de historias de criminalidad y gestión de la muerte a nivel nacional e internacional. Unas y otras tramas, van mediatiizando narrativas que no solo expresan simbólicamente la eliminación del otro, sino también prácticas sexistas y racistas que refuerzan patrones culturales patriarcalistas de dominación y minoridad entre los géneros.

Con mis primas juego a maquillar Barbies, hago pasteles y juegos de fea para volverlas bonitas.

Niña campesina

---

98. Como Juegos Friv.com, El País de los Juegos, San Andreas, Halo, Fútbol Callejero, juegos de Barbies, maquillaje, etc.

99. Llamado por la industria mediática The King of Fighters, saga de videojuegos de lucha en 2D.

Me gusta la novela del Capo porque parece como una película, donde disparan, matan. Esa novela es viejísima, la primera fue en el 2012. Me he visto las tres, porque me gustan los hombres cuando pelean, “parece como si fuera real”.

Niña afrocolombiana

En los relatos no se encontraron grandes diferencias en los grupos poblacionales observados, más bien aparecieron ciertas regularidades en los consumos tecnomediados que nutren el *capital lúdico* (Consalvo, 2007, p. 185) de los sujetos, a través del cual experimentan cambios profundos en los regímenes de sensibilidad y racionalidad como lo expresa Cabra (2015). Estas apropiaciones no son exclusivas de sectores populares, por lo que niños y adolescentes de clases media y alta, con mayores posibilidades de acceso a bienes culturales interactúan también con repertorios comunes. Sin embargo, para poblaciones en situación de precariedad económica, estos consumos más allá de recrear realidades paralelas en los que circulan significados frente a la abundancia del poder adquisitivo, la tenencia de bienes materiales, la pertenencia a grupos sociales, el ejercicio autónomo de capacidades, un estatus de emocionalidad, etc., les permiten de alguna manera, sobreponerse a la dureza de sus contextos marginales, y les ofrecen satisfacciones y posibilidades de exploración de esa dimensión lúdica y creativa que contribuye a hacerlos sentir sujetos empoderados e incluidos a una sociedad cada vez más desigual. No obstante, esto se produce en medio de la paradoja de que estos sujetos no cuentan con otras ofertas de sentido y horizontes culturales que les permitan ampliar, tensionar o cuestionar esos mundos del entretenimiento, y por ello su advenimiento subjetivo se sostiene entre la fascinación, la espectacularización, los estereotipos y el sonambulismo del mercado.

- *El consumo cultural de repertorios de objetos populares tecnomediados –ROpT–*

El trabajo de campo mostró que el consumo de repertorios tecnológicos no se da en solitario, sino que va acompañado de una variedad de objetos que niños y niñas atesoran como parte del relacionamiento en el ecosistema dominante y de un proceso biográfico de apropiación de diversos repertorios tecnológicos en la familia, el grupo de amigos, la escuela y otros espacios comunitarios o barriales. Así se encontró que la interacción cotidiana con tazos, cartas, álbumes, memorias USB, micro SD, bafles MP3, audífonos, figuras coleccionables y juguetes, nominados como *repertorios de objetos populares tecnomediados –ROpT–*, se mixturán con los gustos musicales, audiovisuales y digitales, para recrear realidades con programas mediáticos del momento.

Yo canto rancheras, reggaetón y rap; en mi baffle tengo más de mil canciones y llevo mi memoria a todos lados en mi canguro, con mis tazos y mis cartas. En el computador las guardo por cantantes. ...Con mis amigos y mi papá nos pasamos la música.

Niño campesino

Para los niños y niñas en condición de precariedad socioeconómica, va a ser la expresividad que se gana desde su relacionamiento con los objetos populares la que permita articular lúdicamente sus interacciones a unas prácticas comunes en el ecosistema comunicativo más allá de la dimensión electrónica.

Aquí tengo todos mis tazos, en el colegio les pelo a mis amigos o a veces me pelan a mí. Con mi hermano también jugamos cartas, las que más me gustan son las de Bajoterra. También tengo el álbum.

Niño mestizo

Jugar, intercambiar, pelar o ganar, compartir y sentir objetos en múltiples formatos de portabilidad (plástico, papel, cartón, policarbonato, acetato, etc.), son prácticas potenciales para experimentarse como sujetos colectivos a partir del entretenimiento, la creatividad y el aprendizaje autónomo. En esta dinámica, la informalidad de mercados ambulantes ubicados en el piso llamados “Agáchese”, los circuitos de reciclaje y los encuentros que se fraguan a través de estos objetos, les permiten a estos niños y jóvenes de sectores marginales habitar el ecosistema tecnomediado. Esto expande su habla social con pares y se liga culturalmente a la capitalización de sensibilidades, corporeidades, temporalidades y espacialidades de su época. Los ROpT se constituyen así en un lenguaje común que sitúa formas alternas de participación en el ecosistema dominante dispuesto por los ciclos de consumo que pasan por el acceso a conectividad permanente, por la convergencia entre plataformas tecnológicas, y por la renovación constante de información y dispositivos para las poblaciones más equipadas.

