



Identidades, comunidades y plataformas

Indagaciones en
apropiación de tecnologías
digitales interactivas

Luis Ricardo Sandoval
Marta Pilar Bianchi
(coordinadores)



Identidades, comunidades y plataformas

Indagaciones en
apropiación de tecnologías
digitales interactivas

Luis Ricardo Sandoval

Marta Pilar Bianchi

(coordinadores)



Identidades, comunidades y plataformas: indagaciones en apropiación de tecnologías digitales interactivas / Luis Ricardo Sandoval ... [et al.] ; coordinación general de Luis Ricardo Sandoval; Martha Pilar Bianchi.- 1a ed.- Comodoro Rivadavia Universitaria de la Patagonia-EDUPA, 2023.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-8352-49-7

1. Ciencias de la Comunicación. 2. Comunicación Digital. I. Sandoval, Luis Ricardo, coord. II. Bianchi, Martha Pilar, coord.

CDD 302.231



Este obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional](#). Esta licencia permite copiar, distribuir, exhibir e interpretar este texto, siempre que se respete la autoría y se indique la procedencia.

© Eva Camila Rodríguez; Marina Aguila; Mauro Varela; Nicolás Emilio Gerdel; Jorge Adrián Rúa; Gustavo Ángel López; Teresa Ruiz; Noelia Isabel; Haro Ariadna Pereira; Luis Ricardo Sandoval y Marta Bianchi

© Fotografía de la tapa: [rawpixel](#), [123RF Free Images](#)

© Edupa (Editorial Universitaria de la Patagonia)

Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco. Ciudad Universitaria, Ruta Provincial N° 1, Km. 4.

Comodoro Rivadavia, Chubut, República Argentina

Índice

Presentación.....	7
Mecanismos de resguardo en usuarios con perfiles públicos dentro de Instagram <i>Eva Camila Rodríguez.....</i>	15
Entre #ChubutSiaLaVida y #QueSeaLey: El ciberactivismo durante el debate por la Interrupción Voluntaria del Embarazo (IVE) en Comodoro Rivadavia, Chubut <i>Marina Aguila y Mauro Varela.....</i>	49
Perspectivas de género en los videojuegos: un repaso histórico <i>Nicolás Emilio Gerdel y Jorge Adrián Rúa.....</i>	99
La Tecnología Educativa y el modelo A.D.D.I.E implementado en el Entorno Virtual de Aprendizaje Tecnomúsica. <i>Gustavo Ángel López.....</i>	131
Sociabilidad, prestigio y significaciones de una comunidad virtual <i>Teresa Ruiz.....</i>	147

Usos de los smartphones por parte de los
adolescentes y el impacto en sus relaciones sociales
Noelia Isabel Haro y Ariadna Pereira.....179

Anticipar el futuro: la inteligencia artificial,
entre ficción e imaginación
*Luis Ricardo Sandoval; Marta Bianchi y
Mauro Varela*.....217

Hacer etnografía en un espacio digital
Marta Pilar Bianchi.....247

Interacción entre humanos y máquinas: algunas
cuestiones teóricas para el campo de estudios
de la comunicación
Luis Ricardo Sandoval.....261

Contactos de autoras y autores.....287

Presentación

El libro que el lector tiene en sus manos (o, con bastante más probabilidad: en su pantalla) recoge los resultados de un conjunto de estudios que formaron parte del proyecto de investigación PI SCyT-UNPSJB N° 1595 «Tecnologías interactivas de comunicación y vida cotidiana: apropiaciones y usos. Segunda etapa», cuyo objetivo principal consistió en el análisis de experiencias diversas de apropiaciones y usos de tecnologías interactivas en la región de la Patagonia Central, área de injerencia directa de la Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco. Los casos se seleccionaron a partir de criterios de interés teórico, metodológico o de relevancia social y comunitaria, con un interés particular en aquellos que registraban experiencias de usos de las tecnologías interactivas relacionados con la movilización social y política, la educación, la sociabilidad y el acceso a bienes culturales y entretenimiento. Nos interesó, en este proyecto, discutir en qué medida la heterogeneidad de las experiencias vinculadas a los usos de las tecnologías interactivas puede ser interpelada por un modelo teórico común, y en qué medida la especificidad de los casos obliga a desarrollos conceptuales localizados.

Nuestra intención original era dar continuidad a un conjunto de iniciativas de investigación desarrolladas en los últimos años, especialmente en el marco del Grupo de Trabajo sobre internet, tecnología y cultura (GT-Itc) de la FHCS-UNPSJB, y al mismo tiempo constituir un marco –tanto teórico como institucional– para los trabajos de tesis de posgrado y grado de los integrantes de la unidad ejecutora. Pero apenas en el inicio de la ejecución del proyecto, la pandemia de COVID-19 y las medidas sanitarias relacionadas nos brindaron un escenario inédito para reflexionar acerca de los procesos de apropiación de tecnologías, obligando a modificaciones tanto en las formas de organización de la tarea de la unidad ejecutora como, de manera más importante, en los mismos dispositivos metodológicos que debimos elaborar para nuestra investigación. En un proyecto anterior habíamos elegido como objeto de análisis a las comunidades colaborativas de producción de conocimientos (Bianchi, 2012; Bianchi & Sandoval, 2014; Sandoval, 2012b; Sandoval & Bianchi, 2016), pero la virtualidad como locus de la producción colaborativa, que hace quince años aún era un tanto inhabitual, en el contexto del ASPO (Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio) se volvió una experiencia generalizada y recurrente. Como constataba en el inicio de la pandemia el documento emitido en forma conjunta por el GT CLACSO «Apropiación de Tecnologías Digitales e interseccionalidades» y la Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías Digitales, «muchos de los hallazgos que hemos producido se han reactualizado de manera contundente, con la determinación de varios de nuestros países de llevar adelante limitaciones a las posibilidades de transitar en el espacio público» pero, al mismo tiempo, también

se verificó la persistencia de la brecha digital y la necesidad de políticas públicas que asumieran el carácter estratégico de las tecnologías digitales de comunicación¹.

En ese contexto general, nos abocamos a una serie de indagaciones particulares de casos de apropiación de tecnologías de comunicación interactivas, cada uno con su especificidad, los que se analizaron desde una perspectiva compartida: el interés por analizar la apropiación de tecnologías como una dialéctica entre propuestas objetuales y configuraciones de sentido de los usuarios, en el marco más amplio de los condicionantes provenientes de los procesos económico-industriales, los marcos regulatorios y las políticas públicas.

Los primeros tres capítulos exponen los resultados de investigaciones de las que se habían adelantado resultados parciales en el anterior volumen producido por el proyecto (Sandoval, 2021), pero ahora concluidas. En el primero, Camila Rodríguez analiza el modo en que las nociones de privado y público son redefinidas, en forma contextual, por los usuarios de Instagram, en diálogo con su interés por los cambios en los usos de la fotografía como medio de expresión. Combinando el análisis de contenido de imágenes publicadas por algunos usuarios y usuarias jóvenes con una serie de entrevistas en profundidad, concluye que, aún cuando los perfiles se configuren en modo público, usuarios y usuarias construyen dentro de este espacio digital un círculo íntimo a partir de estrategias para ejercer el control sobre la información publicada y sobre el acceso a la misma.

Marina Águila y Mauro Varela presentan una indagación sobre el uso de la red social Facebook por parte de movimientos sociales en el marco del debate y votación del proyecto de Ley de Interrupción Voluntaria del Em-

barazo (IVE), durante el año 2018 y en la ciudad de Comodoro Rivadavia, proceso político que se convirtió en un hito histórico en cuanto al aspecto democrático participativo/deliberativo. Analizando el uso de Facebook por parte de organizaciones a favor y en contra de la aprobación de esta ley, Águila y Varela muestran cómo desde ambos espacios se buscó colocar el tema en la agenda local y regional y cómo el uso de la red social se vinculó a estrategias de movilización en el espacio urbano.

Por su parte, Nicolás Emilio Gerdel y Jorge Adrián Rúa presentan los resultados de un estudio de las representaciones de género en algunas de las sagas de videojuegos más influyentes, con foco en la manera en que se representan a las mujeres y a las disidencias de la heteronormatividad. Si bien el análisis histórico muestra cierta permeabilidad de la industria de videojuegos hacia la representación de mujeres –con el pasaje de personajes femenino con cuerpos voluptuosos y personalidades pasivas y serviciales, típicos de los años noventa, a caracteres activos y cuerpos diseñados de modo más cercano a la realidad– también evidencia la baja representatividad de los grupos disidentes a los heteronormados, con una ausencia total de casos en dos de las tres sagas analizadas. Como señalan los autores, la definición de los personajes y la narrativa de un producto cultural tan influyente como estos videojuegos pueden colaborar con la construcción (o no) de nuevos tipos de violencias en la sociedad. Y de ahí la importancia estratégica de su análisis.

Un segundo bloque de artículos muestra resultados de nuevas indagaciones. Gustavo Ángel López describe la experiencia de Tecnomúsica, un entorno virtual de aprendizaje dedicado a la enseñanza de música median-

te cursos on line. Como explica su autor, focalizarse en una experiencia de formación virtual no formal «representa una interesante oportunidad para abordar los desafíos relacionados con la accesibilidad, la capacitación y el apoyo técnico para garantizar una formación de calidad en la educación musical».

Teresa Ruiz opta por un enfoque de etnografía virtual para su detenido análisis de una comunidad virtual que se caracteriza porque su principal objetivo es la misma sociabilidad. Al analizar las formas de construcción de prestigio y las jerarquías que sostienen a la comunidad, así como las motivaciones y sentidos que construyen sus integrantes, Ruiz muestra las tensiones que enfrenta la sociabilidad contemporánea y el lugar cada vez más importante que juegan en ella los vínculos mediados por internet.

Por su parte, Noelia Isabel Haro y Ariadna Pereira dan cuenta de los resultados de una encuesta realizada a adolescentes, estudiantes de una escuela secundaria, acerca del uso de *smartphones* para la relación con sus familias y pares, y en relación a las actividades educativas. Los resultados muestran la percepción altamente positiva sobre su uso, cierta disparidad respecto a la valoración de su incidencia en las relaciones sociales y la existencia de situaciones de acoso que, aunque minoritarias, exigen atención. Como concluyen estas autoras, si bien los beneficios percibidos del uso de *smartphones* son indudables, «también plantean desafíos significativos que deben ser considerados, especialmente en cuanto a su impacto en las relaciones cara a cara y la exposición a riesgos en línea».

La contribución de Luis Ricardo Sandoval, Marta Bianchi y Mauro Varela se centra en los imaginarios tec-

nológicos relativos al desarrollo de la inteligencia artificial (IA), a partir del análisis de ficciones audiovisuales y de entrevistas realizadas a jóvenes en las que se les propuso, como eje del intercambio, imaginar las sociedades del futuro y el rol de las IA en las mismas. Si, por un lado, detectan en las ficciones audiovisuales recientes que tematizan a la IA una inflexión diferencial respecto al tratamiento clásico del tema, por el otro constatan que, al menos para sus jóvenes entrevistados, la ficción es un recurso cognitivo central a la hora de imaginar el futuro.

El volumen cierra con dos trabajos que, a diferencia de los anteriores, no presentan casos empíricos puntuales sino que realizan reflexiones de índole más general, más allá de que el trabajo empírico es el horizonte de las mismas. Esto resulta claro en el capítulo de Marta Pilar Bianchi, donde, en diálogo con una investigación que toma como objeto a una comunidad de subtituladores, realiza una reflexión acerca de la etnografía virtual como dispositivo metodológico, las continuidades que presenta con la tradición etnográfica y, también, las rupturas y diferencias respecto a la misma. En última instancia, el involucramiento con las personas estudiadas y el compromiso con sus perspectivas del mundo, características distintivas del enfoque etnográfico, se mantienen inalterables, más allá de que la infraestructura de la participación sí varíe. Como señala esta investigadora: «reivindicamos la participación como forma de acceder a la comprensión, aun con las dificultades que impone la mediación tecnológica, ya que son las mismas que experimentan los participantes y que habilitan/constríen sus vínculos».

Finalmente, en el capítulo que cierra este volumen, Luis Ricardo Sandoval se interroga sobre la manera en

que las «máquinas inteligentes» ponen en cuestión algunos supuestos –explícitos o implícitos– que han acompañado al campo de estudios de la comunicación desde su origen. Más allá de que los procesos (tecnológicos, políticos, económicos) en curso han abierto una gama de problemáticas que inciden en la agenda de preocupaciones del campo, este autor detecta cierta vacancia en términos más específicamente teóricos y epistemológicos, cuestiones de las que destaca su importancia.

Los autores de este volumen queremos dejar constancia de nuestra gratitud con el Grupo de Trabajo sobre internet, tecnología y cultura, colectivo que, además de los autores, también integran Natalia Carrizo, Juan Manuel Oyarzún, Daniel Pichl, Celina Salvatierra y Víctor Latorre Mansilla. Es el marco de nuestro trabajo de investigación, que solo puede sostenerse a partir del diálogo, la solidaridad y el apoyo mutuo. La participación en la Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías Digitales y el intercambio con sus integrantes ha enriquecido este trabajo de una manera sustancial.

Luis Ricardo Sandoval
Marta Pilar Bianchi
Coordinadores
Diciembre de 2023

Notas

- 1 «El acceso a las tecnologías digitales como derecho humano». Pronunciamento conjunto del GT CLACSO «Apropiación de Tecnologías Digitales e interseccionalidades» y

la Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías Digitales (RIAT). Mayo de 2020. Disponible en <https://shrtn.escalar.pt/cdEz>

Referencias

- Bianchi, M. P. (2012, mayo 9). Comunidades colaborativas de subtítulos de películas: ¿nuevas concepciones de trabajo? XI Congreso Latinoamericano de Investigadores de la Comunicación, Montevideo, Uruguay.
- Bianchi, M. P., & Sandoval, L. R. (Eds.). (2014). *Habitar la red: Comunicación, cultura y educación en entornos tecnológicos enriquecidos*. EDUPA.
- Sandoval, L. R. (2012b, mayo 9). Comunidades de construcción colaborativa de conocimiento: Entre la novedad y la domesticación. XI Congreso Latinoamericano de Investigadores de la Comunicación, Montevideo, Uruguay.
- Sandoval, L. R. (Ed.). (2021). *Pantallas: Usos y representaciones en comunicación digital*. Ediciones del gato gris.
- Sandoval, L. R., & Bianchi, M. P. (2016). Comunidades autónomas de producción de conocimiento: Jerarquías, conflictos y redefiniciones. *Alter Enfoques Críticos*, 13, 48-71.

Mecanismos de resguardo en usuarios con perfiles públicos dentro de Instagram¹

Eva Camila Rodríguez

Introducción

Investigar en temas vinculados a la comunicación implica orientar la mirada hacia la construcción de sentidos que producen las personas en la relación con los otros. Teniendo en cuenta que en la última década, los cambios en nuestra forma de socializar fueron rotundos y vertiginosos, es primordial analizar las transformaciones que produce la digitalización de las relaciones. La comunicación digital, las redes sociales, la información periodística, es decir, los modos de comunicarnos mediante lo virtual, nos llevan a escribir y leer en todos los momentos del día, todos los días, potenciando la instantaneidad y casi siempre la brevedad, bajo diferentes formatos en simultáneo. Por ello, consideramos pertinente poner la atención en cómo estas innovaciones cambian nuestras formas de socializar, a partir de la reconstrucción de los significados que están implícitos en esos usos.

Es por eso, que nos situamos bajo la premisa de investigar las significaciones que están presentes en y a partir de los usos de lo masivo. Entendiendo que lo masivo, como señala Martín-Barbero (2012),

no solo los medios, lo masivo son los productos, lo masivo son los comportamientos, lo masivo son las creencias nuevas, los nuevos mitos. Estamos empezando a elaborar metodológicamente un mapa que nos permita investigar la gama de posiciones que la gente vive frente a lo masivo (p. 83).

En ese sentido, desde el campo de la comunicación es primordial, ante la naturalización que se produce por su inserción en la cotidianidad, poder dar cuenta del nivel de importancia que le damos a la comunicación digital para la socialización, y cómo repercute en lo presencial u off line.

Al analizar estos procesos, podemos dar cuenta de que el uso de aplicaciones para socializar repercute en los modos y en las maneras a partir de las cuales nos relacionamos con los demás, en cómo comunicamos nuestras identidades.

Según Sandoval (2020, p. 13), apropiación describe los procesos a partir de los cuales una comunidad o un individuo recrean constantemente su identidad, utilizando todos los materiales disponibles y útiles, independientemente de su procedencia. Lo que justifica el foco en el ámbito digital, porque es justamente desde allí que los usuarios construyen una presentación del yo a partir de las posibilidades específicas que les brinda cada medio digital.

A eso, se le suma que actualmente se vive bajo una cultura donde reina la imagen. La lectura digital se da

mayormente a través de imágenes, debido a que es cotidiano y habitual que las personas estén constantemente rodeadas de estímulos visuales que narran diversos puntos de vista sobre lo real.

Es por ello que, durante este recorrido, a partir del análisis de fotografías y de entrevistas realizadas a usuarios seleccionados, se desarrollará cómo Instagram se construye como un espacio juvenil e íntimo, así como los mecanismos de control que ejercen para gestionar quiénes reciben la información que comparten dentro del medio social y así lograr sentirse resguardados.

Marco teórico

El concepto de privacidad ha estado relacionada a la distinción (y contraposición) entre esferas: la pública y la privada. Según la perspectiva clásica de Hannah Arendt (2011), para los antiguos griegos la esfera privada era considerada un lugar de privación, asociado a las necesidades de la reproducción de la vida y en contraposición a la esfera pública, espacio de libertad y aparición (es decir: visibilidad) del sujeto. En el marco de una reflexión sobre la transformación de la acción política, que parte de la descripción de Arendt pero que trata de superarla, John B. Thompson (2005, 2015) indica que esta visibilidad sufrió una transformación profunda y estructural debido al desarrollo de las tecnologías de mediación: si suponía tradicionalmente la co-presencia, en la actualidad es posible e inclusive habitual la existencia de una simultaneidad desespacializada y la emergencia de un tipo de publicidad que él llama «publicidad mediada»: la posibilidad de que acciones o acontecimientos ingresen a la esfera pública más allá de las constricciones de la comunicación cara a cara.

Si bien el interés de este autor se centra en la forma en que se ha transformado la esfera pública con estas nuevas formas de visibilidad, y especialmente el lugar que ocupan en este proceso los escándalos políticos (Thompson, 2001), ofrece algunas líneas conceptuales de interés para la reflexión sobre el proceso de la transformación de la privacidad. En la tradición del pensamiento político liberal clásico, argumenta el autor, la privacidad suele explicarse a partir de la defensa de la propiedad privada. Sin embargo, una conceptualización de la privacidad útil para los contextos actuales debe partir de otras premisas, y Thompson prefiere plantearla en términos de control informativo: «la capacidad de controlar las revelaciones sobre uno mismo, y de controlar cómo y hasta qué punto estas pueden comunicarse a los demás» (Thompson, 2015, p. 29), y sugiere que el análisis de Erving Goffman (1979) de los «territorios del yo» puede brindar pistas útiles. Para Goffman, las interacciones se regulan a partir de reivindicaciones territoriales, las que suponen cierta construcción de una esfera de privacidad, o al menos de uso exclusivo de un recurso. Entre los distintos territorios en juego (espacio personal, recinto, turno, etc.), uno es especialmente relevante aquí: la reserva de información, entendida como «la serie de datos de uno mismo cuyo acceso una persona espera controlar mientras se halla en presencia de otras» (Goffman, 1979, p. 56), reivindicación que puede ponerse en cuestionamiento a partir de conductas que supongan infracciones de distinto tipo. Estas infracciones pueden ser llevadas a cabo por otros o por el mismo actor cuando comete una infracción en contra del control de sus propias reservas, siendo una de estas posibilidades el exhibicionismo, cuando la conducta del ac-

tor lleva a que «otras personas que miran y tocan de forma perfectamente normal, se encuentren sin embargo con que cometen una intromisión» (Goffman, 1979, p. 71).

Lógicamente, tanto las reivindicaciones territoriales como las posibles infracciones, y por tanto la misma noción de privacidad, se definen contextualmente, un aspecto en el que ha profundizado Nissenbaum (2010) a partir de la noción de integridad contextual, que supone la existencia de normas consensuadas generalmente de modo tácito (y por ende, sujetas a discrepancias y negociaciones) que rigen los flujos informativos, tanto sus contenidos como su distribución, en base a los roles de los interactuantes en el marco de contextos situacionales.

Al entender la privacidad como una reserva de información definida contextualmente, esta también puede ser pensada desde el aún más conocido modelo dramático de Goffman (1981), como la diferencia entre regiones anteriores y posteriores de la actuación, y como las tácticas que desarrollan los actores para que la información de las últimas no sea visible en las primeras.

La privacidad y los entornos digitales

El entorno virtual sustenta el día a día de la sociedad contemporánea ya que se convierte el lugar donde desarrollar la vida on line. Es en ese sentido que la diferenciación entre esferas on line y off line ya no resulta operativa para describir la mayoría de las prácticas actuales de acceso y uso de tecnologías basadas en internet. van Dijck (2016) señala que, en menos de una década, ha surgido una nueva infraestructura de socialización y reacción social en línea, penetrando en la cultura contemporánea y haciendo que los patrones de comportamiento co-presenciales, al mixturarse con las

normas sociales y sociotécnicas propias de los entornos on line, adquieran nuevas características. Ello permite comprender cómo el ciberespacio no se articula como agregado a la sociedad, sino que forma parte de un continuum de relaciones sociales en constante evolución.

Según Cabello (2018), un estudio de mil casos realizado en Estados Unidos a principios del 2018 indica que el 91% de usuarios que tiene entre 18 y 24 años de edad es activo en las redes sociales: «Cuando analizamos los usos que se hacen de internet, el de las redes sociales aparece como el de mayor peso relativo, a tal punto que en algunos casos llega a constituirse en sinónimo de ingreso a internet» (p. 57).