### **Reflexiones para pensar el advenimiento subjetivo**

El recorrido trazado permite plantear que la apropiación de las tecnologías forma parte de los consumos culturales de cada época; consideramos que la experimentación que se produce en el habitar este ecosistema comunicativo lleva de la mano otros caminos de acontecer subjetivo, dadas las nuevas tecnicidades que se vertebran a los mundos de vida de niños, niñas y jóvenes. El acto del poder contar de las poblaciones (Ricoeur, 2006), además de permitirnos situar esta mirada en contextos diversos de sectores populares, nos pone de cara frente a diferentes formas de apropiación de las tecnologías en las que los sujetos juegan creativamente y se expresan con

objetos populares, ganan una autoridad que antes no tenían, inventan modos de autodidactismo y también procesos de alfabetización de niños a cuidadores, y se potencian formas de ser más autónomas que interpelan de alguna manera las brechas generacionales y comunicativas. En esta perspectiva, la tecnomediación va habilitando construcciones variopintas de sentido, que favorecen unos universos simbólicos que dan textura, historicidad y discursividades propias a las sensibilidades de la experiencia en niños y adolescentes.

Así, el advenimiento subjetivo va aconteciendo en el ecosistema comunicativo a través de la apropiación combinada de bienes simbólicos y materiales de la cultura popular, con viejas y nuevas tecnologías, en medio de los antagonismos del mercado y el capitalismo contemporáneo, la desigualdad social y la ilusión de una inclusión positiva a una oferta global y cultural de bienes y servicios, y con ello acceder a ciertas posibilidades de la información y la comunicación en medio de la marginalidad de sus contextos. Estas interacciones se tensionan por el juego de relaciones culturales en las que los objetos se incorporan a la vida cotidiana, a las prácticas con las que se articulan y a las que se les hace resonar (Hall, 1984). No obstante, para poblaciones en condición sociocultural marginal y diversa, las situaciones de precariedad económica y social llaman la atención sobre ciertos matices, dado que es preciso reconocer que esta ontología no es tan natural como parece, pues su relacionamiento acontece dentro de un efecto *Phármakon* (Rueda, 2012) que, así como fortalece el advenimiento subjetivo, también lo languidece. Paradójicamente, aunque los sujetos ganan ciertas formas de inclusión social a partir de la contención mediática, las brechas educativas y los accesos a la ciencia, el arte y la cultura cada vez son más inequitativos, fragmentados y violentos, a pesar de que las

políticas promulguen en sus hojas de ruta que la alfabetización digital cerrará la brecha social con menos pobreza, más trabajo y más oportunidades.<sup>100</sup>

Con todo ello, la expresividad tecnomediada va tomando cuerpo a través de diversos modos del consumo cultural en las que no solo convergen múltiples repertorios del ecosistema dominante, sino también mantienen el compás de una impronta de formas simbólicas propias de la cultura popular, sus prácticas y objetos, que se van orquestando en la escena afectiva, emocional, cognitiva, comunicativa, práctica, estética y política de niñas, niños y jóvenes, para devenir biográficamente en experiencia. En otras palabras, su advenimiento subjetivo es ipseidad nos diría Ricoeur (1999), un proceso a través del cual el sí mismo, puede narrar, sentir y actuar de otro modo, pues la tecnomediación les permite diferirse creativamente y autogestionarse en unas temporalidades y espacialidades alternas a la precariedad y exclusión social que muchos de ellos habitan.

## Referencias

- Barbero, J. (1997). Heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación. *Nómadas*. (5) 7-20.
- Cabra, N. (2015). Videojuegos y conocimiento. Estado de la cuestión. En: Palacio, J. (Comp.). *Cuerpo y Educación. Variaciones en torno a un mismo tema*. Bogotá: IDEP.
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: gaining advantage in videogames*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

---

100. El Plan Vive Digital Colombia 2014 - 2018 así lo propone en sus objetivos. Tomado de [https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-5193\\_recurso\\_2.pdf](https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-5193_recurso_2.pdf)

- Gómez, R. (2010). *Procurarse sentido en la ciudad contemporánea: jóvenes y nuevos repertorios tecnológicos*. Tesis doctoral. Universidad Pedagógica Nacional.
- Hall, S. (1984). Notas sobre la desconstrucción de “lo popular”. En: Samuel, R. (ed.). *Historia popular y teoría socialista*. Barcelona, España: Crítica.
- Ricoeur, P. (1999). “Identidad narrativa”. En: *Historia y narratividad*. Barcelona: Paidós.
- Ricoeur, P. (2006). *Caminos del reconocimiento. Tres estudios*. México: FCE.
- Rueda, R. (2012). Sociedades de la información y el conocimiento: tecnicalidad, *phármakon* e invención social. *Nómadas* (36). 43-55.



# **Desafíos de la producción digital adolescente para nuevos y otros relatos sobre sí mismos y el mundo**

**Andrea Valdivia**

andrea.valdivia@uchile.cl

*Universidad de Chile, Chile*

**Palabras clave:**

producción digital - narrativa digital - identidad

## **Introducción**

La producción digital es una posibilidad que está al alcance de gran parte de la población producto del desarrollo de tecnologías audiovisuales digitales caseras, de una diversidad de aplicaciones disponibles y de la extensión de la conectividad. Canales y páginas creadas en plataformas y redes sociales como YouTube, Instagram y Facebook se han transformado en escenarios privilegiados para la circulación de contenidos producidos por los adolescentes. Esto ha llevado a algunos autores a sostener que estas plataformas digitales son escenarios propicios para transformar las prácticas y los modos de participar en las esferas mediáticas y comunicativas (Jenkins, Ford y Green, 2013).

La apropiación de las tecnologías digitales y los nuevos medios suponen no solo dominar ciertos saberes y lenguajes propios en estos escenarios comunicativos, sino, también, situarse como potenciales

generadores de contenidos. Desde estos discursos muchas veces se plantea la apropiación vinculada al empoderamiento de grupos y sujetos, en la medida que un mayor dominio tecnológico y mediático conduciría a trayectorias de desarrollo social e individual, y de mayor autonomía e incidencia ciudadana (Benítez *et al.*, 2012). En el caso específico de los adolescentes, varias investigaciones relevan el valor educativo de la producción y la creación narrativo-visual, en tanto aportaría a la motivación y el compromiso activo de estos con los procesos formativos, potenciando su participación e identidad (Erstad, Gilje, y Arnseth 2013; López, Valdivia y Fernández, 2016; Peppler y Kafai, 2007).

Dentro de las producciones mediáticas, las narrativas digitales han adquirido gran relevancia en el último tiempo, ya sea porque parecen primar dentro de los contenidos que circulan en la actualidad, o porque se les asigna una potencia significativa para promover la participación de los sujetos. Para algunos autores, junto con “traer” o portar la voz de niños y jóvenes, las narrativas digitales favorecerían un pensamiento reflexivo y crítico a partir de la experiencia narrativa (Davis, 2005; Lambert, 2009). De acuerdo a nuestra experiencia de investigación e intervención educativa, la producción y creación digital, si bien conllevan procesos complejos y desafiantes para los jóvenes que favorecen el desarrollo de habilidades comunicativas, no tienen como correlato directo una acción de empoderamiento o de configuración de algo cercano a “la propia voz” de los creadores.

En este artículo se propone una discusión y reflexión sobre los retos que tiene la producción digital de los jóvenes en un horizonte de inclusión social que se relacione con identidades y nuevos relatos, a partir del caso de una investigación etnográfica que se realizó

entre los años 2008 y 2010, y tuvo como escenario talleres de narrativa digital realizados con jóvenes de 12 a 15 años en dos escuelas primarias públicas de Chile. Una de ellas situada en una pequeña ciudad del sur del país, donde asisten estudiantes de zonas rurales e indígenas cercanas (Valdivia, en prensa).<sup>101</sup>

### **Narrativas digitales y su valor en la configuración del sí mismo y el mundo**

Tal como plantean Bruner (2003) y Rincón (2006), el arte de contar historias está en la base de nuestro desarrollo humano y social. La narrativa es el mecanismo esencial para dar sentido a nuestra experiencia, así como de conocer y comprender nuestro entorno y a los demás. El poder de la narrativa está justamente en su capacidad de modelar y significar la experiencia vivida e imaginada. Aunque se trate de ficción, la creación de mundos posibles siempre estará en relación con el mundo conocido, experimentado y proyectado. En términos de producción, la narrativa se caracteriza por dos aspectos centrales, por un lado, está estrechamente vinculada con la noción y concepción de tiempo y el espacio y, por otro, requiere de actores que produzcan y experimentan cambios. La forma en que se expresa la narrativa, tiene estrecha relación con las mediaciones semióticas puestas en juego y que son parte sustantiva de la historia. El ele-

---

101. La investigación se orientó desde una perspectiva etnográfica participativa. Tuvo como propósito indagar en la construcción de sentido de jóvenes escolares a partir de la narrativa digital y en escenarios de interculturalidad. Se puso atención tanto a los procesos de producción e interacción como a las creaciones. El trabajo de terreno ocurrió entre los meses de marzo y noviembre de 2008. La participación tanto de jóvenes como de adultos de las comunidades escolares tuvo los resguardos éticos que aseguraron su conocimiento de la investigación y su consentimiento informado en cada etapa de la investigación. Este trabajo contó con el financiamiento del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de Chile.

mento visual de las historias digitales, y su evidente vínculo con los nuevos medios, las distingue de las narrativas orales y escritas.

Forma y contenido de la narrativa actúan como un todo que da cuenta no solo de la experiencia del sujeto que narra, sino que de su posición en un contexto sociohistórico determinado y en relación con las alteridades que van configurando su devenir en el mundo. De ahí que lo que muestra la producción digital de los jóvenes son los cánones éticos y estéticos atravesados y configurados por consumos culturales y repertorios narrativos a los que han tenido acceso y con los cuales se han relacionado (Valdivia, 2012 y 2017).

Cabe preguntarse entonces, ¿qué voces son las que están presentes en las narrativas digitales adolescentes?, ¿qué apropiaciones hacen estos creadores por medio de la producción digital?

### **Historias digitales adolescentes como espacios de tensión y reproducción de sentidos y estéticas**

Tal como vimos en nuestras experiencias de talleres de narrativa digital, la reproducción de estereotipos de género tradicionales y la proyección del éxito y la fama, filtran los temas, estilos y formatos de las creaciones adolescentes que tienden a acercarse a contenidos de ficción televisiva con pastiches que mixturán estéticas del anime y los videojuegos (Valdivia, 2012). Si bien las historias nos hablan en su mayoría de experiencias juveniles, se ubican en una clave narrativa y estética que trasciende en una construcción de sentido transituacional y global, independiente del contexto local donde se desarrollan. Por otra parte, la distinción de lo femenino/masculino resultó clave tanto en los procesos de producción de la narrativa digital como en el argumento y trama de los relatos. Por ejemplo, cuando las narrativas digitales se configuran sobre modelos cultu-