Los medios sociales, definidos como el grupo de aplicaciones basadas en internet que permiten la creación e intercambio de contenido creado por los usuarios, han sido centrales en la redefinición y difuminación de los límites entre los entornos on line y off line. Al mismo tiempo que construyeron los cimientos tecnológicos e ideológicos de la web 2.0, formaron una nueva capa por la que las personas organizan sus vidas, influyendo en la interacción humana y en las formas de cohabitar en los niveles individual, comunitario y social.

En los medios sociales, en todas sus variantes posibles, han confluído años de historia de comunicaciones, literatura, fotografía, entre otros lenguajes, a su vez que han posibilitado la emergencia de nuevos géneros que irrumpen en las viejas dinámicas y vuelven a poner de manifiesto la posibilidad de que «cualquiera» pueda leer y escribir, producir fotografías o videos, dando un nuevo giro a la expectativa que expresó hace casi un siglo Benjamin, al afirmar que «la distinción

entre autor y público está a punto de perder su carácter sistemático» (1989, p. 40).

Es así que las redes sociales se constituyen como una nueva zona para el desarrollo, experimentación y desempeño de la presentación del yo. Con ellas, los usuarios disponen de medios de comunicación y espacios propios de intervención en la vida social. Son, potencialmente, productores y generadores de contenidos que crean conversaciones on line entre usuarios, forjando distintos tipos y niveles de interacción.

«A través de las redes, nuestros entrevistados amplían en parte su ámbito de acción, interacción y producción de sentido, pero al mismo tiempo, establecen relaciones que refuerzan el universo próximo» (Cabello, 2018, p. 61). En estos casos, la utilización de las redes sociales permite percibir más facetas de las personas conocidas, al tiempo que generan una situación comunicacional en la que dimensionan hasta qué punto y en qué sentido son considerados por el otro.

Internet se volvió el nuevo soporte o paradigma sociotécnico, donde se constituye

la base material de nuestras vidas y de nuestras formas de relación, de trabajo y de comunicación. Lo que hace internet es procesar la virtualidad y transformarla en nuestra realidad, constituyendo la sociedad red, que es la sociedad en que vivimos (Renobell Santarén, 2017, p. 118).

En ese contexto es que las redes sociales se volvieron un espacio público, en el cual se encuentran –y desencuentran– imaginarios, concepciones diferentes sobre qué es lo público, qué lo privado y qué compete a la esfera de la intimidad.

Para Hogan (2010) ya no nos movemos por las etapas de la vida evolucionando cronológicamente, sino que vamos dejando huellas de datos en las redes a medida que avanzamos temporalmente. A partir de ello, podemos interactuar con los datos que los demás dejan, como también interactuar directamente con las personas: «El mundo, entonces, no es solo un escenario, sino también una exhibición participativa» (p. 377).

Imágenes que eran reservadas en la privacidad, se mueven hacia los nuevos espacios públicos, en las que se hacen visibles, estableciendo una construcción de un perfil, y con esto, de una identidad virtual. En la sociedad actual, sólo aquello que está expuesto a la mirada puede ser garantizado como existente, por lo que la identidad se construye a partir de lo expuesto.

En esa exhibición participativa que son las redes sociales, los usuarios y usuarias narran su identidad a partir del contenido que comparten: fotografías, producciones audiovisuales, escritas y sonoras. Si la identidad se encuentra fundamentalmente en la capacidad de la persona de «llevar adelante una crónica particular» (Giddens, 1994, p. 74), la construcción de este relato se basa en el registro y publicación del devenir de la vida cotidiana, acciones en las cuales la imagen fotográfica se convierte en un recurso central, y de allí que «se afianzara la fotografía como práctica privilegiada» (Murolo, 2015, p. 676) dentro de las redes sociales.

De esta manera, la publicación de imágenes, y el consumo de las que otros y otras publican, resulta funcional a la búsqueda de visibilidad por parte de los usuarios y usuarias de redes sociales, a partir de la premisa de que estar conectado implica pertenecer y no pasar desapercibido. Dado que estos monitorean a otros y otras a la

vez que son monitoreados, el aumento generalizado de este tipo de usos de la comunicación en redes fomenta la exposición de cada vez más detalles personales, creando así un círculo en el que la conectividad permanente se traduce en la ansiedad por «no perderse ningún detalle». Para Sibilia (2008) se trata de una «espectacularización del yo» centrada en la acentuación de la individualidad: mostrar y mostrarse en las redes sociales son formas de reafirmar el yo afines al contexto dado por un modo de producción capitalista donde los principios económicos neoliberales se tornan fundantes y el consumidor y su práctica constituye un eje ordenador (van Dijck, 2016).

Se podría decir que, en la actualidad, el exhibirse ya no es algo extravagante, debido a que, a partir de la irrupción de las redes sociales en la socialización, se volvió una estrategia habitual en la vida de un gran número de personas. Estaríamos ante una generalización de la operación de performar, como la denomina Schechner (2003), entendiéndola como una práctica que busca el ser exhibido al máximo y resaltando que la misma se destina a la mirada de otros y otras y en donde la realización de los actos cotidianos se vuelve indistinguible de su planificación para ser retratados o proyectados, dicha «teatralización coreográfica no sólo se está generalizando, sino que además se ha legitimado en el plano moral» (Sibilia, 2020, p. 168). Mostrarse ya no es algo vergonzoso, ya que la forma en que las identidades se producen, de manera alterdirigida, desde la comunicación de aspectos y detalles que se resaltan en diferentes soportes y ya no sólo en la conversación presencial.

Así, los espacios circundantes se transforman en un plató o escenografía donde retratar la cotidianidad: «nos

exponemos como “actores” todo el tiempo o en cualquier tiempo, la ciudad, nuestros hogares y nuestras vidas constituyen un gran escenario» (Morales, 2013, p. 46). Lo innovador de esto es que «todos somos actores, todos podemos ser (y lo somos) figuras públicas, no solo los políticos, los actores profesionales, los deportistas» (Ibíd., p. 46).

Estas prácticas comunicacionales en las que, al menos en apariencia, usuarios y usuarias exhiben su intimidad han sido foco de variados análisis: se las ha enmarcado como prácticas confesionales (Sibilia, 2008), se las ha adscripto a un «capitalismo de las apariencias» (Fontcuberta, 2016) e incluso se las ha asociado a una «sociedad pornográfica» (Han, 2013). La relación que se sostiene en estos posicionamientos es de pesimismo por la convicción de que «se ha roto con la noción clásica de intimidad y de privacidad» (Renobell Santarén, 2017, p. 120).

Sin embargo, resulta más productivo partir de la premisa de que los límites entre privado y público no son fijos ni constantes. Los nuevos contextos llevan a que usuarios y usuarias establezcan –a partir de los condicionamientos y potencialidades de las mismas plataformas– nuevas y específicas diferenciaciones entre lo que es publicable, lo que es íntimo y privado bajo determinados contextos situacionales que quedan definidos por el uso de las redes sociales. En consecuencia, y dado que una definición apropiada de privacidad debe ser relativa a un contexto situacional (e interaccional) específico, indagar empíricamente acerca de cómo los usuarios y usuarias caracterizan el medio social Instagram, y a su vez, averiguar sobre qué consideran corresponde a la esfera privada, qué a lo íntimo y qué a lo público, nos parece pertinente.

Antecedentes

La intersección entre juventud, redes sociales e intimidad ha sido un campo de investigación en expansión en los últimos años. El interés sobre dicho tema ha explorado principalmente los riesgos derivados de la exposición de información personal en perfiles públicos de diversas plataformas. Estos enfoques han arrojado luz sobre las preocupaciones de privacidad de los usuarios, especialmente entre los jóvenes, en un entorno digital cada vez más público.

La revisión sistemática de literatura en torno al uso de las redes sociales de los jóvenes entre 2017 y 2021 de Motemayor Garza & Tapia Cortes (2022) analizó el impacto y los modos de uso de redes sociales en jóvenes. Los resultados demuestran que el impacto del uso de las redes sociales se concentró en riesgos asociados con los fenómenos *phubbing*, *fitspiration* y el *phishing*. De igual forma, se evidencia el efecto de los *influencers*, la diversidad de contenidos de interés, la preferencia en el horario de uso, el tipo de dispositivo que utilizan para conectarse, las redes sociales más utilizadas, el tipo de habilidades que han desarrollado con el uso, los beneficios, finalidades y los miedos que enfrentan los jóvenes dentro de las redes sociales. En cuanto a los modos de uso de las redes sociales se encontraron: usos positivos, negativos, educativos, motivante, característicos y alternativos. Sin embargo, no se profundizó en cómo los usuarios implementan estrategias de resguardo en perfiles públicos para mitigar estos riesgos.

Hernández-Serrano et al. (2021) enfocó su investigación en los riesgos que enfrentan los adolescentes en su búsqueda de auto-representación digital en redes sociales. El estudio se centró en cómo este grupo etario en-

frenta riesgos al compartir información en plataformas como WhatsApp, Instagram y Spotify. El hallazgo central fue que las prácticas de auto-representación así como la ausencia de filtros de audiencia se presentan como factores de riesgo significativos que exponen a los adolescentes a riesgos de privacidad, a pesar de su conocimiento sobre tales riesgos.

Paralelamente, González Sanmamed et al. (2022) analizaron los hábitos de estudiantes universitarios, evidenciando que la difusión de datos personales en redes sociales es una tendencia preocupante. Estas investigaciones subrayan la necesidad de formación en privacidad y educación sobre la intimidad en el entorno digital.

Bajo el objetivo de investigar la relación entre la configuración de la privacidad en los perfiles de Facebook y dos dimensiones de personalidad (extroversión y neuroticismo) en relación con el sexo, Casado Riera et al. (2015) aplicaron un cuestionario de privacidad y de personalidad a una muestra de 92 mujeres y 70 hombres, usuarios de Facebook. No se encontró una relación significativa entre extraversión o neuroticismo y la privacidad en los perfiles de Facebook, pero sí se presentaron diferencias significativas de sexo respecto a la privacidad.

En cuanto a la relación entre los jóvenes y la apropiación de smartphones, Haro y Pereira (en este mismo libro), realizaron un estudio cuantitativo que analiza cómo estas tecnologías impactan en las relaciones con sus padres, tutores y pares, identificando algunas repercusiones en la vida social. A través de una encuesta realizada a 135 estudiantes de entre 13 y 18 años durante el año 2023 dan cuenta de los patrones de uso de los smartphones, las percepciones que los adolescentes poseen sobre ellos, y cómo estos dispositivos han pasado a ser

herramientas centrales en la vida diaria de los jóvenes, influyendo en diversos aspectos de su interacción social. Los resultados de dicha investigación revelan que la comunicación es el uso predominante de los smartphones entre los adolescentes, ofreciéndoles anonimato, sincronía, socialización y la posibilidad de crear una identidad digital. Un 75,6% de los encuestados indicó que los smartphones facilitan la comunicación con sus familiares, y un 92,6% señaló lo mismo en relación con sus amigos. Además, un 41,5% de los adolescentes afirmó sentirse más conectado gracias al uso de estos dispositivos. Aunque los smartphones mejoran la gestión del tiempo y aumentan la autonomía de los jóvenes, también presentan riesgos, como el contacto con desconocidos, sumado a que más de la mitad de los encuestados reconoció que su uso puede distraerlos de sus actividades académicas. La portabilidad y facilidad de uso se destacan como características valoradas que refuerzan el rol central de estos dispositivos en la vida diaria de los adolescentes.

Situándonos en el análisis en torno a la red social Instagram específicamente, Montero Corales (2020) realizó un acercamiento hacia la apropiación y consumo en dicha aplicación por parte de jóvenes universitarios, donde identificó la diversidad de usos de la plataforma, entre los que se encuentran la utilización de esta red social como herramienta de interacción social, documentación, expresión personal y «mirar lo que los otros hacen», así como un espacio de interacción con usuarios, marcas e influencers.

Otro estudio, realizado por Lemus (2020) se encargó de examinar las regulaciones en el desarrollo de la identidad virtual en Instagram, logrando identificar que los

jóvenes siguen pautas en relación a la imagen corporal y el estilo de vida. Para esto, a partir de un enfoque metodológico cualitativo, donde combinó entrevistas biográficas con observaciones virtuales de publicaciones de Instagram, indagó en las prácticas para mostrarse e interactuar on line de 27 varones y mujeres de entre 15 y 18 años. En relación al tipo de imagen corporal que se debe mostrar, la investigación evidencia una tendencia a la reproducción de estereotipos de género, así como la tendencia a seguir estilos de vida vinculados al «éxito», enfatizando la importancia del consumo, la belleza y el entretenimiento.

Podemos decir que los estudios en torno a la juventud, las redes sociales y la intimidad están vinculados mayoritariamente a los riesgos derivados de la publicación de información personal en sus perfiles en diversas plataformas². Se pone el foco, asimismo, sobre los aspectos negativos vinculados a prácticas de uso excesivas que entorpecen el desarrollo de otras actividades cotidianas – por ejemplo, la atención en la escuela–. Además, se ha explorado e indagado sobre la existencia de diferencias en los niveles de exposición de información privada según el género y del perfil sociodemográfico. También se analizan las prácticas de publicación de aspectos de la cotidianidad en asociación con trastornos de la personalidad, o diferentes patologías en virtud de dicha exposición.

A pesar de estas investigaciones esclarecedoras, persiste una vacancia investigativa significativa en la literatura en torno a la gestión y la resignificación que realizan los jóvenes sobre lo íntimo, lo público y lo privado en su apropiación de sus redes sociales. Lo que nos da lugar para indagar en torno a cómo los usuarios con perfiles públicos en Instagram implementan mecanis-

mos para gestionar su información y salvaguardar su privacidad en un entorno público, específicamente en un contexto patagónico contemporáneo. Entender cómo los usuarios jóvenes navegan el delicado equilibrio entre autoexpresión y privacidad puede brindar una visión más completa de sus prácticas y desafíos en el ámbito de la presencia digital.

Metodología

La estrategia metodológica que sustenta esta investigación opta por el valor de la integración metodológica y, en consecuencia, por un diseño multimétodo. Para ser más específicos, este diseño utiliza una estrategia de combinación (Morgan, 1998) entre un abordaje cuantitativo y uno cualitativo, de implementación secuencial y en la cual el segundo posee un estatus preferente (Bericat Alastuey, 1998).

El dispositivo cuantitativo quedó constituido por un corpus de fotografías que fueron recopiladas de perfiles públicos de Instagram que responden a las características detalladas a continuación, con la finalidad de buscar en ellas indicadores acerca de la manera en que se definían los espacios privado, público e íntimo así como las motivaciones de la elección de Instagram para desplegar la narración de sus identidades. A partir de la utilización de una cuenta personal perteneciente a la investigadora, se detectaron perfiles que cumplían con los siguientes requisitos:

- a. Edad: 18 a 34 años. Esta segmentación de edad corresponde a que la mayor cantidad de usuarios de Instagram son parte de este rango etario. Según el sitio Statista, quienes se desempeñan como proveedores de datos de mercado e información sobre

los consumidores, representan en Argentina, el 42% del total de usuarios.

- b. Lugar de procedencia: Comodoro Rivadavia.
- c. Género: se eligieron perfiles de hombres, mujeres y disidencias sexuales.
- d. Privacidad de la cuenta: las cuentas debían estar configuradas en modo público.
- e. Actividad en la cuenta: actualización de *feeds* con un período no mayor a 1 año entre publicación y publicación.
- f. Cuentas personales: perfiles sin fines de lucro.

El corpus se recopiló entre enero y noviembre del año 2021, a partir de 27 perfiles escogidos de acuerdo a los criterios recién enumerados. Se seleccionó una muestra de entre 10 y 14 imágenes de cada cuenta para realizar un análisis de contenido de cada fotografía. Además, se efectuó un análisis sobre el orden plástico de la imagen, es decir, la forma. Este análisis permitió delimitar grupos de usuarios con características a priori diferenciadas en cuanto al interés de la investigación, así como establecer ejes temáticos para el abordaje de las entrevistas. En un primer análisis realizado en base al corpus fotográfico (Rodríguez, 2022), se evidenció que los usuarios seleccionados presentan su imagen bajo diferentes categorías. En primera instancia, podemos diferenciar las tomas de acuerdo a si el personaje aparece solo o acompañado por más personas. Cuando se trata de presentaciones con otras personas, se diferenció de acuerdo al tipo de relación que poseen con el personaje que suman a sus perfiles. Por último, se realizó la categorización de los espacios y actividades que retratan y comparten dentro de Instagram.

De esta manera se procedió a la instancia cualitativa, en la que se efectuaron entrevistas en profundidad a 13 usuarios, buscando indagar en las construcciones de sentido asociadas a la práctica comunicativa de publicación de fotografías personales en Instagram, especialmente en cuanto a las definiciones de intimidad, privacidad, publicidad y a las tácticas de control del flujo informativo. Las entrevistas tuvieron lugar entre diciembre 2021 y enero 2022. Fueron grabadas y sus grabaciones analizadas con un software de análisis cualitativo de datos (Atlas.ti). En la presentación de resultados se han modificado los nombres con el objeto de preservar el anonimato de los entrevistados.

Resultados

Teniendo en cuenta que la hipótesis planteada es que el uso de Instagram implica la construcción de una concepción específica de intimidad, es que se procedió a realizar entrevistas con usuarios seleccionados bajo los criterios anteriormente descriptos para la indagación de lo sugerido.

Del análisis de los datos de las entrevistas realizadas, se desprenden 2 tipos de caracterizaciones de acuerdo a los temas que se fueron abordando durante el diálogo con cada usuario:

- Usos y prácticas comunicacionales vinculadas a Instagram
- Privacidad, intimidad y publicidad

Usos y prácticas comunicacionales vinculadas a Instagram

Instagram fue una de las primeras redes sociales exclusivas para acceso móvil. Es una red social para compartir fotos y vídeos entre usuarios, con la posibilidad de

aplicación de filtros. Originalmente, una peculiaridad de Instagram era su limitación en cuanto al formato fotográfico, ya que sólo permitía fotos cuadradas, imitando el estilo vintage, como el de las cámaras Polaroid. En 2012, la aplicación fue adquirida por Facebook cambiando algunas de sus características, ya que ahora es posible publicar fotos en diferentes proporciones, vídeos, historias, boomerangs y otros formatos.

De acuerdo con el informe *Digital In 2022* elaborado por We Are Social en colaboración con Hootsuite, en 2022 Facebook se encontraba en primer lugar del ranking al contar con 2.910 millones de usuarios a nivel global. En el segundo puesto estaba ubicado YouTube, en ese momento con 2.562 millones de usuarios activos. Más allá del caso particular de Facebook, es innegable que la empresa reúne a la mayoría de las redes sociales con más usuarios del mundo, ya que WhatsApp (2.000

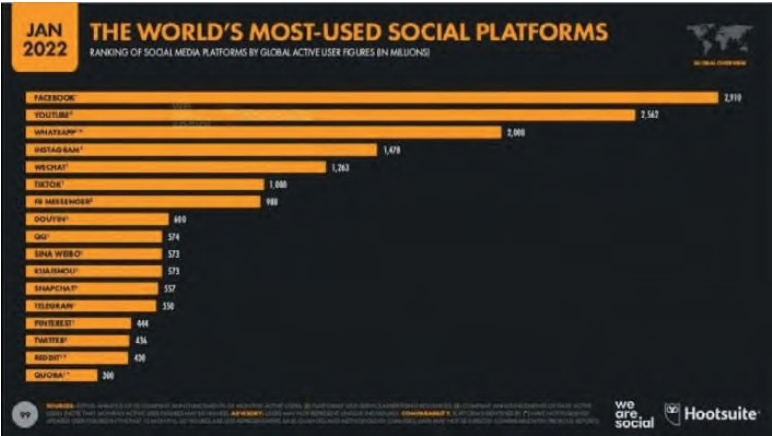


Gráfico N°. Redes sociales más utilizadas a nivel mundial en 2022

millones de usuarios), Messenger (988 millones de usuarios) e Instagram (1.478 millones de usuarios) se encontraban en el top 10 de este ranking, en la tercera, cuarta y séptima posición respectivamente.

En ese sentido, al ser una de las principales redes sociales vinculadas a lo visual, Instagram es esencial a la hora de interrogarse sobre los usos de la fotografía que realizan los jóvenes.

Tal como podemos evidenciar en el Gráfico N° 2 (tomado del mismo informe citado), Instagram es la red social favorita para la segmentación etaria de 18 a 34 años, conformando por el 28, 8% en el caso de las mujeres, y el 32, 8% para los varones del total de usuarios presentes en esa red.

Según las personas entrevistadas, el «boom» de Instagram fue luego de 2012, según indica Néstor, «*yo me lo hice en 2012, 2013, pleno auge*». La mayoría de los

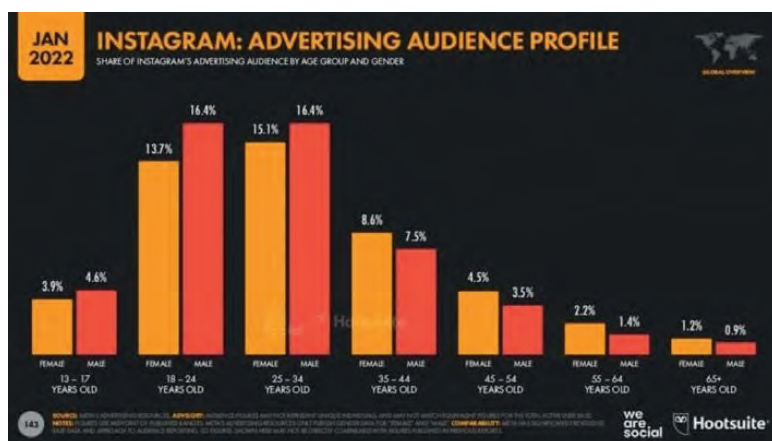


Gráfico 2. Usuarios de Instagram de acuerdo a edad y género.

usuarios consultados responden que, a partir de dicho boom, de la toma de consciencia respecto a que la mayoría de sus conocidos y círculos estaban en esa red, deciden crearse un perfil para «no quedarse afuera». El miedo a la exclusión y la invisibilidad actúan, de manera que se debe estar conectado para pertenecer. Una de las usuarias entrevistada, Mariela, refiere a ello, diciendo que se hizo un perfil debido a que *«todos mis compañeros tenían Instagram, yo me acuerdo que tenía Facebook y como que una sentía como que me perdía cosas porque por ahí hablaban de cosas que compartían y en ese momento era como “yo quiero estar ahí”»*.

Si no estás en Instagram, un poco no existís

Instagram, como tantas otras redes sociales, se convirtió en un espacio de visibilidad social para los jóvenes usuarios. A partir de dicha visibilidad, confirman que existen, reafirman su existencia a través de compartir imagen/es de la experiencia sucedida. En ese sentido, aquellas personas que no están presentes en las redes son vistas como raras o como símbolo de alarma, ya que María señala que ante el caso de buscar a alguien en Instagram y que no aparezca su perfil, se plantea *«¿Es real esta persona? No está en redes, no está en Instagram, ¿existe realmente? Como que te lleva a ese cuestionamiento, porque no estás en redes sos una loca, como red flag dirían por ahí»*.

Es así que los usuarios, apelan a que la creación de un perfil dentro de Instagram les sirvió para vincularse con conocidos, actualizarlos sobre sus vidas y al mismo tiempo obtener retroalimentación de las vidas de los demás. Es decir, exponerse sus identidades para ser monitoreadas, al tiempo que monitorean a los demás. En ese

sentido, cuenta Néstor que lo utiliza específicamente para actualizar a su entorno sobre sus estados,

lo uso mucho para esas personas que están lejos y quizás a veces no hablamos, pero bueno «está haciendo esto, está bien el chico», más que nada para eso. Para que sepan los que están a más de mil kilómetros mío, que estoy bien y qué estoy haciendo, un punto de referencia.

Asimismo, actualizan sus estados corporales, como desarrolla Mariela *«yo me tiño el pelo todo el tiempo entonces dejar un registro por lo menos de los colores que tengo del pelo. Como mostrar una imagen actual»*.

Uso diferenciado entre redes

Instagram posee, como plataforma perteneciente a Facebook, la opción de vincular el contenido que se comparte en dicha red social hacia otras redes del mismo conglomerado comunicativo, como Facebook o WhatsApp. Sin embargo, los usuarios concuerdan en que la utilización que hacen de las redes es diferenciada, es decir, suben diferente contenido según el ámbito. Juan dice que,

Lo que subo a Instagram, solamente lo subo ahí. Es más, viste que aparece la opción «compartir en Facebook» pero no lo hago, no sé por qué. Facebook son memes y la parte con mi familia, y en Instagram es la parte de mis amigos. Aunque en Facebook igual tengo amigos y en Instagram igual tengo familia, pero es como que está marcada la línea.

En ese sentido, el espacio de Instagram se construye como un espacio «controlado», en el que se está con contemporáneos, más con los amigos que con la familia y en el que se genera un código específico referido a lo que es apropiado subir y lo que no.

2. Privacidad, intimidad y publicidad

Métodos de cuidado

Una de las variables establecidas a la hora de seleccionar los usuarios a analizar fue que posean sus cuentas personales en modo público, debido a que, al ser de libre acceso, no se requiriera autorización del usuario/a para acceder a ellas, y a su vez supone una circulación más amplia que su círculo inmediato. A la hora de consultarles sobre ello, muchos de los usuarios no recordaban tener esa configuración. Sin embargo, consideran que comparten el contenido para que sea visto, sin ningún problema relacionado a ello. Opinan que tienen bastante conocimiento y seguimiento de quiénes son las personas detrás de las cuentas que los siguen, tanto como a quiénes siguen. Tal como podemos observar en las siguientes afirmaciones:

Lautaro: No, la verdad que no. Conozco los riesgos, es internet. No me preocupa y tampoco lo pienso, porque no sé qué pasaría.

Santiago: Cuando subo alguna foto, no estoy pensando en la llegada o quién lo puede ver. Si lo comparto es porque quiero que se vea, pero no tomo como esa dimensión

Serena: *Una vuelta con una amiga descubrimos que si entras a estadísticas te dice la cantidad de veces que tu foto fue mandada y la cantidad que fue guardada y de ahí entré en un loop de querer saber desesperadamente quién se guardó mi foto y quién se la mandó, obviamente nunca lo terminé de saber completo. Me generó muchísima incertidumbre y me puso un poquito ansiosa, entonces no. Prefiero no darle bola.*

También consideran que llevan a cabo un modo de selección de seguidores, debido a que periódicamente revisan qué perfiles los siguen, entrando a ellos para chequear información. En el caso de que posea escasa o nula información, les resulta alarmante por lo que optan por eliminar o bloquear a ese seguidor.

Las familias, out

Los usuarios consultados a partir de las entrevistas describen que, aunque posean un perfil público, en el que estén expuestos al público en general, deciden poner un límite a quienes llegan a determinados contenidos que comparten en Instagram particularmente. Ese límite se lo orientan principalmente hacia sus familias. El general de los entrevistados alegó que, si no lo hacen actualmente, durante épocas pasadas tuvieron a familiares bloqueados de sus perfiles para evitar conflictos, o planteos. En otras palabras, se va perdiendo progresivamente este tipo de restricción al acceso a medida que se avanza en edad.

Dicha restricción o bloqueo a la familia sucede en todos los casos en los usuarios seleccionados que corresponden a las disidencias sexuales. Lo que se suma a lo visto durante el análisis realizado en el corpus de foto-

grafías pertenecientes a los perfiles de los usuarios entrevistados, donde se evidencia que en dichos perfiles no hay fotografías con o de sus familias. Es decir, que los usuarios correspondientes a disidencias sexuales construyen un espacio dentro de Instagram en el que las familias están restringidas en el acceso, así como ausentes de representación visual.

Tal como podemos ver en la Imagen N° 1, donde la persona protagonista del perfil se presenta a partir de una construcción centralizada en su propia imagen y con la eventual adhesión de amistades en su perfil.

Asimismo, consideran Instagram como un espacio más juvenil y contemporáneo –cuestión que es verifica-



Imagen N° 1

da al tener en cuenta que el segmento de usuarios mayoritarios dentro de Instagram, se corresponde con las edades de las personas entrevistadas-. En el caso de Facebook, los usuarios lo suponen como un espacio de grupos más avanzados en edad, es «el lugar de los viejos y de las familias». Nos cuenta Marcos que,

Entonces creo que en Instagram yo me animo, no sé, a subir muchas cuestiones que tienen que ver con el activismo que son políticamente incorrectas por así decirlo, que en Facebook no lo haría porque hay determinada gente que no lo entendería. Más que nada porque en Facebook hay más gente mayor, mayor en edad y gente que es muy asociada a esa red social. Facebook ha quedado como una red social que usa gente de 40 y pico para arriba.

Si algún miembro de sus familias posee un perfil dentro de Instagram, en muchos casos tienden a bloquearlos. «Sí, me siento bastante libre en mis redes, pero sí mantengo gente bloqueada para también poder sentirme cómodo en mis redes sociales, porque es mío y si no te interesa no me sigas o bloqueame vos» describe Lautaro.

Por último, un mecanismo de «ocultamiento» desplegado por los usuarios para evitar ser detectados por sus familiares en la red es el de utilizar nombres artísticos. Serena dice

Lo uso porque soy consciente de que yo me estoy exponiendo, soy consciente a quién me estoy exponiendo e independientemente de que no sea completamente quien yo soy, hay cosas, siguen siendo cosas muy per-

sonales que prefiero que gente no vea, y que no pregunte y que no curioseé por ahí. Por ejemplo, mi familia. En Instagram tengo bloqueado a todos, a toda mi familia.

Conclusiones

Hoy, la mayoría de las actividades de socialización que realizamos, están mediadas técnicamente. A través de las redes sociales podemos enterarnos de que la hermana de nuestra mejor amiga se compró un auto, que nuestro sobrino está reunido con sus amigos estudiando, conocemos el nuevo tatuaje de nuestra compañera de la Facultad; al tiempo que nos enteramos de la invasión rusa a Ucrania y por qué es feriado pasado mañana.

Naturalizamos las formas a través de las cuales nos comunicamos y perdemos de vista que no es algo natural e innato, sino que se da a partir de alfabetización. El sistema es desigual y esa desigualdad se transmite necesariamente al ámbito digital (Bianchi y Sandoval, 2020, p. 4).

Es por eso que, desde las ciencias sociales, es esencial poder desnaturalizar los procesos de socialización en los que estamos envueltos para dar cuenta de las significaciones que recorren en la relación con otros. Y específicamente desde el campo de la comunicación, dar luz sobre aquellos procesos que están tan implícitos que pasan desapercibidos. Tal como señala Bianchi (2014)

Indagar en estas prácticas implica situarse en el lugar de pensar las nuevas tecnologías como centrales en la vida cotidiana de gran parte de la humanidad (por pre-

sencia o ausencia) y también indagar en el quehacer de la gente con las nuevas tecnologías: cómo las incorpora a sus tareas, cómo se transforman las prácticas con esa introducción, qué nuevas prácticas emergen con su uso (p. 9).

Poder orientar la atención a los modos por los cuales las tecnologías cambian nuestra manera de relacionarnos, es vital en este momento, y más si tenemos en cuenta que la mayoría de los usuarios en la red seleccionada son personas que están terminando su adolescencia, entrando a su adultez. Sandoval nos indica que,

Hay muchas y buenas razones para fijar la mirada en la juventud. Entre otras –pero no de importancia menor– hay una buena razón teórica: es difícil encontrar un sujeto que deba constituirse en la respuesta a interpelaciones tan distintas, contrapuestas y contradictorias. Los jóvenes no son un apéndice, sino más bien un síntoma de nuestras sociedades (2004, p. 29).

Entonces, aquí se propone destacar la importancia de estudiar los fenómenos comunicativos, ya que la modificación de los mismos, consecuentemente, modifica la manera de relacionarnos con otros y con la construcción de nosotros mismos.

Por eso, retomamos la hipótesis de que el uso de Instagram es un espacio importante para la presentación del yo de los usuarios seleccionados e implica una concepción específica de intimidad, y el desarrollo de mecanismos que les permitan sentirse al resguardo. «Así como esperamos que nos miren, también debemos disputar esa mirada. La plataforma de Instagram funciona

más al estilo de vidriera desde donde presentarse a otros en el mundo a través de la imagen» (Bard & Magallanes, 2021, p. 9).

La elección de Instagram específicamente responde a que se edificó como un territorio juvenil de socialización, con códigos estéticos y compositivos que los guían en los modos de fotografiarse y compartir contenido. En ese sentido, lo apreciado dentro de este espacio es lo joven, bello, armonioso, por lo que los usuarios construyen una presentación del yo en la que sigan o contradigan lo hegemónico, a partir de la selección de sus rasgos corporales a representar en la fotografía.

Se puede decir que los usuarios entrevistados, a partir de sus perfiles en modo público, construyen dentro de este espacio digital un círculo íntimo. Aunque su información y fotografías estén disponibles al público en general, ellos consideran que ejercen un control constante sobre quienes acceden a sus perfiles y sobre qué información está allí disponible.

Al construirlo como un espacio juvenil, donde está limitada la entrada a ciertas personas –familia en particular u otros, como es el ámbito laboral o escolar/universitario– Instagram se edifica como un espacio íntimo donde se ejerce control sobre quienes conocen sobre sus vidas. Por eso, el concepto de intimidad es desplegado por los usuarios: como demarcación de espacios donde se representan como una construcción a conciencia (*feed*) o más cotidiana y menos producida (historias) junto a la delimitación de las personas que no pueden ver el perfil –bloquear los husmeadores no deseados o establecer mejores amigos–. En línea a lo detectado por Montoya & Mira (2020) que entrevistaron usuarios de Instagram focalizando en sus comporta-

mientos de exhibición de detalles personales dentro de la red social, lo íntimo fue «entendido como una esfera de la vida en la que cada individuo tiene un propio dominio sobre detalles personales que se reservan para sí mismos o para su círculo más cercano de amigos y familia» (p.26).

Dado ese espacio establecido en Instagram como juvenil e íntimo, la información que comparten es adecuada a dicho círculo. Lo que se constituyó como diferente en Instagram es la toma de conciencia sobre la capacidad que poseen los usuarios de construir ese espacio como íntimo, a partir del control sobre la información que comparten con sus seguidores. Lo que representa un cambio en qué es lo considerado público y qué lo privado para los jóvenes, ya que la identidad virtual desarrollada dentro de Instagram, se construye sumando cada vez más aspectos de la vida en dicho espacio público.

En contraposición a lo aportado por Hernández Serrano et al. (2021) en el análisis de usos que realizan los adolescentes en las redes para autopresentarse, donde desarrolla que

la posibilidad de limitar la publicación de información personal para diferentes audiencias [es] una acción que no ha resultado ser una práctica común en los adolescentes de la muestra analizada, ya que en torno al 70% confirmaron que no la realizan. Esto podría suponer que, efectivamente, sus prácticas suponen riesgos para su privacidad, porque su información personal es de acceso público y no limitada a sus contactos (p. 146).

Por último, podemos dar cuenta a través de las entrevistas que los usuarios suponen lo privado y lo íntimo

como sinónimos. Este es un eje importante a indagar y profundizar en una próxima investigación, para poder establecer qué diferencias construyen los usuarios de privacidad e intimidad o si lo usan como un concepto sinónimo para referirse a «tras bambalinas».

Notas

- 1 Una versión anterior de este artículo fue publicada en *Textos y contextos desde el sur* N° 11, 2023, Comodoro Rivadavia: Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco, 119-139. Disponible en <https://www.revistas.unp.edu.ar/index.php/textosycontextos/article/view/926>
- 2 Existen, con todo, otras investigaciones que focalizan en el uso de internet y las redes sociales para el desarrollo de relaciones laborales, de amistad y sexoafectivas, para lo cual se ha propuesto la noción de sociabilidad virtual. Un ejemplo de este enfoque en el capítulo de Teresa Ruiz, en este mismo volumen.

Bibliografía

- Arendt, H. (2011). *La condición humana*. Paidós.
- Bard, G. y Magallanes, M. (2021). Instagram: La búsqueda de la felicidad desde la autopromoción de la imagen. *Culturales*, 9, e519. <https://doi.org/10.22234/recu.20210901.e519>
- Benjamin, W. (1989). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En *Discursos interrumpidos I* (pp. 15-57). Taurus.
- Bericat Alastuey, E. (1998). *La integración de los métodos cuantitativo y cualitativo en la investigación social: Significado y medida*. Ariel.
- Bianchi, M. P. (2014). Prácticas en una comunidad colaborativa virtual: Condiciones de posibilidad para la cooperación,

- aprendizajes y sociabilidad. *Razón y Palabra*, 18, pp. 380–394. Recuperado a partir de <https://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/603>
- Bianchi, M. P. y Sandoval, L. R. (2020) Covid-19, desigualdad y reflexiones desde la periferia. *Question/Cuestión*, Informe Especial Incidentes III. ISSN 1669-6581. Instituto de Investigaciones en Comunicación. Facultad de Periodismo y Comunicación Social Universidad Nacional de La Plata.
- Cabello, R. (2018). *20 minutos en el futuro: distancias y relaciones interpersonales en el espacio digital*. Prometeo libros.
- Casado Riera, C., Oberst, U., & Carbonell, X. (2015). Facebook: personalidad y privacidad en los perfiles. *Anuario de Psicología*, 45(1), 39-54.
- Fontcuberta, J. (2016) *La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía*. Galaxia Gutenberg
- Giddens, A. (1994). *Modernidad e identidad del yo: El yo y la sociedad en la época contemporánea*. Península.
- Goffman, E. (1979). *Relaciones en público: Microestudios del orden público*. Alianza Editorial.
- Goffman, E. (1981). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu.
- González Sanmamed, M., Dans Álvarez de Sotomayor, I., Muñoz Carril, P. C., & Estévez Blanco, I. (2022). Adolescencia y privacidad digital. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 27(93), 583-603.
- Han, B.-C. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Editorial Herder.
- Hernández-Serrano, M^a J., Renés-Arellano, P., Campos Ortuño, R. y González-Larrea, B. (2021). Privacidad en redes sociales: análisis de los riesgos de auto-representación digital de adolescentes españoles. *Revista Latina de Comunicación Social*, 79, 133-154. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2021-1528>

- Hogan, B. (2010). The Presentation of Self in the Age of Social Media: Distinguishing Performances and Exhibitions on line. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 30(6), 377-386. <https://doi.org/10.1177/0270467610385893>
- Lemus, M. (2021). Exposición regulada: prácticas de jóvenes en instagram. *Astrolabio* (26), 312-342. En Memoria Académica. Disponible en: https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.13256/pr.13256.pdf
- Martín-Barbero, J. (2012). De la Comunicación a la Cultura: perder el «objeto» para ganar el proceso. *Signo y Pensamiento*, vol. xx, núm. 60, 76-84. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86023575006>
- Montero Corrales, L. (2020). Un acercamiento hacia la apropiación y consumo de Instagram por parte de jóvenes universitarios. *Revista Reflexiones* 99(2), 1-22. <https://doi.org/10.15517/rr.v99i2.39543>
- Montoya, M. y Mira, V. (2022) Exhibición de intimidad: reconfiguración de comportamientos en usuarios de Instagram. Universidad de Antioquia, Medellín.
- Morales, S. (2013). Apropiación tecno-mediática: El capitalismo en su encrucijada. En S. Morales & M. I. Loyola (Eds.), *Nuevas perspectivas en los estudios de comunicación: La apropiación tecno-mediática* (pp. 37-51). Imago Mundi.
- Morgan, D. L. (1998). Practical Strategies for Combining Qualitative and Quantitative Methods: Applications to Health Research. *Qualitative Health Research*, 8(3), 362-376. <https://doi.org/10.1177/104973239800800307>
- Motemayor Garza, M. y Tapia Cortes, C. (2022). Impact and modes of use of social networks: A systematic review of literature 2017-2021. *New Trends in Qualitative Research*, 12, e660. <https://doi.org/10.36367/ntqr.12.2022.e660>

- Murolo, N. L. (2015). Del mito del narciso a la selfie. Una arqueología de los cuerpos codificados. *Palabra Clave - Revista de Comunicación*, 18(3), 676-700. <https://doi.org/10.5294/pacla.2015.18.3.3>
- Nissenbaum, H. F. (2010). *Privacy in context: Technology, policy, and the integrity of social life*. Stanford Law Books.
- Renobell Santarén, V. (2017). Análisis de Instagram de desde la Sociología Visual. En M. Á. Martínez-García (Ed.), *La imagen en la era digital* (pp. 115-129).
- Sandoval, L. R., (2004). El tiempo no para: interpelaciones múltiples a lo «juvenil». en *Los Jóvenes: Múltiples miradas* (pp. 19-39). Centro de Estudios Patagónicos de Comunicación y Cultura. Universidad Nacional del Comahue.
- Sandoval, L. R. (2020). La apropiación de tecnologías como proceso: una propuesta de modelo analítico. En R. Canales Reyes y C. Herrera Carvajal (Coords.), *Acceso, democracia y comunidades virtuales: apropiación de tecnologías digitales desde el cono sur* (pp. 33-49) CLACSO; Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías Digitales.
- Schechner, R. (2003). *Performance theory* (Rev. and expanded ed). Routledge.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Fondo de Cultura Económica.
- Sibilia, P. (2020). ¿Autenticidad o performance? En L. Africano (Ed.), *La vida digital de los medios y la comunicación: Ensayos sobre las audiencias, el contenido y los negocios en internet*. Granica.
- Thompson, J. B. (2001). *El escándalo político: Poder y visibilidad en la era de los medios de comunicación*. Paidós.
- Thompson, J. B. (2005). The New Visibility. *Theory, Culture & Society*, 22(6), 31-51. <https://doi.org/10.1177/0263276405059413>

- Thompson, J. B. (2015). Los límites cambiantes de la vida pública y la privada. *Comunicación y Sociedad*, 15, 11-42. <https://doi.org/10.32870/cys.voi15.1138>
- van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales*. Siglo XXI Editores.

Entre #ChubutSiaLaVida y #QueSeaLey

El ciberactivismo durante el debate
por la Interrupción Voluntaria del
Embarazo (IVE) en Comodoro
Rivadavia, Chubut¹

Marina Aguila

Mauro Varela

Presentación del tema y fundamentación

En este capítulo se presenta una investigación en la que se indagó en el uso de la red social *Facebook* por parte de movimientos sociales en el marco del debate y votación del proyecto de Ley de Interrupción Voluntaria del Embarazo (IVE) durante el año 2018 en la ciudad de Comodoro Rivadavia, Chubut, presentado en marzo de ese mismo año e impulsado por la Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal, Seguro y Gratuito. La iniciativa contó con las firmas de 71 diputados de diferentes expresiones políticas. Asimismo, en abril se dio

espacio al histórico debate en el cual diversos expositores fundamentaron sus posiciones, tanto a favor como en contra del proyecto.

Dicho proceso político fue un hito histórico en cuanto al aspecto democrático participativo/deliberativo. En el debate estuvieron representadas voces y posturas antagónicas sobre el aborto, con múltiples aristas y puntos de vista. Estas posturas fueron escuchadas en igualdad de condiciones. A su vez, el abordaje transversal y multidisciplinar de la discusión permitió el enriquecimiento del debate público (Bouzo, 2021, p. 45). Esto significó que dejara de ser solo una cuestión legislativa para contar con la participación de investigadores, líderes religiosos, artistas, intelectuales, dirigentes de distintas organizaciones civiles y personas que brindaron testimonios de vida.

A partir de ese momento el tema adquirió una intensa visibilidad, tanto en las agendas de los medios informativos tradicionales como en los intercambios en las redes sociales e incluso en el espacio público, a partir de un conjunto de manifestaciones que tuvieron lugar en muchas ciudades de todo el país. Chubut no fue la excepción.

La interacción entre los movimientos sociales y las redes sociales es clave para los primeros, no sólo por su potencial para difundir información sino también por su capacidad de interpelación e incentivo a la participación ciudadana. Esto, teniendo en cuenta que permiten la creación de publicaciones multimediales, eventos y *hashtags*, entre otras opciones.

Para este estudio, la elección de tomar a los dos movimientos que conforman el debate por la ley IVE nos permite identificar, desde una mirada integral, tanto los usos de las redes sociales como las estrategias y particu-

laridades que conforman a cada uno. Esto significa complejizar el abordaje de la investigación teniendo en cuenta los múltiples actores que intervinieron en este debate durante 2018.