rales que aparentemente tensionan los estereotipos de género conservador, mostrando mujeres jóvenes independientes, autónomas y consumidoras que desafían el peligro y la amenaza masculina adulta, y resuelven por su propia astucia la injusticia y delincuencia, en realidad se sostienen sobre claves femeninas que reproducen discursos ideológicos liberales e individualistas (Valdivia, 2017). Tensión que reproduce narrativas actuales de una producción audiovisual de ficción comercial. Es el caso de dos historias creadas por adolescentes mujeres: *La víctima del pasado* y *La justicia en nuestras vidas*, donde se aprecia un mundo adolescente de liderazgo femenino, que se enfrenta a la delincuencia y violencia de género y que de manera proactiva e individual las confronta (Valdivia, 2012). En esta última historia, sus protagonistas, dos jóvenes mujeres representadas por sus creadoras, adolescentes mapuches, son raptadas mientras pasean por tiendas de la ciudad y “compraron cosas muy lindas. Cuando de repente se aparecen dos grandes hombres, se las llevaron de una forma muy brutal” (relato escrito que aparece como subtítulo en la historia digital). Atadas y encerradas en un lúgubre lugar se salvan gracias a la astucia de una de ellas.

El análisis narrativo y dialógico hecho en *La justicia en nuestras vidas* (Valdivia, 2017) plantea que la apropiación mediática tiene un fuerte componente de contenidos propios de la industria televisiva y de discursos hegemónicos. Hacer algo distinto como contar otra historia, o apelar a historias locales, ausentes de la programación y contenidos que circulan en nuevas y antiguas plataformas comunicacionales, supone tal vez tener experiencias creativas previas y un vínculo reflexivo con los escenarios de circulación. Explorar y transgredir estilos, formatos, estéticas y representaciones sociales requiere que el productor o productora sienta la necesidad y legitimidad para

hacerlo, pero a su vez, tenga referentes en su repertorio narrativo que se muestren y sean asumidos como un horizonte posible.

El desafío mayor, entonces, es posicionar a los adolescentes no solo como productores, sino apostar a ir más allá de los parámetros sociales y éticos para contar historias, otras historias sobre sí mismos y sobre el mundo. De lo contrario, tal como plantean Ranieri y Bruni (2013) y Dahya y Jenson (2015), y como confirmamos en el estudio antes mencionado (Valdivia, 2017), la promoción de la producción digital en jóvenes puede reforzar situaciones de desigualdad social, estereotipos racionalizados de mujeres, o discursos consumistas e individualistas.

Tal como señala Barash (2017), no es adecuado reforzar la idea de que todo el mundo puede tener y hacer circular “su propia voz” con una apariencia de igualitarismo en las plataformas digitales y redes sociales. Esto porque dicha noción esconde los mecanismos de automatización, la priorización de visibilidad y selección de determinados contenidos, producto de lógicas propias de la empresa privada que crea y gestiona las plataformas. En tal sentido, la llamada cultura participativa y creativa asociada a la convergencia medial tiene limitaciones y claroscuros sobre los que se debe reflexionar críticamente.

De acuerdo a nuestra experiencia, un aspecto clave para favorecer configuraciones de nuevos relatos y propiciar la visibilidad de identidades emergentes juveniles está en entender que la apropiación no solo es tecnológica y aleatoria. La apropiación también debe operar en los sistemas simbólicos que sustentan las transformaciones digitales y en las lógicas y procedimientos de producción. Esto supone procesos intencionados con un fuerte componente educativo que permitan expandir la posibilidad de producir y narrar de

manera legítima, en especial de los grupos históricamente marginados. En concreto, actividades que promuevan la apreciación estética y crítica de los contenidos que circulan en las plataformas digitales cotidianas de los jóvenes, que interroguen las historias que se excluyen, y que los inviten a observar el punto de vista de los creadores y productores de dichos contenidos. De manera conjunta, la creación y producción debieran estimular a los jóvenes a explorar en historias y formas ausentes en los contenidos apreciados, y que pueden provenir de escenarios y experiencias fuera de la esfera digital.

## Referencias

- Barash, V. (2017). Voices for a New Vernacular: A Forum on Digital Storytelling Interview with Vladimir Barash. *International Journal of Communication* 11(2017), Forum 1097-1105.
- Benitez, S.; Aguerre, C.; Calamari, M.; Fontecoba, A.; Moguillansky, M.; Ochuela, J.; Ponce de León, X. (2012). La apropiación del acceso a computadoras e internet por parte de jóvenes de sectores populares urbanos en la Argentina. En: Proenza, F. (ed.) *Tecnología y cambio social. El impacto del acceso público a las computadoras e internet en Argentina, Chile y Perú*. (pp. 18-67) Lima, Perú: Instituto de Estudios Peruanos.
- Bruner, J. (2003). *La fábrica de historias. Derecho, literatura, vida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Dahya, N.; Jenson, J. (2015). Mis/Representations in School-Based Digital Media Production: An Ethnographic Exploration with Muslim Girls. *Diaspora, Indigenous, and Minority Education: Studies of Migration, Integration, Equity, and Cultural Survival* 9 (2).108-123. DOI: 10.1080/15595692.2015.1013209
- Davis, A.; Weinshenker, D. (2005). Co-authoring identity: Digital storytelling in an urban middle school. *THEN*, (1).