Tanto el movimiento a favor como el movimiento en contra de la IVE determinan líneas de acción de acuerdo a sus principios, ideas y valores, aspectos necesarios para tener influencia y lograr un cambio social. En base a esto, Manuel Castells señala: «cualquier cambio estructural en los valores institucionalizados en una determinada sociedad es el resultado de movimientos sociales, con independencia de cuáles sean los valores propuestos por cada movimiento» (Castells, 2009, p. 396). Esta afirmación se puede afianzar desde el trabajo de Gudiño Bessone (2017) sobre movimientos provida, donde expresa que la presencia de éstos en el espacio público requiere de su estudio como actores propios de la dinámica de la democracia.

Considerando lo expuesto por estos autores, se comprende que los movimientos sociales no se limitan a los medios virtuales sino que también se manifiestan en el espacio físico. Por ello resulta pertinente incluir en este análisis la idea de espacio público relacionado a las prácticas sociales *on line* y *off line*. Entrevistar a los administradores de estas páginas y a referentes de los movimientos nos permitió indagar en cómo el ciberactivismo también se retroalimenta con las prácticas en los espacios físicos (plazas, instituciones, calles, etc.).

Estado del arte

Como antecedentes destacables², en lo que refiere a estudios existentes sobre movimientos involucrados en el debate por la IVE, Acosta describe las estrategias co-

municativas que llevó adelante la Campaña Nacional por el Derecho al Aborto en la red social Facebook, a partir del análisis de contenido combinado con *web scrapping* (método computacional automatizado). Teniendo como ícono el pañuelo verde, el movimiento utilizó diversos *hashtags* que se viralizaron en las redes, como #AbortoLegalYa, #QueSeaLey, #EstamosHaciendoHistoria, #8ASeraLey, #Pañuelazo, entre otros. A partir de los datos recabados, la autora concluye que las redes sociales permitieron, principalmente, amplificar el mensaje del movimiento y definir un nuevo espacio de crítica social y discusión masiva del tema. Asimismo, Acosta sostiene que la acción en la red social facilitó la organización de las movilizaciones en las calles e incentivó la «creación de un acto de habla colectivo y su dimensión performativa para construir acontecimientos y marcos cognitivos» (2018, p. 16).

También se puede destacar el análisis de Vaca Barragán sobre las estrategias de comunicación que desplegaron los movimientos Pro Vida y Pro Aborto en Ecuador. En un contexto donde el debate público por los derechos sexuales y reproductivos se fue acrecentando a partir de la aprobación de la Ley Orgánica para la Erradicación de la Violencia de Género contra las Mujeres, la autora estudia y compara las estrategias y líneas de acción de ambos movimientos sociales con el fin de explorar las significaciones insertas en ellas. De esta manera, busca «exponer las formas de construcción de las demandas y necesidades que se transmiten por parte de dos frentes opuestos y así, evidenciar la importancia de construir espacios de comunicación acertados para obtener influencia en el espacio político» (2018, p. 92).

En su conclusión destaca que en la construcción de estrategias comunicativas de los movimientos sociales se

evidenciaron la configuración de dos frentes (a favor y en contra) en los que se insertaron varios colectivos. También resalta que su investigación «ha logrado dar cuenta sobre la forma en que la imagen de la mujer es proyectada para dar forma a la legitimidad de aquellos derechos que aún no han sido aprobados ni social ni legalmente» (2018, p. 95). Se debe señalar que si bien menciona acciones realizadas en redes sociales, la autora no las analiza desde los conceptos de ciberactivismo y movimientos sociales en red.

En el caso de investigaciones del movimiento social antiabortista en Argentina, Gudiño Bessone (2017) estudia el fenómeno de emergencia del activismo católico laico antiabortista y el modo en que dichos actores y grupos van adquiriendo protagonismo y visibilidad en el espacio público más allá de sus nexos políticos e institucionales con la Iglesia Católica. Para ello analiza el activismo político que los grupos católicos pro vida emprenden en el espacio público urbano, haciendo foco en el despliegue de marchas, movilizaciones y acciones colectivas de protesta en contra del derecho al aborto en Argentina que tuvieron lugar entre el 2010 y 2014.

Si bien el investigador no habla sobre el uso de las redes sociales de los grupos antiabortistas en términos de ciberactivismo, menciona que éstos crean en dichas redes sociales sus propias plataformas, que se ofrecen como nuevos espacios para el accionar político:

los mismos se constituyen en medios a partir de los cuales dichos actores y grupos encarnan sus demandas políticas, se autoconvocan a la resistencia y a la movilización política, son instrumentados como canales de difusión de sus acciones y campañas antiabortistas (Gudiño Bessone 2017, p. 49).

Se rescata el aporte de Felitti en su estudio sobre las estrategias comunicacionales de movimientos pro vida católicos, donde analiza los mensajes en contra de los derechos reproductivos y sexuales con respecto al aborto y que se dan en el espacio de la comunicación en redes sociales y sitios web, así como también las respuestas y propuestas que se generan en los movimientos feministas y LGBTIQ+. En palabras de Felitti, se trata de «poner en evidencia el uso del lenguaje de derechos por parte de actores políticos que, a partir de un mismo lenguaje y canales de expresión, pusieron de manifiesto sus visiones sobre el género, las sexualidades y la familia, disputándose legitimidades» (2011, p. 96).

Marco teórico

Movimientos sociales en red

Entre las distintas conceptualizaciones de movimiento social, se ha optado por la definición propuesta por Ortiz Galindo (2016a) , que lo define como:

Actor colectivo, inmerso en un conflicto social, que actúa con cierta continuidad, normalmente estructurado en forma de red, para sensibilizar a la opinión pública y conseguir exigir a su adversario, de forma consciente y organizada, unos objetivos de carácter público y acordes con su identidad colectiva, para afectar al cambio social (promoviéndolo u oponiéndose a él) (p. 169).

Para entender los procesos y estrategias de comunicación que llevan adelante los movimientos sociales para influir en la sociedad, es necesario comprender la comunicación en el contexto actual. Castells (2009) con-

cibe a la comunicación como un espacio de relaciones de poder que fluctúan y cambian y en el cual los medios tradicionales conviven con otro tipo de medios masivos de carácter virtual. El autor denomina a esta transformación social como «sociedad red».

Para la presente investigación retomamos algunas de las características de los movimientos en red postuladas por el mismo autor en un texto posterior (Castells, 2012). Las mismas serían:

- Están conectados en red de numerosas formas.
- Multimodal y de estructura descentralizada.
- Si bien su dinámica transcurre en las redes sociales de internet, se convierten en movimiento al ocupar el espacio urbano
- Los movimientos son locales y globales a la vez
- Tiempo atemporal, entre el ahora y el proyecto futuro
- Virales, siguiendo la lógica de las redes mismas.
- La horizontalidad de las redes favorece la colaboración y la solidaridad, socavando la necesidad de un liderazgo formal.

Teniendo en cuenta estas características es necesario preguntarnos sobre el espacio público en el que estos movimientos se desarrollan y manifiestan. Según Castells, el mismo puede definirse como «el espacio de la interacción social y significativa donde las ideas y los valores se forman, se transmiten, se respaldan y combaten; espacio que en última instancia se convierte en el campo de entrenamiento para la acción y reacción» (2009, p. 395).

Asimismo consideramos que, si bien la dinámica de los movimientos transcurre en gran medida en las redes sociales de internet, no se debe pasar por alto la importancia de la ocupación del espacio público físico. En otra investigación, este autor afirma que

en nuestra sociedad, el espacio público de los movimientos sociales se construye como espacio híbrido entre las redes sociales de internet y el espacio urbano ocupado: conectando el ciberespacio y el espacio urbano en una interacción incesante y constituyendo tecnológica y culturalmente comunidades instantáneas de prácticas transformadoras (Castells, 2012, p. 28).

A su vez, Sorj sostiene que, para llegar a acciones efectivas, los movimientos deben volcar las demandas virtuales a las calles, para que posteriormente, organizaciones *off line* sean capaces de dar continuidad a las movilizaciones virtuales y callejeras. De esta manera, señala que cuando se analiza la comunicación política se debe tomar al mundo *on line* y el *off line* como subsistemas interconectados donde en el pasaje del uno al otro «(re)aparecen los individuos y organizaciones, con sus diferenciales de iniciativa, de poder, de valores y de intereses, que inclusive ya estaban presentes, si bien por veces encubiertos, en el mundo de la Red» (2015, p. 15).

Uso y apropiación de TIC

El uso y apropiación de la TIC por los movimientos sociales ha generado un fuerte impacto no solo en la forma como se manifiestan, relacionan y comunican los activistas sino también en los diversos procesos sociales y políticos, fomentando principalmente la participación ciudadana.

Barón Porras explica una serie de enfoques teóricos para comprender cómo Facebook media las prácticas de las organizaciones y movimientos sociales y cómo «esas mediaciones cambian no sólo los procesos de información y comunicación, sino también las formas actuales

de su identidad colectiva y la participación sociopolítica» (2017, p. 105).

En base a estudios multidisciplinarios, el autor expone una cantidad de factores que intervienen en la relación entre movimientos sociales y el uso de las TIC. En primer lugar, se refiere a los contextos socio-político, cultural y tecnológico: el uso de las TIC varía según el tipo de régimen político bajo el cual operan (autoritario, semiautoritario o más democrático). Asimismo, la infraestructura de las TIC como el acceso a ellas, ofrecen mayores posibilidades de organización, protesta y participación política. De esta manera, favorecen nuevos espacios de expresión, diálogo, organización y compromiso con acciones políticas.

El segundo factor que menciona es el uso diferenciado que hacen los diversos actores en los movimientos. «Ello incluye tanto a activistas, redes, organizaciones, seguidores y patrocinadores como a opositores o grupos objetivos (instituciones gubernamentales, medios de comunicación, grupos económicos, movimientos y organizaciones sociales, entre otros)» (2017, p. 108). A raíz de esto, el autor habla sobre una nueva forma de activismo, llamada ciberactivismo o activismo en línea.

Por último, Barón Porras menciona que el acceso a las TIC, su uso y apropiación están relacionados con el acceso, uso y apropiación de otras formas de información y comunicación tradicionales, como la radio, televisión y volantes. Al igual que con otras prácticas culturales y tradicionales como cantos, chistes, grafitis y plegarias. «Algunos estudios muestran la interacción entre medios tradicionales y contemporáneos, así como la combinación de diferentes formas de información y comunicación con el propósito de ampliar,

escalar y acelerar movilizaciones y crear movimientos» (2017, p. 109).

Siguiendo por la misma línea y en cuanto a estudios de movimientos sociales en América Latina, el autor rescata que el acceso a las TIC y su uso en diferentes formas de acción colectiva «están asociados con largas trayectorias de acceso, uso y apropiación social de medios alternativos, tales como la prensa popular, la radio comunitaria, los videos alternativos y la televisión local» (2017, p. 109).

Ciberactivismo

Para definir el concepto de ciberactivismo recuperamos la definición propuesta por De Ugarte, que refiere a

toda estrategia que persigue el cambio de la agenda pública, la inclusión de un nuevo tema en el orden del día de la gran discusión social, mediante la difusión de un determinado mensaje y su propagación a través del «boca a boca» multiplicado por los medios de comunicación y publicación electrónica personal (2007, p. 85).

«El ciberactivismo se vale de internet y de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumentos cívicos en la consecución de objetivos políticos y sociales. Es por ello que resulta difícil establecer un conjunto de técnicas propias de estas movilizaciones» (García Estevez, 2018, p. 147). Las mismas no poseen una cantidad de herramientas ya definida, ya que estas se modifican, amplían y evolucionan a la par de las nuevas fórmulas de comunicación.

Por su parte, el enfoque que aporta Ortiz Galindo delimita un marco teórico en el que clasifica las denomina-

ciones de las acciones colectivas en internet aportadas por distintos trabajos. Partiendo del concepto principal de cibermovimiento social³, esta autora considera que el ciberactivismo forma parte de una de estas categorías de trabajos: la de aquellos que abordan los repertorios de acción en los movimientos sociales de la era de las redes (2016a, p. 177).

En cuanto las segundas, abarcan a los repertorios de acción colectiva, que facilitan la difusión de los marcos del movimiento y la oportunidad de alcanzar las distintas agendas. Estos se constituyen como las principales herramientas para realizar sus campañas comunicativas y para crear «esferas públicas alternativas» (Downing, 1984 en Ortiz Galindo, 2016b, p. 217).

Es necesario aclarar que el ciberactivismo recae en el uso de la web como una herramienta fundamental para enviar un mensaje, coordinar sus acciones, organizar el colectivo y mantener una estabilidad temporal. Como lo expresa Collazos Rincón (2019, p. 25), el ciberactivismo no es un movimiento social en sí, ya que se diferencia de este funcionando como un mecanismo, un catalizador, que conlleva o genera el movimiento social.

Metodología

El objetivo principal de esta investigación es indagar acerca del uso de Facebook que presentan los movimientos en red a favor y en contra de la Ley de Interrupción Voluntaria del Embarazo en Comodoro Rivadavia. Como objetivos específicos se proponen:

- Describir características y particularidades en el uso de Facebook en un conjunto de páginas locales referidas al tema de investigación.

- Analizar las potencialidades del uso de Facebook para la acción política desde las opiniones de referentes de ambos movimientos.

Se definió un dispositivo metodológico que optó por la integración de enfoques cuantitativos y cualitativos. Para ello se realizó un análisis que toma en cuenta, por un lado, los aportes del análisis de contenido, entendido como un

conjunto de técnicas de análisis de las comunicaciones que buscan –mediante procedimientos sistemáticos y objetivos de descripción del contenido de los mensajes– obtener unos indicadores (cuantitativos o no) que permitan la inferencia de los conocimientos relativos a las condiciones de producción/recepción de estos mensajes (Bardin, 1986, p. 29).

Para cumplir con los objetivos específicos de describir características y particularidades en el uso de Facebook y explorar si se emplean estrategias propias del ciberactivismo, se retomaron las estrategias de comunicación pública propuesta por Ortiz Galindo, analizando los repertorios de acción colectiva de las páginas de Facebook más representativas, en las publicaciones. Consideramos que estas páginas son *Socorro Rosa Rabiosa y Comisión de Mujeres - CODEMU CEHCS* para el movimiento a favor de la IVE; y las páginas *Argentinos por la vida en Comodoro Rivadavia*⁴, *Consejo Pastoral - Comodoro Rivadavia y Chubut Sí a la Vida*⁵ para el movimiento en contra de la IVE.

Las variables, de las cuales algunas se consideran propias del ciberactivismo y que permitirán describir el uso de la plataforma por parte de los movimientos, son las siguientes:

- **Objetivos estratégicos:** define la intención del movimiento con cada publicación.
- **Temas de la publicación:** se refiere a las temáticas que fueron encontradas en cada publicación.
- **Herramientas de Facebook:** opciones que ofrece Facebook al momento de realizar una publicación, que son particulares de la red social analizada y llevan a cabo una acción determinada

El criterio de selección de las publicaciones en Facebook corresponde a los períodos marzo-octubre del 2018 contemplando las fechas de presentación del proyecto, debates y votación en las Cámaras de Diputados y Senadores de la Nación. Si bien la votación de la Cámara de Senadores fue en agosto del 2018, se incluyen publicaciones relevantes realizadas en los meses posteriores.

Por último, se realizaron entrevistas semiestructuradas a administradores de las páginas de Facebook y/o miembros activos de ambos movimientos, es decir, aquellos actores responsables de su organización. Las mismas fueron realizadas durante el mes de julio del 2020. En virtud del aislamiento social preventivo y obligatorio en contexto de pandemia por el COVID-19, las mismas se concretaron mediante videoconferencias en la plataforma Zoom. Posteriormente, éstas fueron desgrabadas y corregidas a partir de los subtítulos automáticos generados en YouTube. Los ejes sobre los que se conversó en las entrevistas se basaron en la organización interna de los movimientos, el uso y potencialidades de Facebook, el espacio público y aspectos que tienen que ver con el arte y la religión. Se entiende que estos entrevistados responden a los criterios de selección mencionados por Valles (2002, cap. 3) en cuanto a que poseen información relevante y presumiblemente se encuentran

accesibles, están dispuestos a informar y son capaces de brindar información precisa. De esta manera las entrevistas funcionaron como fuente para entender las potencialidades del uso de Facebook para la acción política de ambos movimientos.

Análisis de datos

Datos generales

El total de publicaciones en Facebook de ambos movimientos entre los meses de marzo y octubre del 2018 fue de 102, siendo 54 del movimiento en contra y 48 del movimiento a favor. En el Gráfico N.º 1 se puede observar que la mayor cantidad de publicaciones ocurrió en marzo, junio y agosto.

Específicamente, estos meses coincidieron con determinadas fechas: la presentación del proyecto de Ley IVE en el Congreso (6 de marzo), el Día Internacional de los

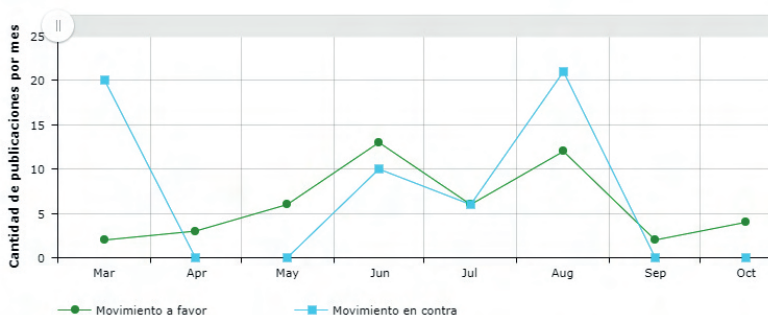


Gráfico N° 1. Publicaciones de Facebook
(Marzo-Octubre 2018).

Fuente: elaboración sobre datos propios.

derechos del Niño por Nacer (25 de marzo) y las votaciones legislativas en Cámara de Diputados (14 de junio) y en Cámara de Senadores (8 de agosto). La primera de estas fechas coincide con uno de los puntos de mayor cantidad de publicaciones por parte del movimiento en contra, que concentró toda su producción de marzo entre los días 21 y 31.

Si bien el movimiento a favor tuvo menos cantidad de publicaciones, el Gráfico N° 1 muestra que tuvo una mayor periodicidad o continuidad durante el período analizado. En este caso, en junio las publicaciones fueron del 1 al 28 y en agosto del 2 al 28, realizándose una actividad más prolongada durante estos meses clave. Esto lo diferencia del movimiento en contra, que durante el mes de agosto sus 21 publicaciones solo abarcan la primera quincena.

Análisis de las variables de contenido

Por las características del material analizado, optamos por no definir en forma previa los valores de estas dos variables de opción múltiple: objetivos estratégicos y temas de publicación, sino que los mismos se fueron definiendo a partir de un primer análisis⁶. La codificación resultante es la indicada en la Tablas N° 1 y 2.

En el Gráfico N° 2 se puede observar que el objetivo estratégico que predominó en ambos grupos fue el de visibilización del movimiento, es decir, dieron a conocer el alcance de sus actividades y motivaciones a través de textos y producciones multimediales (fotografías, imágenes, videos y flyers). Llama la atención la diferencia en las estrategias: el movimiento a favor confía más en una argumentación racional (brindar información) mientras que el movimiento en contra de la IVE apuesta por movilizar y hacer lobby.

TABLA Nº 1
VARIABLE: OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

Objetivos estratégicos	Definición
Invitar a evento	El movimiento invita a las personas a acudir a un lugar y en un momento determinado. Por ejemplo: charlas, radio abierta, recitales, entre otros.
Visibilizar movimiento	El movimiento da a conocer sus logros, el alcance y la magnitud de sus acciones a través de imágenes, referentes, figuras públicas u otros repertorios de acción. Esto implica la inclusión del tema en la agenda de los medios y/o su presencia en el espacio público.
Convocar a una marcha	A una determinada hora y lugar, en un espacio público, con el objetivo específico de marchar en las calles
Brindar información	Sobre la identidad del movimiento y las acciones que llevan a cabo. Argumentos y temas relacionados a las causas de cada movimiento. Ejemplo: información sobre el estado de la ley IVE y su seguimiento en la legislatura.

En ambos movimientos sociales los temas que más resaltan en las publicaciones son el espacio público y la reivindicación del movimiento. De un total de 102 publicaciones, el primer tema se encuentra presente en 65 publicaciones mientras que el segundo tema se encuentra en 51 publicaciones.

TABLA Nº 2
VARIABLE: TEMAS DE LA PUBLICACIÓN

Temas de la publicación	Definición
Espacio público	Presencia de la idea de espacio público en la publicación.
Reivindicación del movimiento	Compone a todas las acciones o dichos en defensa de las causas del movimiento social, sea para revalorizarlas y/o recuperarlas.
Funcionarios políticos	La cita o presencia de políticos (sean estos diputados, senadores, gobernadores, etc.) para dirigirse a ellos de cierta manera, sea esta positiva, neutral o negativa.

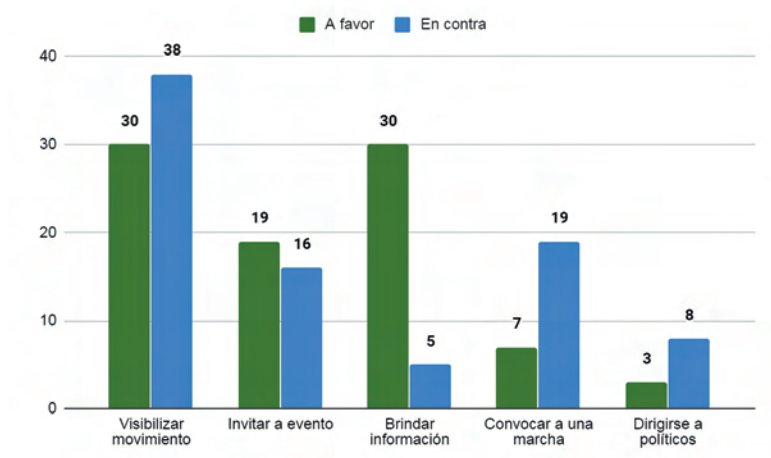


Gráfico Nº 2. Objetivos estratégicos de las publicaciones.
Fuente: elaboración sobre datos propios

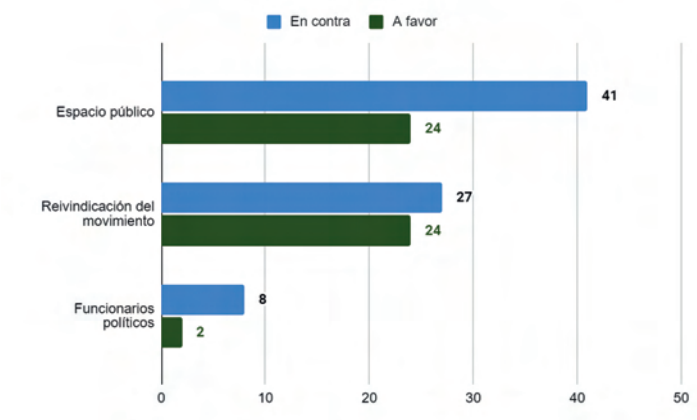


Gráfico N° 3. Temas de publicaciones.
Fuente: elaboración sobre datos propios.