- Erstad, O.; Gilje, O.; Arnseth, C. (2013). Learning Lives Connected: Digital Youth Across School and Community Spaces. *Comunicar*, 20 (XX), 89-98. DOI: 10.3916/C40-2013-02-09.
- Jenkins, H.; Ford, S.; Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York: New York University Press.
- Peppler, K.; Kafai, Y. (2007). From SuperGoo to Scratch: exploring creative digital media production in informal learning. *Learning, Media and Technology*, 32(2), 149-166. DOI: 10.1080/17439880701343337
- Ranieri, Maria; Bruni, I. (2013). Mobile Storytelling and Informal Education in A Suburban Area: A Qualitative Study on the Potential of Digital Narratives for Young Second-Generation Immigrants, *Learning, Media and Technology* 38(2): 217-235. DOI: 10.1080/17439884.2013.724073.
- Rincón, O. (2006). *Narrativas mediáticas. O como se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Barcelona: Gedisa.
- Valdivia, A. (2012). Estéticas y narrativas en las creaciones audiovisuales adolescentes. Distinciones y posiciones desde el género y la edad. En: Souza, M. D.; Cabello, P.; del Valle, C. (edit.) *Medios, edades y cultura*. Temuco, Chile: Ediciones Universidad de La Frontera / CNTV.
- Valdivia, A. (2017). What was out of the frame? A dialogic look at youth media production in a cultural diversity and educational context in Chile, *Learning, Media and Technology*, 42(1), 112-125. DOI: 10.1080/17439884.2016.1160926.
- Valdivia, A. (en prensa). Posicionamientos adolescentes en una experiencia etnográfica y de intervención edu-comunicativa. Tensiones y alteridades con el mundo adulto. En: Guerrero, A. L.; Clemente, A.; Dantas-Whitney, M.; Milstein, D. *Bordes, límites y fronteras. Etnografía en colaboración con niños, niñas, adolescentes y jóvenes*. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.

# **Visibles, auténticos y actualizados. Imperativos y regulaciones de la tecno-sociabilidad en la experiencia de los jóvenes**

**Nicolás Welschinger**

nicowelschinger@gmail.com

**CONICET, Argentina**

## **Palabras clave:**

tecno-sociabilidades - nuevas tecnologías -  
inclusión digital

## **Introducción**

¿Qué transformaciones producen actualmente las nuevas tecnologías en las sociabilidades juveniles? A partir de 2011 realicé una investigación etnográfica acerca del accionar del Programa Conectar Igualdad (PCI)<sup>102</sup> en una escuela a la que asisten jóvenes de sectores populares de la ciudad de La Plata, Argentina. En mi trabajo busqué comprender cómo el PCI era apropiado por sus beneficiarios, para así poder enfocar los efectos concretos de esta política *desde* lo que sucedía cotidianamente (Welschinger, 2016). A partir su llegada a la escuela, las *netbooks* distribuidas por el programa fueron utilizadas por los jóvenes para explotar los recursos y cursos de acción que la conectividad les habilitaba: “estar conectado” era la categoría sobre

---

102. Acceda al sitio: <http://educacion.gob.ar/conectar-igualdad>

la que comenzaban a reorganizar sus experiencias. Aquí me propongo esbozar brevemente los lineamientos de la emergencia de una forma de sociabilidad juvenil específica: aquella que pone en el centro de sus acciones las nuevas modalidades de participación, consumo y producción cultural habilitadas por las nuevas tecnologías digitales. A través de analizar los usos de la plataforma Facebook que realizaban los jóvenes beneficiarios del PCI con los que trabajé, el presente artículo explora cómo está estructurada esta sociabilidad, en torno a qué valores e imperativos y, a su vez, cómo es que los jóvenes regulan las exigencias que allí se configuran.

### **La pregunta por la eficacia de la interpelación de las redes sociodigitales**

Cuando en 2011 comencé mi trabajo de campo, me llamaba la atención que en la escuela los jóvenes realizaban múltiples referencias en cuanto a la información que circulaba y que se producía en Facebook (FB en adelante). Desde las pequeñas charlas en el recreo hasta las conversaciones sobre las tareas escolares, de las confidencias amorosas hasta las que giraban en torno a conflictos familiares o personales, la presencia de lo que sucedía en FB parecía permear todas las interacciones juveniles, revelando la fuerza y la ubicuidad de las “redes sociales” sobre su sociabilidad cotidianamente; un dato que hoy, en 2017, encontramos totalmente naturalizado, lejos de toda novedad, al punto que actualmente estos jóvenes llegan a percibir como “inútil” hacer uso de una computadora sin conectividad. Sin embargo, esa primera constatación me condujo a interesarme por comprender qué es lo que sustenta la emergencia de esta asociación tan fuertemente naturalizada, entre “estar conectado” (como categoría juvenil) y el uso de las redes sociales; a interrogarme por

la eficacia de la interpelación de las redes sobre la cotidianeidad. Sucede a su vez que la bibliografía sobre jóvenes y nuevas tecnologías comúnmente dice más acerca de la arquitectura digital de las “redes sociales” que sobre las personas “enredadas”; más acerca del dispositivo de las tecnologías que sobre los cursos de acción que habilitan.<sup>103</sup> Por el contrario, siguiendo el planteo de Winocur (2009, 2013), en mi investigación busqué interrogarme por la eficacia de la interpelación de las plataformas virtuales como FB en estas tramas juveniles en relación con su imbricación en la sociabilidad, comprender cómo los usos juveniles de las plataformas digitales se *traducen* en interacciones. Y así pasar a concebirlas como redes sociodigitales dentro de un marco interpretativo que no reprodujera de forma implícita la división que precisamente disocia a los usos juveniles de estas tecnologías: la diferencia entre las conexiones *online/offline*, *real/virtual*, *consumir/producir*, *técnico/social*.