Imágenes N° 1 y 2. Publicaciones con tema
“Espacio público”

La presencia de estos temas en la mayoría de publicaciones de ambos movimientos puede hablar de las coincidencias en cuanto a sus repertorios de acción colectiva. Si se considera que el objetivo estratégico que más se

buscó en ambos grupos es el de visibilizar el movimiento (68 publicaciones), esto también puede hablar acerca de lo imprescindible que les resulta el establecerse en el espacio público y poner en agenda sus ideas. A continuación se procederá a analizar cada uno de ellos.

Espacio público. Con respecto al espacio público, tanto el movimiento a favor como en contra, hicieron el seguimiento de un determinado evento o marcha. De esta manera dieron cuenta del proceso del acontecimiento: el antes, durante y después. Por ejemplo, la «Jornada por el Derecho al Aborto» (12 de junio) en la que participaron organizaciones y agrupaciones del movimiento a favor se realizó en la UNPSJB. En la misma tanto el grupo *Socorro Rosa Rabiosa* como *CODEMU* difundieron por Facebook flyers de invitación del evento con su res-



Imágenes N° 3 y 4. Publicaciones con tema
“Reivindicación del movimiento”

pectivo cronograma, mientras transcurría se publicaron fotografías durante el evento y finalmente las participantes del encuentro se fotografiaron posando y extendiendo sus pañuelos verdes (Imagen N° 1).

Por su parte, el movimiento en contra recalcó la importancia de las marchas en la ciudad. La Imagen N° 2 refleja una de las transmisiones en vivo que realizó el *Consejo Pastoral* durante una marcha realizada el 4 de agosto. En este caso se puede ver a los integrantes del movimiento por una de las calles del centro de la ciudad, pero también hay transmisiones en las cuales se puede ver el recorrido entero de toda la marcha. Asimismo, días antes tanto el *Consejo Pastoral* como *Argentinos por la vida* y *Chubut Sí a la Vida*, difundieron este evento a través de flyers.

Estos casos dan cuenta de que el uso de las redes sociales potencia el efecto comunicativo que comprende las acciones colectivas, las cuales pasan por varios estadios y espacios contando con intensidades variables.

Reivindicación del movimiento. En relación a la reivindicación del movimiento, se puede observar en la publicación de la página *Socorro Rosa Rabiosa* del día 8 de marzo (nota del diario *El Patagónico*), donde las socorristas agradecen a las comunicadoras por «instalar el tema en agenda y dar lugar a nuestras voces». Otras publicaciones que también compartieron notas provenientes de medios digitales son las del 31 de julio (*La Opinión Austral*) y la del 18 de agosto (*La Revuelta*). Estas estrategias ciberactivistas de mencionar y poner de relieve la presencia del tema en la agenda de los medios permite la reivindicación de sus ideas. Esto se puede comprender en el hecho de que a medida que el movimiento se visibiliza y establece en la agenda de medios tradicionales, dicha visibilidad también es aprovechada para defender sus causas.

Una estrategia similar puede encontrarse en el movimiento en contra: la página *Argentinos por la vida CR* compartió el 5 de agosto una nota del sitio web de *Canal 9* realizada a la Diputada Ana Llanos durante una marcha por la vida. Una diferencia que se puede evidenciar es que a estas estrategias que articulan la presencia en el espacio público, la visibilización y la reivindicación de su causa, se le suma la presencia de figuras políticas que actúan y hablan como referentes del movimiento.

Uso de herramientas de Facebook (Análisis de recursos)

Durante el período analizado, las herramientas propias de Facebook –donde se incluyen álbumes de fotos, eventos y transmisiones en vivo– solo fueron implementadas en 16 publicaciones, 15 del movimiento social en contra de la IVE y una sola del movimiento a favor.

En el caso del movimiento a favor la única herramienta de Facebook fue el álbum de fotos. El mismo pertenece a la página de *Socorro Rosa Rabiosa* y fue creado el 28 de mayo, coincidiendo con el Día Internacional de Acción por la Salud de las Mujeres y definido por esta página como un «álbum de saberes/relatos sobre aborto». Por esta razón se puede vincular este álbum con los objetivos estratégicos más relevantes para el movimiento a favor: la visibilización del movimiento y el brindar información, ambos objetivos con 30 publicaciones cada uno. Desde el uso de esta herramienta, las mismas socorristas pueden expresar la estrecha relación de estos objetivos con la creación de estas frases: «Vamos construyendo en la experiencia de acompañarnos y socorrernos». Asimismo, a partir de estos testimonios generan cierta empatía y cercanía con el lec-

tor, funcionando como una estrategia comunicacional. También este ejemplo puede hablar de las ideas del movimiento y sobre hacia dónde se dirige su ciberactivismo (Imagen N° 5).

Asimismo, en el movimiento social en contra el uso de la herramienta álbum de fotos también coincidió con sus principales objetivos estratégicos y temas de publicación. Durante el día 5 de agosto, la página de *Argentinos por la vida CR* publicó un álbum de fotos titulado «Festival y Marcha Provida» y *Chubut Sí a la Vida* uno con el mismo nombre de la página. Los dos son similares en contenido: muestran fotografías de una marcha por el centro de la ciudad, del movimiento ocupando el



Imágenes N° 5 y 6. Uso de álbumes de fotos en los movimientos a favor y en contra de la IVE

espacio público y visibilizando las ideas a sus integrantes desde la preparación de este evento hasta su finalización (Imagen N° 6).

Igualmente el movimiento en contra se destacó por hacer uso de las transmisiones en vivo (11) las cuales se concentraron entre los días 4 y 5 de agosto, coincidiendo con el mayor número de publicaciones por parte del movimiento en el período total analizado: días previos a la votación en Cámara de Senadores. En este sentido, la página *Chubut Sí a la Vida* realizó una transmisión en vivo (4 de agosto) mostrando la marcha en las calles de la ciudad con el texto «Bendito el viento de Comodoro que hizo flamear las banderas argentinas, bendita nuestra tierra donde Dios nos hizo nacer para levantar la voz a favor de la vida #ChubutSiaLaVida».

Por su parte, el *Consejo Pastoral de Comodoro Rivadavia* realizó 10 transmisiones en vivo ese mismo día, haciendo hincapié no solo en la marcha sino también en la concentración y en los discursos de las personas asistentes y moderadoras, entre ellos, miembros en representación de la Iglesia de diversas religiones, médicos, abogados, entre otros profesionales.

Tipos de producción

En cuanto a la producción propia, el movimiento en contra tuvo 88 publicaciones mientras que el movimiento a favor tuvo 68 publicaciones.

Se destaca, además del texto, la cantidad de videos por parte del movimiento en contra *Consejo Pastoral* (22 y 23 de marzo). Entre ellos se encuentran los que poseen un formato parecido al de un spot publicitario,

con una duración de 15 segundos y que reúne opiniones de diferentes personas, a favor de las dos vidas. En estos videos se identifica un trabajo de edición propio, con logo, zócalo con descripción de la marcha del 23 de marzo y el hashtag #MarchamosPorLaVida.

Por otro lado, hubo más publicaciones compartidas por parte del movimiento a favor, con un total de 19. En las mismas destacan la variedad de sus páginas compartidas (1 Fundación Huésped, 1 Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, 1 Radio Libre FM, 1 Las Hilarias Socorristas en red, 1 Campaña por la Emergencia Nacional en Violencia contra las Mujeres, 2 CEHCSO, 1 Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal, Seguro y Gratuito). La mayoría de estas son del tipo de publicación flyer, usado en 11 publicaciones.

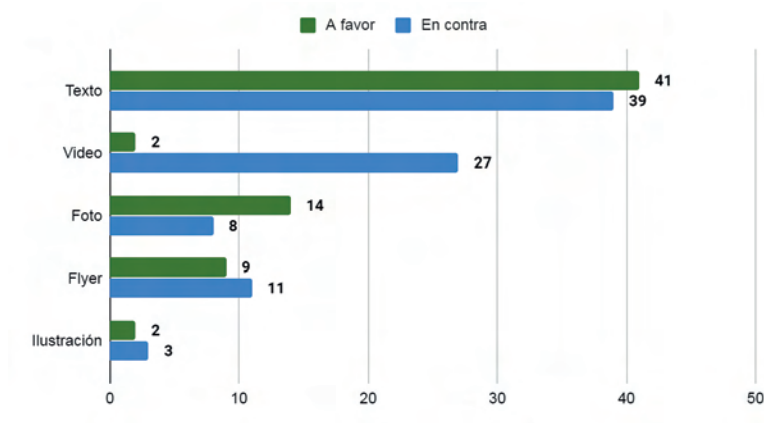


Gráfico N° 4. Tipos de producción propia.
Fuente: elaboración sobre datos propios.

En comparación, el movimiento en contra solo compartió 6 publicaciones, sin destacarse ningún tipo de producción en particular y compartiendo solo 3 páginas (1 Médicos por la Vida, 1 canal9comodoro, 2 Chubut Sí a la Vida).

Estas publicaciones compartidas también se consideraron como hipertextos internos. Del total de publicaciones analizadas, 20 contenían hipertextos: 12 internos y 8 externos. Siendo el grupo a favor el que más los utilizó, con 13 publicaciones. El grupo en contra solo los utilizó en 7 publicaciones.



Imagen N° 7. Publicación compartida tipo flyer del movimiento a favor.

Menciones

Se observa un uso diferenciado de las menciones. Para el movimiento a favor, de 48 publicaciones solamente tres las presentan: la Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco, Campaña Nacional por el Derecho al Aborto y al autor de unas fotografías. Al realizar las menciones de manera pública a una persona o institución, éste recibe una notificación, y cualquiera que vea esa mención puede acceder al perfil del usuario que enlaza.

Por su parte, en el movimiento en contra de un total de 54 publicaciones, solo se hace uso de la mención en cuatro. Se menciona a figuras políticas, principalmente a



Imagen N° 8. Nube de *hashtags* de los movimientos sociales.

senadores de la provincia. Como se expuso en el análisis del tema «Funcionarios políticos», las menciones permiten al movimiento realizar peticiones y expresar su disconformidad ante las decisiones de estos funcionarios y así lograr que les llegue la notificación.

Hashtags

En ambos movimientos el uso de este tipo de etietas fue mayor que el uso de las menciones a perfiles y páginas. En el período analizado se encontraron 74 *hashtags*: 57 del movimiento en contra (en 34 publicaciones de un total de 54) y 17 del movimiento a favor (en 11 publicaciones de un total de 48). Los más utilizados fueron #ChubutSialaVida (13 veces), #MarchamosPorLaVida (7), #SialaVida (7) y #QueSeaLey (6). Dichos *hashtags* se pueden identificar por sus diferentes estrategias ciberractivistas: algunos representan a los actores colectivos más importantes para cada movimiento social (#NiUnaMenos, #ChubutSialaVida), otros convocaban a llamadas para la acción y/o fechas clave para la movilización colectiva (#Pañuelazo, #MarchemosPorLaVida, #31J). Como se observa en la nube de *hashtags*⁷, los que se utilizaron con mayor frecuencia se muestran en una fuente de mayor tamaño (Imagen N° 8).

También se encuentran *hashtags* que expresan el reclamo de los movimientos hacia sus representantes políticos, ya sea a favor o en contra del proyecto de ley IVE (#QueSeaLey, #AbortoLegalYa, #ConAbortoNoTeVoto, #ConMiVotoNoCuenten). Por último, los *hashtags* tuvieron el objetivo de reivindicar y representar las ideas de cada movimiento, donde fue remarcada la importancia del acontecimiento que estaba sucediendo (#Hace-

mosHistoria, #FueÉpico) y el uso de metáforas (#LaO-laCeleste) que permiten la identificación de dichos movimientos.

Los movimientos sociales en red, Facebook y el ciberactivismo desde la perspectiva de los referentes

De acuerdo a lo propuesto por Ortiz Galindo (2016a; 2016b), estos movimientos se estructuran en forma de red y constituyen lazos para perseguir objetivos que son de carácter público, para finalmente lograr un cambio social. En este sentido internet permite que las personas que constituyen los movimientos puedan crear afinidades y relaciones con otras personas a pesar de la distancia y, sobre todo, mantenerlas. Los movimientos mantienen un contacto frecuente con las organizaciones y movimientos tanto a nivel regional y nacional. Así, se afianzan los lazos colaborativos dando continuidad al movimiento y a la acción colectiva desde la comunicación de un mismo mensaje acorde a los objetivos en común.

Usos de Facebook

Si bien cada movimiento coincide en cuanto a la difusión de mensajes y la visibilización como razones para crearse una página de Facebook, lo que se destaca en lo expuesto por cada referente son las divergencias en cuanto a las prácticas y los usos que median en esta red social. Entender las potencialidades de Facebook para la acción política es tener en cuenta lo que expresa Barrón Porras (2017) sobre la relación entre movimientos sociales y el uso de las TIC: la misma es posible de comprender distinguiendo los contextos, los usos diferenciados y el acceso, uso y apropiación de otras for-

mas de información y comunicación tradicionales de cada movimiento.

Esto significa esclarecer en qué contextos los movimientos a favor y en contra fueron accediendo a Facebook. Según lo expresado por los referentes en las entrevistas, se puede establecer que para el 2018 el movimiento a favor local ya estaba incorporado a Facebook –CODEMU debido a las publicaciones que realizaron en la página de Facebook del CEHCSO, *Socorro Rosa Rabiosa* por sus conexiones con la *Red Nacional de Socorristas*–; mientras que el movimiento en contra local se encontraba incursionando en sus primeras experiencias ciberactivistas. Esto se puede observar empezando por la creación de las páginas, en el caso del movimiento a favor, las mismas ya tenían publicaciones y eventos relacionados con el aborto desde el año 2017.

«Nosotras empezamos en el 2017 ya con el segundo cuatrimestre. Con la necesidad de tener un espacio entre mujeres del centro de estudiantes. Primero empezamos los estudiantes a reunirnos. Coincidimos en varias actividades que hacían Socorro Rosa, como un pañuelazo en el 2017» (Referente de CODEMU).

En el caso de las páginas del movimiento en contra, su ciberactivismo recién comienza a movilizarlos en marzo de 2018. Si bien *Argentinos por la vida en Comodoro Rivadavia* fue creada en 2015, la misma no cuenta con una producción propia hasta que comienza a instalarse el debate en 2018. Lo mismo sucede con la página del *Consejo Pastoral*, que fue creada en 2017 y en la cual el tema comienza a ser relevante recién cuando se aprueba el proyecto. La más reciente es *Chubut Sí a la*

Vida, que fue creada en julio de 2018, después de que el proyecto fuese aprobado en Cámara de Diputados y durante el período de mayor producción de contenido por parte de ambos movimientos.

Esta emergencia tardía, que ya habían señalado los referentes del movimiento en contra, también se podría entender recuperando la combinación de diferentes formas de información y comunicación (Barón Porras, 2017) que fueron utilizadas y apropiadas por el movimiento. En particular, sus referentes han mencionado estas interacciones en cuanto a medios tradicionales:

«Nosotros manejamos mucho lo que fue el diario, medios televisivos como Canal 9 y radio La Petrolera. [...] Todo esto ya les digo a partir de recursos propios»
(Referente de Consejo Pastoral).

Ciberactivismo

Identificar las potencialidades de Facebook para la acción colectiva es atender su ciberactivismo, en particular identificando sus estrategias de comunicación pública. En otras palabras, es retomar de los testimonios de cada referente qué es lo que Facebook les ha permitido desarrollar como estrategia comunicacional y qué dificultades han presentado.

«Yo creo que hay muchas relaciones entre personas que quizás no conocemos que se han comunicado con nosotros. Las redes [sociales] tuvieron un uso importante en base de la comunicación con otras personas de otros lugares» (Referente de Argentinos por la vida Comodoro Rivadavia).

«Yo creo que [Facebook contribuye con] la atención y el tiempo. Entonces esa gente que se quería sumar, pero no sabía si estábamos todo el tiempo, también podían preguntar. Entonces por ahí pudimos coordinar espacios y coordinar tiempos para coincidir. También otro punto fue llegar a otras facultades. Entonces las redes sociales permitieron de que otras compañeras se puedan acercar en las publicidades que poníamos en Facebook» (Referente de CODEMU).

Lo que exponen las entrevistadas es la mediación que Barón Porras (2017) denomina como el ciclo de legitimación de la información, donde las páginas de Facebook permiten crear un espacio alternativo en donde la información no solo se produce y circula colectivamente, sino que también se discute y valida de manera conjunta. «La información “legitimada” a través de las interacciones en Facebook se ha convertido en un capital social que los miembros de las organizaciones y movimientos sociales (SMO) pueden transformar e intercambiar en otros escenarios sociopolíticos» (p. 119).

Este ciclo de legitimación también es relevante para entender cómo el «Brindar información» fue uno de los objetivos estratégicos más destacables en el análisis de las publicaciones. Contando su presencia en 35 publicaciones, se encuentra igualado en publicaciones con el objetivo estratégico «Invitar a eventos» y solamente es superado por «Visibilizar movimiento», presente en 68 publicaciones: 30 del movimiento a favor y 38 del movimiento en contra (Gráfico N° 2). En particular, el movimiento a favor fue el que más se focalizó en brindar información, con 30 publicaciones sobre las 5 del movimiento en

contra. Esto habla de diferentes maneras de acercar y usar la información disponible:

«En realidad nunca hicimos un papel de informar para convencer o concientizar sino que siempre volcamos la información que tenemos. Lo que sí intentamos es que tenga llegada constante a las personas que nos siguen, por una cuestión de que quienes lo vean tomarán sus propias conclusiones. Muchas mujeres se han comunicado solamente para saber de qué se trata. Entonces creo que ahí está la cosa, en hacerles llegar la información y que en la persona surja la curiosidad»
(Referente de Socorro Rosa Rabiosa).

Las jornadas académicas en la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, fue otra metodología que estos grupos implementaron para brindar información sobre el derecho desde perspectiva de género, y el aborto desde el punto de vista profesional. Participaron organizaciones como Multisectorial de Mujeres de Comodoro Rivadavia, Defensoría Pública, Centro Especializado de Salud para la Adolescencia, el Foro por el Derecho a decidir, y uno de los movimientos analizados, Socorro Rosa Rabiosa.

Por otro lado, los usos diferenciados que se pueden atribuir a la difusión de información por parte del movimiento en contra se pueden vincular con la presencia de las voces de profesionales que comparten su postura respecto de la IVE. Como ya se sugirió, pareciera que el movimiento en contra local dispuso de mayores recursos, que se utilizaron especialmente para invitar a figuras nacionales (el politólogo Agustín Laje, el doctor Pablo Muñoz Iturrieta y el especialista en Ética Biomé-

dica Gabriel Ballerini) a dar charlas en la ciudad de Comodoro Rivadavia en eventos que organizó el movimiento en contra durante los años 2018 y 2019.

A su vez, Barón Porras menciona que dichos ciclos de información legitimada a través de Facebook han abierto nuevas oportunidades individuales y colectivas, tanto de la interacción con otros grupos de interés (comunidades, funcionarios políticos, medios de comunicación) como de un empoderamiento de los miembros de los movimientos sociales gracias a estas interacciones. Algunas de estas interacciones se han observado en las publicaciones, como el reclamo de Chubut Sí a la Vida a los senadores de Chubut y el agradecimiento de Socorro Rosa Rabiosa a las comunicadoras del diario *El Patagónico* (Imagen N° 4). También hay estrategias comunicacionales en los dos movimientos que pueden incluirse dentro de este tipo de mediaciones. En el movimiento a favor se encuentran las campañas coordinadas con Socorristas en Red a nivel nacional:

«Hay campañas de difusión [por Facebook] que han sido mediante Socorristas en Red, entonces toda la red entera coordinábamos qué íbamos a difundir, en qué momento y cómo lo íbamos a hacer. Y después sí, la interna nuestra también, las compañeras que son más las que estudian comunicación, y tienen así mucha idea de eso, realizan siempre contenido audiovisual» (Referente de Socorro Rosa Rabiosa)

«Mucho contacto tenía mi papá con respecto a lo que era nivel nacional. Después otra de las chicas que también está a cargo de la página del Face, ella tenía un grupo especial donde ahí mandaban toda la informa-

ción acerca de las marchas y los modelos de los flyers para poder ser publicados. Ella desde ahí nos mandaba a nosotros la imagen o lo que se vaya a publicar para que lo podamos usar en base a nuestra ciudad» (Referente de Argentinos por la vida).

Desde el movimiento en contra, lo que ha predominado es el uso de perfiles personales y transmisiones en vivo dentro de su repertorio de acción colectiva. Para sus referentes, las publicaciones tenían más alcance si eran compartidas por el Padre Daniel, de la Parroquia María Auxiliadora, o el vicepresidente del Consejo de Pastores de Iglesias Evangélicas, Roberto Warton. Ellos compartían el contenido porque como referentes del movimiento a nivel local consideran que son identificables más rápidamente y poseedores de una red importante de contactos. Una mirada que cobra sentido si se tiene en cuenta que buscaban la legitimación y reivindicación de sus ideas, valores e información divulgada, considerando su entrada «tardía» dentro del debate por la IVE.