### **Estar conectado en la experiencia juvenil: las tecno-sociabilidades**

Winocur (2009) explica cómo estar conectado es la posibilidad de estar incluido en una sociabilidad singular. Como plantean Benítez Larghi y Winocur (2010), “estar conectado” no se hubiera vuelto una necesidad tan fuertemente experimentada de no ser por las consecuentes amenazas de invisibilidad y de exclusión que implicaba dejar de estarlo. Para los jóvenes con los que trabajé, la conexión representa un haz de cursos de acción posibles, del que

---

103. Existe un estado de la cuestión amplio sobre las cuestiones que aborda este artículo acerca de la creación de sentido y la subjetividad en las redes sociales. En especial luego de 2011, autoras como Boyd e Ito han realizados aportes centrales, de las que el esbozo que aquí presento es totalmente deudor. Remito al lector interesado a las referencias bibliográficas para consultar sus trabajos.

estarían excluidos de no contar con las *netbooks* del PCI. Y esto es experimentado con intensidad por ellos: “sin Facebook no puedo vivir”, “soy re vicioso de las redes”, “me voy a esforzar en pasar un día sin conectarme mil veces”. “Estar conectado” se relaciona así con la sensación de pertenencia, de ser visible, y de obtener aprobación y reconocimiento del grupo de pares; quienes, con frecuencia en estos casos, constituyen también el grupo de referencia de estos jóvenes (Welschinger, 2015). Es por esto que “estar conectado” implica no quedar excluido de flujos de información y de espacios de visibilidad, interacción y reconocimiento; y remite centralmente a estar incluido en este tipo de interacción mediatizada que en términos generales Castells (2006, p. 226) llamó *tecno-sociabilidad*.

### **En torno a qué se estructura la tecno-sociabilidad**

En la dinámica de la tecno-sociabilidad se configuran gramáticas de participación que están atravesadas por tres cuestiones que emergen como imperativos, por ser requeridas y premiadas a su interior: visibilidad, autenticidad y actualización.

El significado que cobra *la visibilidad* se alcanza a través de los indicadores de interacción de FB: cantidad de “contactos/amigos”, cantidad de “me gusta” y comentarios obtenidos, fotos compartidas, mensajes recibidos. “*Hacete Popu Al Toque*” es el nombre de la página de FB en la que Ivana invita a sus amigos a subir fotos, videos, comentarios, y competir por ver quién recibe más aceptación y logra mayores repercusiones. Ivana tiene 17 años y forjó sus primeras experiencias con las redes en el ciber barrial haciendo uso del MSN “buscando gente conocida”; luego, con 12 años, diseñó y gestionó su propio *Fotolog*; en 2009 su amiga le abrió una primera cuenta en FB que ella comenzó a utilizar con intensidad creciente en los si-

guientes años. En su perfil añade comentarios del estilo: “Me Siento Popu –97 solicitudes– 99 + notificaciones –20 mensajes. ¡En un día nomás!”. Cuando Ivana comenta “me siento popu” se refiere a ser “popular” (conocida) y con ello refiere al sentimiento de ser visible y reconocida entre sus pares a partir de lo que percibe como un indicador válido, la actividad lograda con su FB. Sus aplicaciones predilectas en FB son aquellas que le permiten mostrar su actividad en la red como, por ejemplo: “Estadística del mes para: Ivana. Msj enviados 7.619. “Me gusta” obtenidos 281. Conectado Horas 80”.

En el grupo de jóvenes con que trabajé la visibilidad se valora a condición de conseguir fidelizar *la autenticidad* de las publicaciones y producciones que deben ser percibidas como originales, creativas, hechas o seleccionadas por el autor, generalmente marcando el rastro de las peripecias de su vida cotidiana. En los usos de FB que aquí relevo, los jóvenes no solo intercambian enlaces, videos o música, sino que a través de sus perfiles comparten además una *clave de lectura personal* sobre sus estados emocionales. Mediante ello buscan demostrar su autenticidad por medio de la visibilización de una íntima conexión entre sus “estados” (en el doble sentido, estado emocional y estado del muro de FB) y la experiencia narrada. En las redes circulan productos intervenidos, o creados bajo la lógica de una sociabilidad que pone la experiencia personal de la vida social en el centro de su reflexión. Ello puede verse en el perfil del FB que Ezequiel creó en 2012 –luego de poder contar con la cámara web que trae incorporada su *netbook* del PCI– desde el que suele compartir lo que él llama “videos de risa” en los que entrevista uno a uno a sus amigos del barrio. Los vídeos comparten el mismo formato: Ezequiel les pide a sus amigos entrevistados que comenten anécdotas y secretos íntimos, o reflexiones sobre “la amistad en-

tre el hombre y la mujer”, mientras él busca explorar las opiniones personales de su entrevistado sobre los más variados temas religiosos, deportivos, barriales, políticos. En estos vídeos Ezequiel y sus amigos se sirven invariablemente de referencias a series de TV, de personajes de juegos en línea, de animé y de frases de canciones de bandas de cumbia, que utilizan a su favor con un nivel de conocimiento experto.