«Mucho hincapié lo hacíamos en nuestros perfiles personales. Creo que en cada publicación era después de una semana o de unos días poder ver cuánto alcance tenía y depende de las personas de quienes compartían la publicación, era también el alcance que tenían lo que publicamos. [...] Queríamos hacer visible también lo que estaba pasando en las calles, y que pase en vivo y en directo, que se pueda transmitir lo que uno vive en carne propia en el momento en que está marchando y defendiendo aquello que tanta convicción y valor tiene para uno. Creo que la importancia del vivo en ese momento es fundamental para que otros también conozcan lo que

nosotros estábamos haciendo en ese momento y cuánta importancia y valor tenía para uno» (Referente de Argentinos por la vida Comodoro Rivadavia).

Pero más allá de estas distinciones, lo que también ha predominado en ambos casos es la comunicación con seguidores, grupos, organizaciones y otras personas afines a sus ideas.

«Desde la página de Facebook muchas personas, no solamente desde Comodoro sino que de otros lugares de la Patagonia, nos escribían y nos preguntaban sobre cómo nos manejábamos y cómo era la movida en lo social. En lo personal yo pertenecía a un grupo de WhatsApp en donde habían chicos de todo el país. Teníamos la misma convicción, las mismas creencias, compartir las marchas y todo el movimiento provida en otras provincias y conocer un poco de todo» (Referente de Argentinos por la vida Comodoro Rivadavia).

«Hay grupos y organizaciones que también nos contactan a partir de esas publicaciones que se compartieron. Yo creo que Facebook permite justamente eso, tanto con personas como con otros grupos e incluso a nivel internacional. Por ejemplo, hemos tenido llamados este año de México, de Paraguay» (Referente de Socorro Rosa Rabiosa)

Espacio público

En cuanto a la relación de ambos movimientos con el espacio público, sus referentes reconocieron tanto las dificultades como los beneficios que se presentaban en

la articulación de la presencia en el espacio físico con el ciberactivismo en redes sociales. Antes de tratar dicha articulación se puede observar cada instancia por separado. Sobre el espacio físico, cada referente afirmó que su ocupación contribuyó favorablemente a su consolidación como movimiento.

«Me parece que las calles además tienen esa potencia porque justamente tiene que ver con tomar el espacio público, de dejar de manifestarnos puertas hacia adentro, de dejar de quejarnos en nuestras propias individualidades y la calle es eso, es ponerte con arte, estar ahí, poner el cuerpo con otras y yo creo que eso sobre todo es muy liberador» (Referente de Socorro Rosa Rabiosa).

«[El poder expresarse en las calles] creo que es lo fundamental. El que la gente pueda verte y pueda ver la pasión que vos tenés por aquello que defendés y que creés correcto para vos y que también es algo que le hace bien a la sociedad, no solamente a uno que tiene su propia convicción» (Referente de Argentinos por la vida Comodoro Rivadavia).

Tal como lo expone cada referente, esta instancia física del espacio público fue significativa –en particular para el movimiento en contra– al convertirse en ese «campo de entrenamiento para la acción y reacción» (Castells, 2009, p. 395). Mientras que el movimiento a favor ya tenía experiencias en militancia callejera, para el movimiento en contra una serie de factores (la falta de representación política, la entrada del proyecto de ley a Diputados) supuso que tomaran posición dentro de este espacio que les permitiera a su vez ensayar una reacción que correspon-

diese con la magnitud que estaba adquiriendo el debate.

Vale destacar que la CODEMU entiende a la Universidad como espacio público, de ahí la importancia que tiene para ellas la colocación de carteles para visibilizarse. Además de ser el lugar donde se originó la comisión, es el espacio donde desarrollan la mayoría de sus actividades destinadas a las mujeres universitarias.

A su vez, muchas integrantes de la grupa de Socorro Rosa Rabiosa se conocían previamente debido a que fueron o forman parte de la Comisión de Género de la Universidad, que se organiza y promueve cuestiones en torno a los derechos, géneros y feminismos. Este no es un dato menor, ya que como lo expresa Almeida,

otra dimensión básica que incrementa la probabilidad de participación individual en movimientos sociales es la experiencia previa de protesta. La experiencia pasada de activismo en movimientos sociales a menudo confiere al individuo un sentido de eficacia personal, con lo cual las futuras oportunidades de sumarse a movilizaciones de protesta resultan mucho más atractivas para esa persona que para quienes carecen de la experiencia en cuestión (Almeida, 2020, p. 194).

También se puede considerar que gran parte del movimiento a favor tuvo experiencias de acción colectiva por sus vínculos con el colectivo feminista. El #NiUnaMenos en el 2015 y el #8M –Primer Paro Internacional de Mujeres– en 2017, fueron hitos históricos que marcaron al movimiento a nivel nacional. Estos acontecimientos tuvieron mucha repercusión a nivel local, en los cuales el movimiento a favor analizado participó activamente. Es por ello que el significado social y cultural que

tiene el ocupar el espacio físico le permitió a dicho movimiento adquirir y diversificar otros repertorios de acción, basados no sólo en el derecho de expresarse, sino también en el de informar:

«No siempre hay buenos tratamientos de las informaciones entonces en ese sentido toda esa militancia que se hace también en espacios informales y en espacios más callejeros y públicos, para quien se acerca muchas veces se topa con cosas que nunca había escuchado o con informaciones que nunca le habían llegado, entonces me parece que esos espacios también están buenos»
(Referente de Socorro Rosa Rabiosa).

El caso de CODEMU es particular en cuanto a sus experiencias previas de acción colectiva, debido a que parte de sus integrantes pertenecen al Centro de Estudiantes de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco. Replicando las actividades y propuestas de comisiones de mujeres de otras universidades nacionales, las razones que llevaron a su creación responden específicamente a la ocupación de ciertos espacios públicos, principalmente desde el sentido político e institucional.

Hibridación del espacio público

Haciendo referencia a la sociedad red que postula Castells, donde los medios tradicionales conviven con otro tipo de medios masivos de carácter virtual, es necesario no aislar el uso de internet y redes sociales por parte de los movimientos, sino tomarlo como complemento para el accionar en el espacio físico ocupado,

conformando de esta manera un espacio híbrido donde se origina una interacción del ciberespacio con el espacio urbano. Recuperando lo expuesto por Sorj (2015), se puede comprender que la Plaza Kompuchewe fue constituida como un espacio público en el cual cada movimiento pudo dar una continuidad entre sus movilizaciones virtuales y callejeras.

Por parte del movimiento a favor, este espacio funcionó para desplegar su repertorio de acción, el cual favoreció desde una perspectiva más abarcativa y con una comunicación multidireccional, el cumplimiento de la misión del movimiento, facilitando el contacto con otras mujeres y organizaciones.

«En su momento yo creo que es importante subir todas las redes sociales porque llegamos a un montón de gente y es importante también que nos vean para que se sumen; que nos vean para que se sepa que hay una comisión que también las ampara» (Referente de CODEMU)

«Los seguidores subieron exponencialmente después del debate por la ley del aborto. Subió un montón todo lo que es la difusión, el conocimiento que se puede abortar con pastillas de una forma segura y de que justamente la inseguridad es lo que mata» (Referente de Socorro Rosa Rabiosa)

Esto no debe sugerir que la hibridación entre las redes sociales –Facebook en nuestro caso– y el espacio urbano ocupado se haya concretado en todos los aspectos. Cada movimiento evaluó la disparidad de la misma: los referentes del movimiento a favor sostuvieron que las redes sociales permitieron que la información perdure,

sin embargo consideraron que no generó un ida y vuelta inmediato como el que se logra al ocupar las calles. Asimismo, el movimiento en contra, entendiendo la dimensión del alcance de las redes sociales, no lograron unificar los dos aspectos de manera cohesiva:

«Uno metido en lo que es la calle, muy poco valor le dábamos a lo que es la red social» (Referente de Argentinos por la vida Comodoro Rivadavia).

Tanto el movimiento a favor como el movimiento en contra surgen de relaciones preexistentes y anterior participación en grupos, organizaciones o eventos. El uso de internet y las redes sociales como *Facebook* resultó útil para conocer movimientos activistas de otras localidades, mantener la comunicación y estar al tanto de las medidas que se tomaban a nivel regional y nacional. Asimismo, los referentes recalcan que a partir de *Facebook* muchas personas se acercaron a través de esta vía para informarse.

Sobre los usos y las potencialidades ciberactivistas de *Facebook*, se puede hablar de la situación particular de cada movimiento. La escasez general de recursos en las publicaciones se puede comprender cuando cada referente menciona las dificultades al momento de crear contenido en la red social.

En el caso de CODEMU, las mismas pueden deberse a los inconvenientes que mencionan a la hora de gestionar las redes sociales, ponerse de acuerdo sobre qué contenidos subir y cómo comunicarlos.

Por otro lado, si bien en esta escasez general de recursos el movimiento en contra fue el que presentó una mayor actividad y mayor cantidad de publicaciones, los

referentes del movimiento hablaron sobre el problema que surge al momento de planificar y comunicar sus mensajes, en concreto el de buscar otras maneras novedosas o «de impacto». Es posible que su entrada tardía al debate (recién cuando se aprueba el proyecto en marzo de 2018), haya repercutido en los tiempos de la organización del movimiento y por ende, en el desarrollo de su ciberactivismo.

Por su parte, Socorro Rosa Rabiosa siguió los lineamientos de Socorristas en Red y la Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal, Seguro y Gratuito. En este caso, se compartían los flyers de dichos movimientos y los comunicados oficiales. Además de compartir información sobre el aborto y temáticas relacionadas, durante el debate también impulsaron la difusión del teléfono de contacto para acompañamiento a mujeres. Las entrevistas reflejan que las referentes son conscientes de ese uso de la red social a tal punto que mencionan el alcance de su página de Facebook al ser una de las primeras en posicionarse en las búsquedas de Google.

En cuanto al espacio público, ambos movimientos presentaron una mayor preferencia por la presencialidad. La ocupación del espacio físico fue favorable para la consolidación de los movimientos. A su vez, cada uno realizó un seguimiento de eventos y marchas a través de las páginas de Facebook. La interrelación de ambos espacios (on line y off line) entendidos como un solo espacio público interconectado es un aspecto que aún queda por desarrollar en cada uno de los movimientos.

En la conclusión de todas las entrevistas se indagó por el futuro del movimiento según la mirada de cada referente. Ya que, de acuerdo con Melucci, la latencia y la visibilidad son los dos polos interrelacionados de la

acción colectiva. «Los actores se vuelven visibles solo donde surge un campo de conflicto público; de lo contrario, permanecen en estado de latencia. La latencia no significa inactividad. Más bien, el potencial de resistencia u oposición está cosido en el tejido mismo de la vida diaria» (Melucci, 1989, p. 71). Investigar sobre estos movimientos ciberactivistas también requiere preguntarse por estos períodos de menor visibilidad de sus problemáticas. Además, estas reflexiones finales también podría plantear nuevos o posibles interrogantes a las investigaciones futuras sobre ambos movimientos.

Conclusiones

La investigación ha permitido atender a la emergencia de dos movimientos sociales en la ciudad de Comodoro Rivadavia en el contexto del debate por la Ley de Interrupción Voluntaria del Embarazo (IVE) que tuvo lugar en 2018. Principalmente, la pregunta que se buscó responder fue acerca de los usos de Facebook y el ciberactivismo por parte de los movimientos a favor y en contra de dicha ley.

Se han incorporado enfoques teóricos en relación a los movimientos sociales en red y al campo de estudio de la acción colectiva digital, tal como lo define Ortiz Galindo. Tomando como principal aporte los repertorios de acción que despliegan estos movimientos para la acción política.

De este análisis se puede concluir que ambos movimientos lograron la visibilidad y la reivindicación de sus ideas. De esta manera colocaron el tema en la agenda local y regional. La red social Facebook funcionó como vía de expresión, de contacto y de difusión de información. Sin embargo, el uso de sus herramientas potenciales (como transmisiones en vi-

vo, la creación de álbumes de fotos, de eventos, videos y encuestas) no fue muy significativo. Las mismas no presentaron un uso sostenido durante el período analizado sino más bien esporádico. Esto habla de una escasez general de recursos presente en las publicaciones que luego fue indagado durante las entrevistas a referentes.

Con las entrevistas semiestructuradas los referentes de los movimientos hicieron una reflexión en cuanto a las potencialidades que otorgan las redes sociales. Reconocen en cierta medida que podrían haber aprovechado las diversas herramientas que otorga, no solo Facebook, sino también otras redes sociales como Twitter e Instagram. Cuestiones como decisiones en la organización interna, la preferencia de contenido, la predilección por la presencialidad y la falta de tiempo figuran como los principales motivos de la escasez de recursos en las publicaciones.

Esto también explica el por qué de la tendencia y la necesidad que tuvieron los movimientos de ocupar las plazas y las calles. Los repertorios de acción reflejados en el espacio público ocupado fueron priorizados por sobre los desplegados en la red social analizada. La noción de espacio público como un sistema interconectado del ciberespacio y espacio físico ocupado no puede ser descartada. En cada movimiento existió un reconocimiento del potencial que presenta entender de esta manera al espacio público, algo que puede interpretarse como que es una noción aún en proceso para los movimientos sociales analizados.

También se debe señalar que aunque los referentes comprenden el potencial de Facebook para sus estrategias comunicacionales, no se puede aseverar que el contenido que produjeron durante el período analizado sea de un peso notorio para la consolidación de los mo-

vimientos. Como señala Sandoval (2012), las tecnologías de comunicación, están sujetas a la flexibilidad interpretativa: «parte de la política relativa a las tecnologías tiene que ver con cómo las definimos y qué usos le damos» (p. 11). Si bien considera que las redes sociales tienen potencialidades de innovación abrumadoras, también sostiene que ese sentido no es unívoco porque éstas pueden convertirse en vehículos de los mismos mensajes en espacios privilegiados del marketing y la política tradicional: «A la hora de pensar en cambios políticos reales, parece que la acción corporal es insustituible» (Ibíd.).

A nuestro entender, un aspecto que sería interesante retomar en futuras investigaciones es qué sucede al interior de los movimientos analizados, a partir de una estrategia metodológica diferente a la utilizada en esta investigación y que se centre en los usos y apropiaciones vinculados al ciberactivismo que realizan estos colectivos. Creemos que comprender las apropiaciones de tecnologías, ayudaría a profundizar el estudio en los motivos e intenciones que hay detrás de las estrategias empleadas, y que se han identificado aquí.

A su vez, sería interesante retomar para los casos estudiados un enfoque sociohistórico sobre la acción colectiva de los movimientos en red y sociocrítico respecto a la relación Sociedad y Tecnología. Para ello se puede tomar en cuenta la investigación de Méndez (2019) donde se estudia la apropiación tecnológica y el movimiento animalista en Argentina. La autora se apoya en los enfoques mencionados para considerar que

la tecnología digital es una dimensión que atraviesa las acciones colectivas contemporáneas y por sus especifi-

ciudades es que vale la pena profundizar en su comprensión, pero esto no significa que lo tecnológico sea una variable unívoca que se impone, sino por el contrario, los procesos de acción colectiva son mucho más complejos y se vinculan a sus contextos sociohistóricos más amplios, donde la tecnología es siempre una dimensión presente y vinculada al proceso sociohistórico (p. 384).

Respecto al movimiento a favor, por decisión metodológica no fue abordado desde las perspectivas del ciberfeminismo. Pero a futuro no puede descartarse que puedan realizarse nuevas perspectivas desde esta mirada. Ya que «si el ciberactivismo feminista constituyó un factor desencadenante del debate legislativo; en su devenir, se transformó en una de las dimensiones significativas del reclamo por la legalización del aborto junto a la multitudinaria movilización nacional» (Laudano, 2019, p. 366).

Esta investigación permite concluir que el uso de Facebook por parte de los movimientos sociales analizados todavía se encuentra en proceso de desarrollo. Como aspectos para retomar en futuras investigaciones, todavía queda profundizar en los desarrollos que tiene el ciberactivismo de cada movimiento luego del período analizado (2018-2020). Una cuestión relevante teniendo en cuenta que la ley IVE fue sancionada por el Congreso Nacional el 30 de diciembre de 2020. De momento, a nivel local cada movimiento social todavía necesita establecer mayores interacciones e interrelaciones entre los espacios de la virtualidad y la presencialidad para de esta forma enriquecer su ciberactivismo y su acción política.

Notas

- 1 Publicado originalmente en Sandoval, L.R. (coord.) *Pantallas: usos y representaciones en comunicación digital*, Del Gato Gris, 2021.
- 2 Es necesario reconocer que ambos movimientos poseen una historia previa al surgimiento de internet y el aumento de fenómenos colectivos y movimientos sociales que utilizan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).
- 3 Definiendo como cibermovimiento social al «actor colectivo, estructurado en forma de red distribuida, que intencionalmente y con cierta continuidad, utiliza las oportunidades comunicativas de la era de internet y de la Web social para conseguir afectar al cambio social, a través del impulso de sus acciones colectivas, que pueden desarrollarse dentro y/o fuera del ciberespacio, con el objetivo de sensibilizar a la opinión pública sobre un conflicto social y unos objetivos públicos que se reivindican desde una identidad colectiva establecida» (Ortiz Galindo, 2016a, p. 177)
- 4 Tomado desde la sección «información» del perfil.
- 5 Es necesario aclarar que, con respecto al movimiento en contra, se tomó la página de Facebook regional Chubut Sí a la Vida, ya que no se encontró otro local.
- 6 Dichas variables serán múltiples sólo en los casos de publicaciones que presenten dos o más objetivos estratégicos y/o temas de publicación.
- 7 La nube de *hashtags*, también conocida como *tag cloud*, es un formato de visualización de datos textuales que consiste en la representación del conjunto de palabras más frecuentes de un texto, con un pre-procesamiento previo en el cual se extraen las palabras sin contenido del texto, donde la importancia de cada una se refleja en el tamaño

de la fuente. Este formato es bastante útil para percibir rápidamente los términos más relevantes, o comparar la relevancia relativa de distintos términos (Ríos Araya, P. 2018, p. 2)

Bibliografía

- Acosta, M. (2018). Ciberactivismo feminista. La lucha de las mujeres por la despenalización del aborto en Argentina. *Sphera Publica*, 2(18), 2-20. Disponible en: <http://sphera.ucam.edu/index.php/sphera-01/article/view/347>.
- Almeida, P. (2020). *Movimientos sociales. La estructura de la acción colectiva*. CLACSO.
- Bardin, L. (1986). *El análisis de contenido*. Akal.
- Barón Porras, L. F. (2017) Las mediaciones de *Facebook*: una exploración de los movimientos sociales y su interacción con los medios sociales. *Comunicación, lenguajes, TIC e interculturalidad*, 103.
- Bouzo, D. M. (2021) *Hacia una nueva forma de intervención democrática en políticas públicas: el debate por la legalización del aborto en Argentina*. Tesis de grado. Centro de Estudio de Postgrado. Universidad de Jaén.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Alianza Editorial
- Castells, M. (2012). *Redes de indignación y esperanza*. Alianza Editorial.
- Collazos Rincon, C. A. (2019) *Ciberactivismo en Túnez y Egipto: sus aportes en la transición política*. Tesis de grado. Pontificia Universidad Javeriana.
- De Ugarte, D. (2007). *El poder de las redes. Manual ilustrado para personas, colectivos y empresas abocados al ciberactivismo*.
- Felitti, K. (2011). Estrategias de comunicación del activismo católico conservador frente al aborto y el matrimonio igualitario en la Argentina. *Sociedad y Religión: Sociología*,

- Antropología e Historia de la Religión en el Cono Sur*, 21(34-35), 92-122.
- García-Estévez, N. (2018). Origen, evolución y estado actual del activismo digital y su compromiso social. Ciberactivismo, hacktivismo y slacktivismo. En *II Congreso Internacional Move.net sobre Movimientos Sociales y TIC (2018)*, p. 139-156. Grupo Interdisciplinario de Estudios en Comunicación, Política y Cambio Social de la Universidad de Sevilla (COMPOLÍTICAS).
- Gudiño Bessone, P. (2017). Activismo católico antiabortista en Argentina: performances, discursos y prácticas. *Sexualidad, Salud y Sociedad-Revista Latinoamericana*, (26), 38-67.
- Laudano, C. N. (2019) Acerca del uso estratégico de TIC en movilizaciones feministas. En A.L. Rivoir y M. J. Morales, *Tecnologías digitales: miradas críticas de la apropiación en América Latina*. CLACSO: RIAT, 357-369.
- Melucci, A. (1989) *Nomads of the Present. Social Movements and Individual Needs in Contemporary Society*, Hutchinson.
- Méndez, A. (2019) Apropiación tecnológica y movimiento animalista en Argentina. En A.L. Rivoir y M. J. Morales, *Tecnologías digitales: miradas críticas de la apropiación en América Latina*. CLACSO: RIAT, 371-389.
- Ortiz Galindo, R. (2016a). Los cibermovimientos sociales: una revisión del concepto y marco teórico. *Communication & Society*, 29(4), 165-183.
- Ortiz Galindo, R. (2016b). Estrategias de comunicación interpersonal y pública en los movimientos sociales. Transformaciones de las redes informales y de los repertorios en la era de la Web social. *JOBETS: Revista de Ciencias Sociales*, 11(1), 211-254.
- Ríos Araya, P. (2018). *Tag Clouds para investigadores de Ciencias de la Computación*.
- Sandoval, L. (2012). En la calle y en el Facebook: reflexiones

sobre la interfaz internet/política. VI Jornadas de Comunicación Social. UNPA-UARG.

Sorj, B., & Fausto, S. (2015). *Internet y movilizaciones sociales: transformaciones del espacio público y de la sociedad civil*. Edições Plataforma Democrática.

Vaca Barragán, D. A. (2018). *Comunicación estratégica en movimientos pro aborto y pro vida. dos perspectivas alrededor del aborto*. [Tesis de grado]. UCE.

Valles, M. S. (2002). *Entrevistas cualitativas*. Centro de Investigaciones Sociológicas.

Perspectivas de género en los videojuegos: un repaso histórico

Nicolás Emilio Gerdel

Jorge Adrián Rúa

La pandemia del Covid-19 fue el gran «boom» para el posicionamiento de la industria del videojuego entre las más grandes de los medios de comunicación y del entretenimiento. Esta afirmación no es una concepción librada al azar, sino que puede verse en un dato cuantificable: el crecimiento de las ventas en un 20% respecto al año anterior y un total de 174,9 mil millones de dólares de ganancias por la comercialización tanto de hardware como de software (Herrero, 2020) son el dato que coronó a los videojuegos a la par de otras industrias culturales, como son el cine y las transmisiones deportivas.

Estos datos económicos del 2020, sumados a la posibilidad de establecer y transmitir mensajes a través de cada producción es un punto de partida apropiado para que pueda catalogarse al videojuego como un medio de comunicación. En este sentido, Bourdieu, Burghi Cambón, Gullino y Martinho (2006) afirman que «los luga-

res de la comunicación representan espacios con los que se establecen nuevas formas de experiencia en lugares inmateriales, lo único que podemos tocar es el mouse, el teclado, el monitor, pero esos artefactos no son más que los medios para llegar a ese determinado lugar» (p. 23).

Ante la importancia de estudiar este objeto, la investigación se centró en analizar a los videojuegos como un vehículo de símbolos, donde se reproducen y problematizan determinadas representaciones sociales, donde cada jugador accede a historias y donde se ve el reflejo de «cómo funcionan las cosas». Y, entre el conjunto de representaciones que allí pueden encontrarse, focalizamos específicamente en aquellas vinculadas al género.

Con el objeto enmarcado, el ‘¿qué analizar?’ llevó al trabajo hacia algunas de las sagas más populares y reconocidas por sus atractivos en cuanto a narrativa y jugabilidad y en las que los personajes preponderantes no podían romper el esquema del ‘Hombre Heterosexual’, con lo que surgieron nuevas preguntas acerca del rol de la mujer y las demás otredades dentro de las sagas *Grand Theft Auto*, *Resident Evil* y *Tomb Raider*.

El análisis de las representaciones en general, y de las de género en particular, reviste una importancia estratégica porque

todo lo simbólico se construye sobre las ruinas simbólicas precedentes y utiliza parte de sus materiales para la comprensión actual mediante significantes colectivamente disponibles. Es necesario por tanto, proceder a una deconstrucción de las significaciones actuales, fragmentándolas, para poder construir nuevos significados con los pedazos resultantes; cuestión extremadamente compleja, dado que habitamos un espacio simbólico re-

pleto de significaciones preestablecidas. Por tanto, si los significados del espacio colectivo han quedado fijados, los simbolismos que podamos configurar en el espacio simbólico individual quedarían atrapados en el solipsismo (Cabañes, 2012, p. 63).

Si lo anterior tiene una validez general, el caso específico de los representaciones presentes en los videojuegos posee una importancia particular, ya que mediante el juego (en este caso, el videojuego) «es posible conocer el imaginario colectivo de una sociedad, puesto que este, dentro de los procesos de socialización, impulsa a las personas a adoptar roles específicos» (Bueno Doral y García Castillos, 2012, p. 2). Así, los videojuegos suponen espacios de relación y de creación identitaria además de vehículos para la transmisión intergeneracional de conocimientos y valores.

¿Qué entendemos cómo videojuegos?

El videojuego ha estado en el ojo de la tormenta desde sus inicios, en gran parte porque suele ser vinculado fervorosamente con la niñez e incluso estigmatizado por ello. En este marco, la reverberación de discursos prejuiciosos con una impronta, generalmente, adultocentrista, sobre el *gaming* lleva a afirmaciones como: «los videojuegos son cosas de niños», «los videojuegos crean adicciones», «los videojuegos amenazan la sociabilidad» a lo que se suma la proliferación de desinformaciones generadas en montajes televisivos para criminalizar, incluso patologizar, a las personas que juegan videojuegos (Leiva, 2021).

El desarrollo ha pasado desde los títulos basados en 8 bits (hoy) simples y abstractos hasta las obras más con-

temporáneas con gráficos detallados, la posibilidad de juego con elementos de realidad virtual y la capacidad de presentar entramados mucho más complejos y elaborados.

Los videojuegos, considerando el desarrollo de sus interfaces, «representan el inicio de las narrativas hiper-media» (Esnaola, 2006, p. 77) y, de esta forma, significan una nueva y sofisticada forma de arte popular. El videojuego se diferencia de otras expresiones, como el cine por ejemplo, porque permite interactuar con la historia, siendo así potencialmente más inmersivo. Por esta razón el videojuego opera sobre lo simbólico pero también a través de la modificación de nuestra interfaz sensorial-tecnológica, lo que implica un modo diferente de aprehender el mundo (Cabañes, 2012).

Los videojuegos son artefactos tecnológicos contruidos e interpretados culturalmente (Pinch y Bijker, 2008). Considerar que la industria del videojuego está, mayoritariamente, concentrada en Estados Unidos ya nos da indicios de una lógica de centro-periferia porque, como fenómeno cultural en el continente, se enuncia en el contexto de un diálogo asimétrico (Corona, 2019). En otras palabras, se ponen de manifiesto «las constricciones provenientes del orden cultural dominante en la sociedad» (Sandoval, 2022, p. 289).

Pensar en el proceso de interacción que involucra hardware-software-gamer permite entender que los videojuegos son productos comunicativos por lo que suponen «poderosos instrumentos con los que los usuarios aprenden a situar significados, a construirlos, a través de la experiencia» (Sanchez-Navarro y Aranda, 2010, p. 140). El usuario se introduce (inmersión) en un mundo narrativo en el que a través de su actuación (interacción)

va modificando (transformación) el mundo de ficción y va generando tramas que completan la historia (Ciaurriz Velasco, 2010, p. 17).

Al igual que cualquier otro medio de comunicación (o expresión artística tradicional), los videojuegos monopolizan el poder a la hora de construir un mensaje, y este es un aspecto que puede verse en la búsqueda y la elección de ciertos parámetros que no hacen más que representar y reflejar la cosmovisión de sus creadores o desarrolladores en el producto.

Las decisiones de en dónde y cuándo generar tanto los espacios virtuales como los personajes no son libradas al azar; sino que tienen el fin de generar un sentido en la narración que se presenta al videojugador. En este sentido, se basan en un contexto político determinado que se encuentra en el imaginario social y «crean significados mediante elementos tanto narrativos como no-narrativos [...] suministrando un horizonte simbólico para comprender el mundo» (Cabañes, 2021, p. 10).

A propósito, Jenkins destaca que «no todo jugador piensa profundamente en sus experiencias de juego, ni reflexiona todo diseñador sobre los significados ligados a la violencia en sus creaciones. La mayoría de los juegos actuales hacen poco por animar a los jugadores a reflexionar y conversar sobre la naturaleza de la violencia» (2006, p. 260).

¿Qué entendemos por género?

Respecto a este concepto, hay que destacar que en el discurso social aún perduran visiones que hablando desde un diagnóstico médico sobre la condición biológica (sexo) de un cuerpo imponen una primera definición de género, enmarcada por una impronta binaria según la

genitalidad, que es el punto de partida de una socialización diferencial de género.

No obstante, la categoría de género es una de las grandes banderas de las luchas sociales por el reconocimiento de las identidades a nivel mundial. La creación y el crecimiento de movimientos que nuclea a los diferentes géneros tomaron notoriedad y abrieron un nuevo mundo, obligando a las diferentes sociedades a abandonar el dualismo Hombre-Mujer establecido por la biología hasta incluso en el marco legal estatal¹, para comenzar a abarcar a todos aquellos que se encuentran por fuera del esquema establecido históricamente.

Butler (2018) considera que el concepto de género implica una construcción social y un discurso que genera una norma acorde a la sexualidad, es decir; un imaginario social que es el que marca el deber ser de un cuerpo determinado a través de los discursos, las prácticas y las normas establecidas por cada sociedad. La autora entiende al cuerpo y lo define textualmente como «una superficie cuya permeabilidad está políticamente regulada, una práctica significativa dentro de un campo cultural en el que hay una jerarquía de géneros y heterosexualidad obligatoria» (p. 271).

Para una *perspectiva de género* es pertinente observar cómo la categoría interactúa con otras categorías sociales, económicas y culturales para articularlas entre sí y, en consecuencia, ver cómo operan las complejas redes de las relaciones de poder que se tejen.

En esta línea, para Huggins (2005) el género también es una forma primaria, excluyente y jerárquica de relaciones de poder condicionada por elementos fundamentales de la división sexual del trabajo.

A través de las construcciones de género las sociedades se organizan y elaboran las identidades de sus integrantes, habitualmente, desde una mirada binaria. Estas identidades normadas, a su vez, contienen roles y *estereotipos de género*.

¿Qué entendemos por estereotipos?

Ahora, retomando los dos conceptos anteriores, surge la pregunta ¿cómo se ven reflejadas las teorías de género o las cuestiones vinculadas a esta temática en los productos culturales, en este caso, los videojuegos? Posiblemente, una de las maneras más fáciles y simples de ver e identificar estas teorías es en los personajes y su manera de relacionarse entre sí y con el entorno.

Esta necesidad de posar la lupa sobre el videojuego se debe a que a pesar de ser a primera vista un espacio de ocio con características interactivas (siendo esta quizás su mayor diferencia con los demás medios), posee narrativas generadas por personas pertenecientes a diferentes sociedades, de diferentes edades, contextos económicos, que en la mayoría de los casos difieren con las características de los jugadores/consumidores.

Estas narrativas son expresiones que se caracterizan por relatar historias, ya sean ficticias o verídicas, que son generadas a partir de los modelos o experiencias del autor en el mundo real; siendo así el videojuego el espacio de contacto entre *lo real y la narración*.

Generalmente, las narrativas de los videojuegos contienen momentos de *gameplay* y los *cutscenes*. El *gameplay* puede ser entendido como «la dinámica de juego que emerge de la interacción entre las reglas y la geografía del juego» (Egenfeldt, Smith y Tosca, 2008, p. 112). En otras palabras, el *gameplay* resume todas las

experiencias interactivas que puede contener un videojuego. Mientras que los *cutscenes* son secuencias de estilo cinematográfico que sirven para transmitir información y avanzar en la narrativa sin necesidad de interacción.

Las narrativas requieren del jugador la identificación con los personajes que controla. En otras palabras, indican a los videojugadores que asuman determinados roles. A propósito, Murray (1999) señala que independientemente del contenido en sí o del papel del *gamer* en el videojuego, en la narrativa siempre quien juega es el protagonista de las acciones simbólicas. Este proceso de identificaciones supone la creación momentánea de un yo lúdico, pero también, por proceso de eliminación y diferencia, conlleva el establecimiento de un otro lúdico: es decir personajes que representan, pero no me representan a mí (hablando desde la perspectiva del jugador).

Volviendo a la cuestión de la puesta en escena de las cosmovisiones de los desarrolladores de la industria en el producto narrativo final, posiblemente el mayor punto de incidencia de las mismas se encuentre en la construcción de los personajes, debido a que su aparición no está librada al azar; sino que marca un hito en un espacio-tiempo determinado, con características físicas y psicológicas determinadas que terminan influyendo en su accionar y su toma de decisiones a lo largo de la trama.

Galán Fajardo (2007) agrega que estos a su vez son poseedores «de una identidad psicológica y moral similar a la de los hombres, es un efecto de persona y, como tal, se trabaja en su construcción con variables idénticamente “realistas”» (p.1).

A la hora de establecer criterios dentro de los diferentes tipos de personajes, se pueden dividir como en cual-

quier otro tipo de narrativa en primarios, secundarios, etcétera; pero como un criterio particular de la industria, se pueden dividir dos categorías: la primera, que se encuentra conformada por los personajes jugables; y la segunda por aquellos personajes que no son jugables (de aquí en adelante NPCs²).

Su diferencia es más que clara: los primeros son el canal por el que el jugador incide en el medio virtual y recorre el universo creado; mientras que el segundo grupo se encuentra conformado por aquellos que colaboran (o no) con el personaje para construir la historia en el rol que les corresponda.

Más allá del grupo que conformen, como dice Corona (2015), los personajes representan la agencia del jugador en el ejercicio de poder, debido a su incidencia en la ejecución de acciones dentro del juego; siendo así que «aquellos personajes que son controlados por el jugador concentran el poder de agencia, y los personajes no-controlables, están condenados a fungir simplemente como un otro que es objeto pasivo de la agencia del jugador, y está sometido al poder del mismo» (p. 8).

Ahora, ¿cómo hacen los desarrolladores de la industria de los videojuegos para la construcción de éstos y hacer una historia a semejanza de la (y su)³ realidad?. Al igual que los escritores de otro tipo de narrativas o textos, lo hacen a través de la estereotipación de sus personajes.

Quin y McMahon (1998) definen el concepto de estereotipos como la generación de «una imagen convencional, acuñada, (basada en) un prejuicio popular sobre grupos de gente» (p. 139). Por otro lado, Lipman (1998) también decidió detenerse en este apartado en uno de sus clásicos estudios, y afirma que este concepto enmarca a «la aplicación de una serie de rasgos a todos los

miembros de una categoría social, aunque no los presenten» (p. 334).

Ortiz Casallas (2013) considera que éstos «se actualizan, se construyen y se recrean en la interacción comunicativa cotidiana de los individuos, en el cara a cara; a través de la educación y los medios de comunicación» (p. 187). Para Hall (1997) las identidades están construidas desde dentro del discurso y son producidas en contextos históricos e institucionales específicos. Asegura que la estereotipación es un proceso mediante el cual se produce sentido y se intercambia entre los miembros de una misma cultura, remarcando que al atravesar los mismos contextos socioculturales, compartimos ciertos mapas conceptuales, es decir ciertas maneras de percibir el mundo.

A lo largo de la historia los modelos de configuración cuerpo-sexo-género-sexualidad han formulado categorías que, aún, señalan, excluyen y estigmatizan. En el siglo XXI, estas categorías se encuentran mutando. Los grupos sociales identificados con estas «clasificaciones» (y las emergentes) buscan abandonar el carácter punitivista que las caracterizaba para resignificar y visibilizar los conceptos de una forma más propositiva como agencias y espacios de reconocimiento. Sin embargo, Grau (2018) advierte que «muchas posiciones transgresoras (cuerpos no estándar, sexualidades variadas, etc.) han sido absorbidas por un capitalismo que vende derechos humanos, tolerancia y diversidad siempre que los cauces por los que discurrimos sean normativamente aceptables» (p. 24).

Burgess y Borgida (1999) definen que los estereotipos se encuentran conformados por dos dimensiones: una descriptiva y otra prescriptiva. Una década después, esta idea es retomada por Silván, Cuadrado y Sáez (2009) y

profundizada, afirmando que en el aspecto descriptivo, éstas se ven reflejadas en las atribuciones que se realiza tanto a hombres como mujeres; remarcando que a las mujeres se las presenta de una manera mucho más débiles, afectuosas, comprensivas, maternales, emocionales, sensibles a las necesidades de los otros y preocupadas por la cohesión de las partes, presentando en este sentido la antítesis de los varones.

Por su parte, afirman que la dimensión prescriptiva se deriva de la descriptiva, e indica cómo deben ser y comportarse tanto las mujeres como los varones en la sociedad.

Se puede decir que el avatar (o las *skins*) reciben una significación sexual que lo define como referencia inmediata normativa para la construcción, en cada personaje, de su masculinidad o de su feminidad, y perdura como regla permanente en el desarrollo de la narrativa.

Retomando los conceptos anteriores, se puede comentar que la expansión de la industria de los videojuegos fue exponencial, a tal punto que rápidamente se convirtieron en una experiencia cultural al nivel de otras ya establecidas en su momento, como es el caso del cine. Este contexto incidió en las vidas de aquellos nacidos en los años '80 y '90, (en otras palabras, los «millennials») que son en gran parte quienes han crecido en paralelo a esta.

La base está en comprender que la cultura que ellos (los grupos dominantes) establecen tiene una dimensión particularmente resemantizadora, por lo que el hecho de jugar, si bien es funcional a la estructuración de la cultura, es igualmente fundamental para la comprensión de los mecanismos de poder, que ahora se simulan (Mendizabal, 2004, p. 14).

Un acercamiento a las sagas

Para este trabajo se analizaron tres sagas de videojuegos, todas reconocidas a nivel mundial: *Grand Theft Auto*, *Resident Evil* y *Tomb Raider*.

Grand Theft Auto (GTA) es una saga creada y desarrollada por Rockstar Games, siendo su trabajo más reconocido dentro de las comunidades de videojugadores. Forma parte de los géneros Videojuego no lineal, Mundo abierto, Disparos en tercera persona, Acción y Aventura. Ha atravesado con éxito las barreras tecnológicas de los juegos en 2D, 3D y actualmente, HD y más de cuatro cambios de generaciones de consolas.

Irrumpiendo los esquemas de la sociedad moderna, GTA presentó ciudades estadounidenses ficticias como Vice City (Miami), Los Santos (Los Ángeles) y Liberty City (Nueva York), entre otras.

Aunque uno puede tomar el camino «honrado» para conseguir dinero (como por ejemplo manejando un taxi o una ambulancia), siempre se desliza para el lado menos ético y moral; irrumpiendo desde los barrios bajos sobre las personas más poderosas de la ciudad, haciendo misiones y encargos hasta lograr el control total del lado ilegal de la ciudad.

Por su parte, *Resident Evil* es un juego *survival horror-shooter* (trad.: juego de supervivencia de terror-disparos) cuya trama gira siempre en torno al bioterrorismo. En todos los juegos y películas de la saga, por acciones voluntarias o involuntarias, se propaga un peligroso virus desarrollado por la Corporación Umbrella. Estos virus, al infectar a los humanos, los transforma en seres amorfos y monstruos.

La mayoría de las entregas comienzan durante o después de la gran oleada destructiva inicial. En esta situa-

ción los protagonistas deben sobrevivir y buscar la forma de escapar mientras se enfrentan a zombis y monstruos, no sólo nacidos del contacto con los muertos sino también aquellos que se han fugado de los laboratorios de desarrollo de armas biológicas de la Corporación Umbrella; sumado a un sinfín de armas biológicas que los protagonistas deberán superar para lograr escapar.

El contexto bajo el que se desarrolla la historia solo se vislumbra a medida que avanza el juego; los diferentes personajes y lugares que visita el jugador proporcionan pistas respecto a lo que le sucedió a la gente y lo que debe hacer.

Por último, *Tomb Raider* es una saga influida por Indiana Jones, un conocido personaje cinematográfico. Lara Croft es presentada como una arqueóloga británica atlética y temeraria, que frecuentemente se aventura en antiguas y usualmente peligrosas tumbas y ruinas donde, además de esquivar trampas, enemigos, y seres mitológicos, debe resolver acertijos para cumplir con sus objetivos.

Su personaje fue transgresor y su fama fue incrementándose notablemente a tal punto que terminó siendo reconocida en el año 2006 por el Libro Guinness de los Récords como la «Heroína humana más exitosa de los videojuegos» (Cocker, 2006).

Los datos recolectados

En primera instancia, es pertinente contextualizar la muestra objetivo en contraste con la cantidad de personajes que responden a una predominante categorización de hombres heterosexuales. De un total de 182 personajes recolectados a lo largo de las sagas, solamente 41 *personajes no son representaciones de hombres heterosexuales*. Esta desigual polarización, que privilegia a la

agencia del hombre heterosexual, dentro de los mundos virtuales trae consigo un desigual visibilización entre los diferentes grupos sociales.

Este dato es evidencia de que la manera de desarrollar contenido para esta tecnología tiene implicancias a nivel sociológico por el grado de *otrificación* del género femenino y disidencias del colectivo LGBTIQ. Este problema revela implicancias en la violencia y las prácticas discriminatorias en la industria de videojuegos y la cultura que se presenta alrededor de esta. El *gamergate* y el acoso virtual a jugadoras son consecuencia directa del problema de la representación de género en los videojuegos; entendidos como medios configurativos de la identidad por los significados que se intercambian en las interacciones de los personajes .

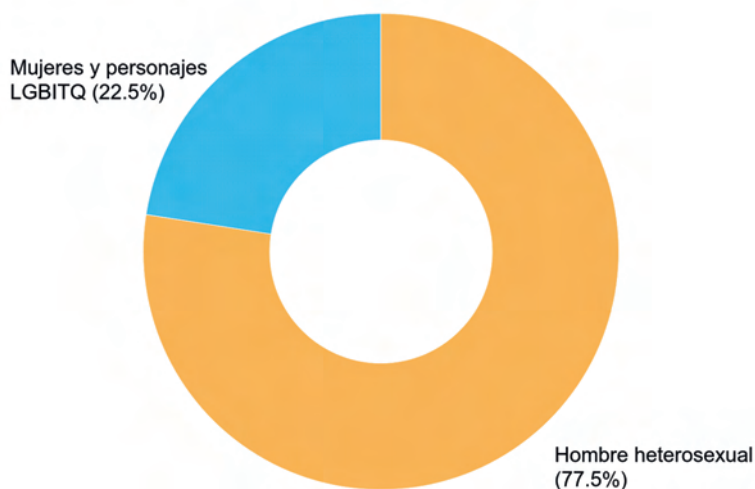


Gráfico N° 1. Cantidad de personajes según género y orientación sexual (N= 182)

A partir de acá, los datos pertinentes responden al casi 23% (sector celeste en el gráfico) de los personajes que aparecen en las sagas. De esta forma las representaciones analizadas –mujeres y personajes LGBTIQ– responden a una construcción marginal dentro de la producción de videojuegos.

Vinculado al análisis de Género, se puede evidenciar una clara tendencia hacia el *‘universo heteronormado’*, siendo la Mujer Heterosexual la principal categoría relevada, con un total de 37 apariciones de los 41 casos identificados entre las tres sagas, representando poco más de un 90% de los casos.

Los cuatro casos que no ingresan en esta categoría son puntualmente *dos Hombres Homosexuales, una Mujer Bisexual y un Hombre Bisexual*.

Como otro dato relevante, *no se ven representados casos de personajes Transgénero u otras categorías de Género* en ninguna de las tres sagas analizadas.