Así también, visibilidad y autenticidad se vinculan con el imperativo de *actualización* (ver Benítez Larghi, 2016) que construyen las plataformas digitales como FB (López y Ciuffoli, 2012) y que encuentra eco en la configuración de este tipo de sociabilidad juvenil. La originalidad de las producciones y publicaciones logra visibilidad solo si son narradas en un formato que explote los recursos más novedosos de la digitalización. “Estar actualizado” significa seguir el ritmo de los cambios en los consumos y tendencias de las narrativas mediáticas; es un estado guiado por el imperativo de seguir el ritmo frenético de los cambios en los flujos de la convergencia digital (Jenkins, 2008). “FlahsVid. La locura de hacer videos”, es el FB de Lucas a través del que difunde las producciones de su canal de YouTube, que tiene un asombroso promedio de 500 reproducciones mensuales. Lucas aprendió sobre edición digital en un taller de TIC que dictaron en el salón comunitario de su barrio miembros de un movimiento social y aún sigue en contacto con los profesores de aquel taller a los que suele consultar en las redes. Uno de sus videos alcanzó las “568 visualizaciones”, que es su máximo orgullo, ya que todos sus amigos y compañeros en la escuela lo han visto. Lucas me ha explicado entre risas que su entusiasmo para continuar aprendiendo sobre programas y técnicas de edición de video se debe a que se encuentra convencido de que el éxito de su

producción radicó en estar más actualizado que otros *youtubers*, lo que cree que le ha permitido “hacer nuevos y sentirme más querido por los viejos amigos”.

### **Cómo se regulan las exigencias de la tecno-sociabilidad**

¿Cómo controlar el imperativo de conexión y actualización que se produce en este tipo de tecno-sociabilidad juvenil? ¿Cómo regular las exigencias del flujo continuo de interacciones, que se extienden a todos los instantes de la cotidianeidad? Sobre este aspecto, entre los jóvenes, emerge algo que puede considerarse la contracara de la necesidad de “estar permanentemente conectado”: un trabajoso proceso subjetivo para aprender a controlar las exigencias de la tecno-sociabilidad. Este proceso de autorregulación no está para ellos naturalizado, ni subjetivamente exento de angustias, rechazos y conflictos. Las categorías que los jóvenes utilizan para definir sus vínculos con el uso de FB ayudan a comprender este proceso de autorregulación.

Para explicar la intensidad de sus vínculos en el uso de FB, describen un primer momento de máximo entusiasmo en el que se está “re emoción”, un momento inicial tomado por la fascinación y exploración intensa de las posibilidades que brinda la plataforma que genera situaciones gratificantes, y que ellos evocan con agrado. Sin embargo, a su vez coinciden en que ese estado de exaltación, “re emoción”, debe aprender a controlarse, y debe dejar paso a un estado medido, en el que el autocontrol prime sobre los riesgos de quedar “viciando”. La categoría nativa es “vicioso”. Cuando ello sucede, el tipo de vínculo que se configura se piensa y se expresa bajo la metáfora del “vicio” a la conexión (“sin Facebook no puedo vivir”, “soy re vicioso del face”, “voy a intentar pasar un día sin conexión”,

“estoy re vicioso con la *netbook*”). Su contrapartida en los adultos es la figura del “adicto”, las metáforas ligadas a la dependencia involuntaria e irracional que los gobierna: jóvenes adictos al uso del celular, adictos a las redes digitales y los juegos en línea. Incluso, llevado a los extremos, este tipo de vínculo entra en tensión con otras formas de sociabilidad; como las que propone el dispositivo áulico con el requerimiento de la atención focalizada, la interacción cara a cara. En este caso, el *vicio* es experimentado como una fuerte tensión entre los requerimientos escolares impuestos y la elección de invertir el tiempo de clase en tiempo de conexión a las redes, en horas navegando, horas “enviciado”. Ser vicioso entra en tensión con los requerimientos de ser “buen alumno”: buenas notas frente a horas de juego en FB, cumplir consignas en el aula frente a amigos y conexión. “Enviciarse” a su vez genera preocupación: los jóvenes movilizan recursos y energías con el objetivo de no quedar desconectados, pero también se esfuerzan por autocontrolarse y no ser “viciosos mal”, para no sufrir las consecuencias. Así, “estar re vicio” tiene el peligro latente del pasaje del estar al ser: “ser re vicio” es valorado negativamente y vivido con preocupación. La atracción generada por este primer estado de “emoción”, de fascinación, de suspensión del tiempo (“me colgué navegando”), deja paso a un vínculo que puede tornarse problemático si no se aprende a desplegar el autocontrol necesario (“pasaba toda la noche prendido a la *netbook*, re zombi”). Incluso, algunos de estos jóvenes se consideraban a sí mismos “rescatados” en su uso de la conectividad, en relación a su pasado de “viciosos”.

### **Visibles, auténticos y actualizados**

“Ser visible”, “auténtico” y “estar actualizado”, son valores que se persiguen y se consiguen en la trama de tecno-sociabilidad que

pone a los recursos habilitados por las nuevas tecnologías en el centro de su accionar. Negar la importancia que los jóvenes le otorgan subjetivamente a estas categorías no permitiría ver en ellas más que el efecto de la dominación simbólica; la legitimidad cultural, o la cooptación de las industrias culturales masivas de los grandes monopolios de la web como FB. Sin embargo, procurar ser visibles, ser “seguido” por muchos amigos, conseguir tener muchos “me gusta” en sus estados (en sus dibujos, comentarios, chistes, parodias, videos personales) o competir por la cantidad de visitas a sus videos de YouTube, muestra la productividad en la experiencia cotidiana de este tipo de tecno-sociabilidad que la bibliografía tiende a ver reducida a lo lúdico, al ocio o al entretenimiento. Los tres imperativos que describí son experimentados por los jóvenes como potenciadores de sus capacidades personales –la valorización positiva de sus usos de FB lo demuestra– pero al mismo tiempo intentan establecer regulaciones sobre sus exigencias. Existe un trabajo subjetivo de aceptación y regulación de los imperativos de la tecno-sociabilidad que los jóvenes realizan: un proceso de esforzados aprendizajes y autocontroles que contrasta con la noción de *nativos digitales* como aquellos que tienen naturalizada la presencia de las nuevas tecnologías.<sup>104</sup> Estos dos aspectos, relevados en un breve esbozo de la dinámica que imprime la tecno-sociabilidad, refuerzan la necesidad de continuar explorando las potencialidades y exigencias de la inclusión digital, si se pretende contribuir a combatir las desigualdades que enfrentan, aquí también, los jóvenes de sectores populares.

---

104. En Benítez Larghi, Lemus y Welschinger (2014) desarrollamos una crítica al concepto de “nativos digitales” desde esta óptica y contrapesando argumentos empíricos.

## Referencias

- Benítez, S. (2016). Elogio de un fracaso. La dimensión simbólica del Programa Conectar Igualdad. *Revista Argentina de Estudios de Juventud*, (10).
- Benítez, S.; Lemus, M.; Welschinger, N. (2014). Más allá del tecnologicismo, más acá del miserabilismo digital. Procesos de co-construcción de las desigualdades sociales y digitales en Argentina contemporánea. *Ensamblajes en sociedad, política y cultura*. 1(1), 57-81.
- Benítez, S.; Winocur, R. (2010). Internet y la computadora como estrategias de inclusión social entre los sectores populares. Imaginarios y prácticas desde la exclusión. *Revista Comunicação & Inovação*, 11 (20), 3-25.
- Boyd, D. (2010). Friendship. En: Mizuko, I. *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*. 79-115. Cambridge, Inglaterra: The MIT Press.
- Hine, Christine. (2012). *The internet: Understanding Qualitative Research*. Nueva York, Estados Unidos: Oxford University Press.
- Jenkins, Henry. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.
- Welschinger, N. (2015). Nuevas tecnologías digitales en acción: “estar conectado” en la experiencia de jóvenes de sectores populares en el marco del Programa Conectar Igualdad en el Gran La Plata. *Astrolabio. Nueva Época*. (14), 435-460.
- Welschinger, N. (2016). La llegada de las *netbooks*. Etnografía del proceso de incorporación de las nuevas tecnologías al escenario escolar a partir del Programa Conectar Igualdad en La Plata (2011-2015). Tesis de doctorado en Ciencias Sociales. Universidad Nacional de La Plata. Argentina.
- Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular: la conexión como espacio de control de la incertidumbre*. México: Siglo XXI.
- Winocur, R. (2013). Etnografías multisituadas de la intimidad online y offline. *Revista de Ciencias Sociales. Segunda época*. 23(4), 7-27.

El libro *Jóvenes, transformación digital y nuevas formas de inclusión en América Latina* es un trabajo colaborativo escrito a muchas manos. Allí radica su riqueza. Ofrece un recorrido por las distintas visiones que múltiples actores de América Latina tienen sobre la inclusión digital. Integra experiencias, reflexiones y debates basados en investigaciones rigurosas que ilustran la diversidad cultural de esta región. Constituye un análisis actualizado que ayuda a comprender el impacto de la tecnología en los diversos procesos de inclusión (política, democrática, ciudadana, educativa, entre otras). En especial, en aquellos ámbitos donde niños, niñas, adolescentes y jóvenes de contextos vulnerables de América Latina son los protagonistas.

María José Ravalli  
Especialista en Comunicación, UNICEF Argentina

El libro constituye una apuesta a la reflexión acerca de los procesos de transformación que observamos en nuestras sociedades a partir de la expansión de las tecnologías de la información y de la comunicación. Surge del trabajo colectivo de diversas instituciones que comparten distintos abordajes y miradas sobre nuestros niños y jóvenes en la era actual. La publicación se estructura en grandes áreas temáticas. Cada una de ellas permitirá al lector aproximarse a los múltiples contextos latinoamericanos en su relación con las distintas formas, tanto de exclusión como de inclusión. Aquí son las nuevas generaciones las protagonistas de las transformaciones actuales. Esta obra presenta más de 30 artículos entre los que se encuentran ensayos, investigaciones y experiencias de trabajo. Confiamos en que el libro constituirá un insumo relevante para el debate, tanto de investigadores, docentes, hacedores de políticas públicas, padres y como del público en general.

## **JÓVENES, INCLUSIÓN, IDENTIDADES, PRIVACIDAD, CULTURA MAKER, DERECHOS Y RESPONSABILIDADES, APRENDIZAJE Y TIC, PARTICIPACIÓN**



Fundación Ceibal

DEBATE



Facultad de Información  
y Comunicación



UNIVERSIDAD  
DE LA REPÚBLICA  
URUGUAY



DIGITALLY  
CONNECTED



UNIVERSIDAD DE CHILE  
Instituto de la  
Comunicación e Imagen  
ICEI

ISBN: 978-9974-888-23-4



9 789974 888234