Solo una minoría de personajes femeninos permiten performar durante las narrativas dejando la mayoría

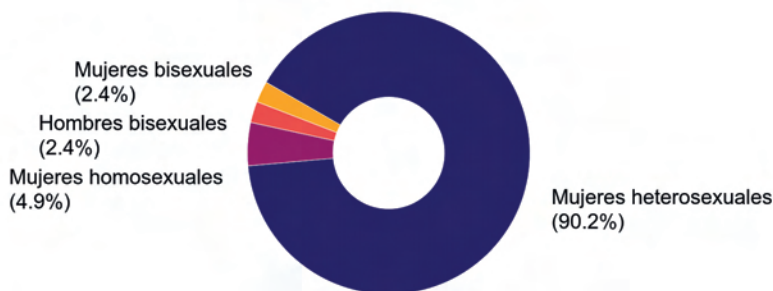


Gráfico N° 2. personajes según género (N= 41)

de la muestra subordinada a solo ser vistas y responder al guión pensado para los protagonistas que, en su mayoría, son hombres heterosexuales.

A la hora de realizar un análisis que relacione el género con otras variables, surgen algunos casos multivariados de interés, de los que vale remarcar los siguientes:

Género, Apariencia Física y Nacionalidad

Vinculándolo con la apariencia física y la nacionalidad, en la saga *Grand Theft Auto* la casi totalidad de los casos responden al de la Mujer Heterosexual, de cuerpo normal (léase hegemónico) y norteamericana.

Esta situación se puede fundamentar con el espacio virtual en el que se generan los juegos, Vice City (Miami), Liberty City (Nueva York), Los Santos (Los Ángeles) y Las Venturas (Las Vegas), siendo todas ciudades de Estados Unidos.

Ante este patrón, existen dos casos que difieren del mismo al presentar cuerpos no normados, y ambos son de ascendencia latina: Tía Poulet (GTA Vice City) y Elizabeth Torres (GTA Liberty City). Nos detendremos en ellos para analizar más detenidamente su representación.

Tía Poulet es la única mujer que lidera una banda en Vice City, hecho que la vuelve un personaje principal. Es una mujer anciana, con sobrepeso, de tez morena y ojos marrones; viste con un vestido de color violeta o amarillo y un sombrero del mismo color.

Presentarla como líder de una banda y como mujer parece ser un hecho que hizo variar su presentación corporal y etaria: no es una mujer joven adulta / adulta como las demás; sino que es anciana. Esta característica resalta más debido a que en los otros grupos no se presentan líderes hombres ancianos.

Elizabeta Torres vive en Bohan Sur, Liberty City, un barrio de corazón latino. Es la primer mujer bisexual en la trama; y esto se puede ver en distintos momentos. Uno de ellos ocurre en la misión *Blow Your Cover* donde se le ve bailando con una mujer de forma sensual. Si bien le comenta a Niko haber estado casada tres veces con hombres, en el spinoff *GTA IV: The Lost and Damned* Marta, una de sus traficantes, afirma que ha tenido relaciones sexuales con ella.

Es de personalidad muy fuerte y sabe de negocios de drogas. En una conversación, afirmó haberle «cortado las bolas» a un hombre que quiso prostituirla cuando era adolescente.

Físicamente se la presenta como una mujer corpulenta, de ascendencia puertorriqueña, que viste de campera deportiva, jeans y un top por debajo.

Con estos casos, se puede vincular al poder con la corporeidad: la mayoría de estos líderes de las bandas o carteles, tanto masculinos como femeninos, no son flacos. De hecho, a gran parte de ellos se los presenta con sobrepeso: desde el Coronel Cortez, pasando por González, Díaz, Robina, entre otros. Esto puede entrelazarse con una cuestión que vincula a una mayor corporeidad de la persona con un proporcional «peso» (poder) en un espacio determinado: mientras que sus soldados son flacos y visten uniformados por las calles, los jefes visten de manera diferente y se los presenta con sobrepeso.

En su análisis de la representación de la marginalidad en la ficción televisiva argentina, Gudiño Hernández y Peralta Bareilles (2020) realizaron un hallazgo congruente, afirmando que «desde el marco visual, en las escenas, los cuerpos más robustos, captan más la atención sumado a la propia identidad del personaje cons-



Imagen N° 1. Artwork oficial de Grand Theft Auto: Tía Poulet (izquierda) y Elizabeth Torres (derecha)

truida en el guión [...] y (sus) subordinados que cumplen tareas que estos les encomiendan para llevar adelante actos delictivos» (p. 94)

Por su parte, *Resident Evil* presenta una tendencia mayoritaria idéntica a la de GTA, es decir, una mayor presencia de una mujer de cuerpo normado, heterosexual y estadounidense.

De los once personajes analizados, solo dos no pertenecen a este grupo. Esta situación podría justificarse narrativamente en que la mayoría de ellos se encuentran vinculados o son miembros del grupo S.T.A.R.S (Special Tactics and Rescue Service), un equipo táctico policial que pertenece a Racoon City.

Acorde a la diferente información que se da a lo largo de las entregas, esta ciudad se encuentra en la zona del Medio Oeste de los Estados Unidos, que se encuentra conformado por 12 estados.

Según datos de diferentes organismos⁴, en este área del país norteamericano vivían cerca de 50 millones de perso-

nas a principio de siglo, donde en su mayoría (más del 80%) son blancos, descendientes de alemanes y holandeses. Estos números son claramente comparables a los de la cantidad de personajes que responden al de la mujer heterosexual estadounidense (9 casos de 11, un 81,8%).

Por su parte, la saga *Tomb Raider* presenta una diferencia: la tendencia dominante es la de la mujer de cuerpo atractivo y curvilíneo (70% de los casos), heterosexual e inglesa.

Posiblemente, la nacionalidad de los personajes en este caso sea un reflejo de las desarrolladoras que crearon los juegos: Core Design y Eidos Interactive, ambas inglesas; siendo la primera de la ciudad de Derby, y la segunda de Wimbledon.

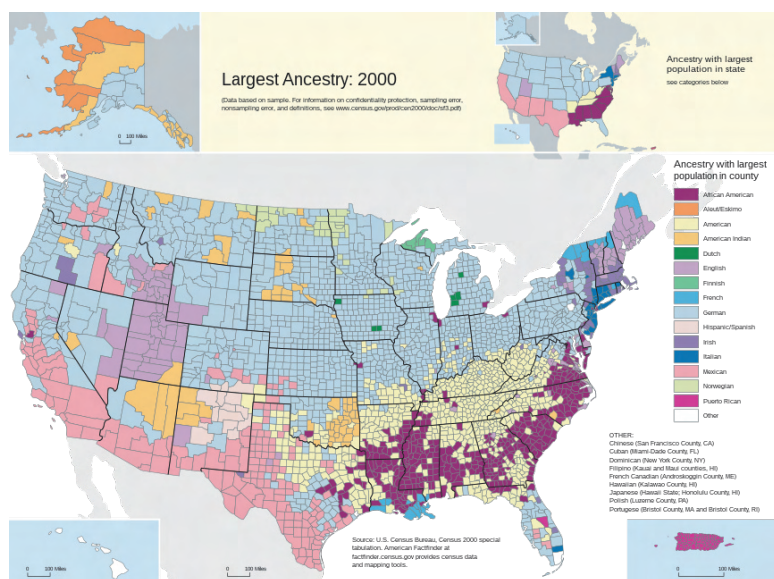


Imagen N° 2. Datos de ascendencia en Estados Unidos.
Censo año 2000.

Quizás el ejemplo más claro de esto sea el personaje más relevante para la saga, Lara. Ella es una joven arqueóloga británica proveniente de una familia aristocrata. Es una chica aventurera que busca resolver conflictos a lo ancho y largo del mundo. Esta «esencia» del personaje no varía a lo largo de las entregas; en contrapartida a la manera de presentarla en su corporeidad.

En el primer juego, la corporeidad de Lara presenta un busto llamativo, acompañado por vestimentas cortas y ajustadas al cuerpo; hecho que se repite en la segunda y tercera entrega. Finalmente, esta situación varía en la última entrega analizada, en la que se la presenta con un cuerpo mucho más «real».

La situación se repite respecto a la vestimenta, donde en las primeras entregas se la presenta con prendas ajustadas con las que se busca resaltar su figura más allá del clima o del desafío al que se debe enfrentar en la narrativa.

Un dato interesante en las primeras entregas es la fuerza descomunal que presenta Lara, que puede verse plasmada cuando mueve rocas de dos o tres veces su tamaño para abrir pasadizos. Aún así, para enfrentarse a animales u hombres, debe hacerlo con el uso de armas, evitando el contacto cuerpo a cuerpo.

Todo este paradigma cambia recién en la entrega de *Tomb Raider* lanzada en 2013, donde no se la presenta tan ‘voluptuosa’ como en entregas anteriores; y comienza a luchar con sus manos contra sus enemigos.

Regresando al análisis de su corporeidad, Martínez (2019) asegura que tras la primera entrega analizada, «la versión oficial (de la desarrolladora) deslizó que por accidente en el uso del ratón durante las fases de modelado, se aumentó el tamaño del pecho (de Lara, el personaje principal) hasta el 125%» (p. 87).

A pesar de haberse reconocido como un «error», este hecho no se modificó hasta una de las últimas entregas, publicada recién en 2013. Acerca de esta situación, Camilla Luddington, actriz que presta su voz al personaje de Lara en las últimas entregas, remarcó en una entrevista que su personaje «lucha por aquello que cree, es valiente, y creo que eso la hace sexy; aunque hoy ya no lleve más sus pantalones cortos» (Martínez, 2019, p. 94).



Imagen N° 3. Diferentes presentaciones de Lara Croft a lo largo de la saga.

Esta última frase se vincula con la evolución en la presentación de los personajes, que en las últimas entregas fueron virando hacia un cuerpo más «normal», a tono con lo que sucede en las otras sagas.

Género, Jugabilidad y Ascendencia

En *Grand Theft Auto*, todos los personajes principales jugables son hombres heterosexuales. Esto marca una clara tendencia contra la participación narrativa de mujeres y disidencias. Acerca de la tendencia mayori-

taria de aparición en el universo analizado, el grupo más numeroso es el de la mujer heterosexual norteamericana, y ninguna de ellas (ni de las otras categorías) son jugables.

Resident Evil presenta una tendencia mayoritaria similar, siendo la totalidad mujeres heterosexuales norteamericanas; pero se plantea una diferencia con la saga anterior: hay tres personajes que son jugables.

Dos de ellas son principales: Claire Redfield en *Resident Evil*² y Jill Valentine en *Resident Evil*³ son quienes comandan la historia⁵. La restante es Sheva Alomar, que es compañera de Chris Redfield durante sus aventuras en África, y es un personaje secundario jugable en situaciones puntuales de la historia, o en el modo cooperativo.

Claire Redfield es el primer personaje femenino que aparece a la hora de analizar la saga *Resident Evil*. Se trata de una joven que aparece con el fin de

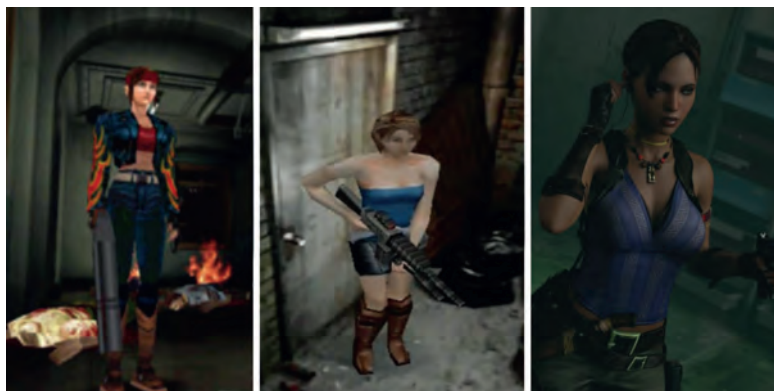


Imagen N° 4. Claire Redfield (izquierda), Jill Valentine (centro) y Sheva Alomar (derecha).

encontrar a su hermano desaparecido, Chris. Según Martínez (2019), la desarrolladora Capcom «definía al personaje como atractivo, optimista e inteligente, y además extrovertido y confiado» (p. 100). Físicamente se la presenta como una mujer joven, con ropa corta: botas tipo bucaneras, un short, una remera y un chaleco por encima.

En *Resident Evil*³ se da la aparición de Jill Valentine, justo en el momento de salida del grupo S.T.A.R.S de Raccoon City, siendo una narrativa paralela a la historia de la entrega anterior. En la primera escena se la presenta vestida con una pollera, una remera tipo «top» y botas largas; hecho que hace que en cinemáticas posteriores se resalten aspectos de su cuerpo, como sus largas piernas o su busto; algo que ya sucedía con Claire en la entrega anterior.

En la primer escena se presenta a Sheva con un primer plano de su short; y acto seguido, enfrenta a un hombre que la intenta tocar sin su consentimiento. Momentos después, conoce a su nuevo compañero, Chris Redfield, a quién servirá de guía local durante su estadía en África mientras busca encontrarse con el Equipo Alfa, detener a Ricardo Irving y encontrar el paradero de su antigua compañera, Jill Valentine.

A lo largo de la trama se presenta colaboradora con su compañero, metiéndose en lugares donde él no llega y rescatándolo cuando se encuentra en situaciones límite. En una escena muestra su increíble fuerza, al poder sostener en el aire a Chris mientras éste lucha contra Albert Wesker.

Por su parte, *Tomb Raider* repite una tendencia similar al presentar a la mujer heterosexual de manera dominante, principalmente de ascendencia inglesa (60%).

De este grupo sale la totalidad de los personajes principales, que en todos los casos es Lara Croft. Esta representa a su vez el 40% de los personajes de la saga, al presentarse una vez en cada entrega.

Personalidad, Rol/Estereotipo y Ascendencia

Al analizar estas tres categorías juntas, se puede evidenciar que *Grand Theft Auto* presenta a 14 de los 20 personajes como extrovertidos. En su mayoría, estos son de ascendencia norteamericana y latina.

Por otro lado, *Resident Evil* presenta como tendencia mayoritaria una personalidad introvertida y norteamericana, y se ejemplifica con el caso de la «damisela en apuros». Rescatar a personajes como Ashley Graham, Jill Valentine y Mia Winters es el objetivo del juego en tres de las entregas de la saga.

Mientras tanto, *Tomb Raider* presenta al 70% de los personajes con una tendencia extrovertida acerca de su personalidad, y 6 de cada 10 personajes de esta saga son de ascendencia inglesa. Además, los casos que se repiten son los de «señorita macho» y «damisela en apuros», siendo que ambos se dan en la última entrega.

En la primera de las tres sagas se presentan más casos de conceptos de estereotipos de géneros, posiblemente debido a que se trata de un juego de mundo abierto; en contraposición a las otras sagas que corresponden a un tipo de juego lineal.

Conclusiones

En primer lugar, basándonos en la premisa del trabajo, se puede remarcar que la manera de representar tanto a la mujer como a otros géneros y diversidades disidentes a la categoría «hombre heterosexual» en las

tres sagas analizadas han tenido diferentes tratamientos a lo largo de las entregas y el correr de los años.

Como dato de interés, de nuestro foco (mujeres y disidencias) tanto en *Resident Evil* como en *Tomb Raider* sólo se ven representadas mujeres heterosexuales. En este sentido, se puede presumir que al ser ambos casos juegos de tipo lineal, es decir, con un solo camino para resolver la narrativa, esta decisión argumental puede ser tomada como un limitante a la hora de construir y presentar personajes.

A pesar de la versatilidad del esquema de juego que plantea *Grand Theft Auto*, ninguno de sus personajes principales sale de la categoría de «hombre heterosexual». Recién para próxima entrega del juego, que al momento de realización de este trabajo de investigación no tiene una fecha de salida confirmada, se especula que al menos una mujer forme parte de los personajes principales o tal vez sea el personaje principal (García Barcelona, 2022).

En contrapartida a esta situación presente en GTA, en las otras dos sagas las mujeres tomaron el «control del juego» con el personaje principal casi desde el comienzo. En el caso de *Tomb Raider*, Lara Croft es el personaje principal y el emblema de la saga; mientras que *Resident Evil* presenta a Claire Redfield y Jill Valentine, que ocupan ese rol en dos de las entregas. Mientras, Sheva Alomar es un personaje principal en RE5, pero sólo utilizable en momentos particulares o en el modo cooperativo.

Por otro lado, la mujer ha evolucionado en su presencia. Mientras que a mediados de los 90, estas sagas las presentaban con cuerpos voluptuosos y personalidades pasivas y serviciales (quedando exenta Lara Croft en este último inciso), este hecho cambió con el correr del

tiempo, en el que fueron tomando otros roles dentro de las tramas y sus cuerpos fueron diseñados de una manera mucho más cercana a la realidad.

A la hora de hablar de los personajes femeninos, de acuerdo a la taxonomía de roles de Feminist Frequency (2016), se destacan tres categorías: la «voz de la sabiduría», la «damisela en apuros» y la «señorita macho».

La primera de estas tres engloba a aquellas que son cercanas al personaje principal, que intentan más de una vez hacerlos reflexionar acerca de sus actos para que tomen las decisiones correctas. La segunda queda comprendida por aquellas mujeres que son víctimas de algún hecho y son la motivación que impulsa al personaje principal a encarar sus misiones. La tercera, y última, abarca a aquellas mujeres que actúan acorde a los roles establecidos para y por los hombres, saliendo así del esquema tradicional establecido culturalmente para la mujer.

El uso de armas es uno de los puntos más relevantes en estas sagas, teniendo acceso a las mismas ante la necesidad de enfrentarse a diversos hechos violentos en las tramas establecidas.

En este marco, se puede remarcar que de los 37 personajes que responden a la categoría de ‘Mujer Heterosexual’, 14 de ellas utilizan armas en sus apariciones; representando un tercio de la categoría. En el mismo sentido, las categorías de «Mujeres Bisexuales», «Hombres Homosexuales» y «Hombres Bisexuales» tienen una ocurrencia mucho menor (uno, tres y dos personajes, respectivamente) pero, de cualquier manera, se puede consignar que la totalidad de los personajes bisexuales (tanto mujeres como hombres) utilizan armas, mientras que uno de los tres hombres homosexuales también lo hace.

Otra cuestión a destacar es la baja representatividad de los grupos disidentes a los heteronormados. En este inciso, se puede enfatizar en que la totalidad de los casos relevados se presentan en la saga GTA, habiendo presencia de mujeres bisexuales y de hombres homosexuales. A pesar de este dato, se puede destacar que la cantidad del mismo no es comparable a la presencia del grupo establecido por los personajes hombres y mujeres heterosexuales.

A su vez, estas disidencias relevadas muestran ciertas características puntuales que estereotipan a las mujeres bisexuales como personajes femeninos con rasgos masculinos (por ejemplo, Elisabeta Torres en *GTA IV*), y a los hombres homosexuales como personajes afeminados (como es el caso de Bernie Crane, French Tom y Freddy en *GTA IV* y *San Andreas* respectivamente).

Por otro lado, y de acuerdo a nuestro análisis, las sagas de TR y RE no presentan personajes con géneros disidentes, siendo esta una cuestión más que importante a abordar en entregas futuras, con el fin de comenzar a representar a todos los sectores disidentes del grupo hombre/mujer heterosexual.

Si asumimos que la violencia estructural que sufren las mujeres y las personas con sexualidades disidentes es la expresión extrema de condiciones sociales mucho más amplias que tienen como base la existencia de representaciones particulares que dejan en situación de desventaja a estos grupos, como queda indicado en la pirámide de la violencia de Romero (2015), podemos comprender la importancia de estas representaciones. De hecho, la generalidad de los personajes analizados en esta investigación puede enmarcarse de manera clara en el primer escalón de esta pirámide, en el que este

autor agrupa los hechos de «Violencia estructural y Simbólica en Medios de Comunicación», la «Desigualdad», las «Representaciones Sociales» y los «Estereotipos de Género».

Así, en muchas ocasiones el personaje femenino es puesto en posición de ser una «carga» para el jugador en la historia, destacando el nivel de «inutilidad» que tiene, la «molestia» que genera, o la definición de las características de sus cuerpos.

Esta situación es un dato del mayor interés apuntando a los principales consumidores de la industria del videojuego, que son los niños y adolescentes. Los últimos datos de la Encuesta Nacional de Consumos Culturales, relevados en 2018, muestran que el 60% de la población argentina de 12 a 17 años es consumidora habitual de esos productos culturales.

Este vínculo entre el producto y la edad de los principales consumidores no es un dato menor, siendo que la niñez y la adolescencia es el período de la vida en el que se termina de conformar la personalidad por lo que, si en este lapso los consumos culturales de niños y adolescentes se focalizan en representaciones de género estereotipadas y discriminatorias, comunes en los videojuegos analizados, no es una hipótesis desatendible que ese consumo termine incidiendo en su visión de la sociedad.

El análisis de las representaciones que hemos llevado a cabo en esta investigación puede ponerse en relación con los vínculos que los videojugadores hombres heterosexuales establecen con otros consumidores de otros géneros o preferencias sexuales. Sería de interés, así, analizar la presencia de discursos acerca de la «inutilidad» o la «molestia» que generan las disidencias en estos ámbitos.

Claramente, la definición de los personajes y la narrativa de un producto cultural de este tipo puede colaborar con la construcción (o no) de nuevos tipos de violencias en la sociedad, siendo este un dato no menor ante todo el recorrido hecho en este capítulo.

Notas

- 1 Uno de estos casos es el de Argentina, que el 2021 oficializó la opción No Binaria en el Documento Nacional de Identidad, que se enmarca con una 'X', rompiendo el esquema dual establecido históricamente. Consultar: <https://shrtn.escalar.pt/a1fe> (Visto el 21/11/21).
- 2 Non Playable Characters.
- 3 Se hace referencia a la realidad de los desarrolladores para construir el mundo debido a que finalmente la producción tiene un hilo narrativo que es verídico a su cosmovisión.
- 4 Population Estimates Program (PEP) y American Community Survey (ACS).
- 5 En *Resident Evil 2* Claire lo hace en el camino «B» del juego, debido a que el juego presenta dos tramas que ocurren paralelamente en Raccoon City. En contrapartida, *Resident Evil 3* presenta una sola línea temporal.

Bibliografía

- Bourdieu, M. V.; Burghi Cambón, S; Gullino, P. & Martinho, M. (2006). ¿Mundos alternativos? Los videojuegos en red como construcciones de realidad. X Jornadas Nacionales de Investigadores en Comunicación, San Juan.
- Bueno Doral, T. y García Castillos, N. (2012). Estereotipos de género y videojuegos: análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas. En J.C. Suárez Villegas (coord.), *Libro de actas del I Congreso Internacional de Comunicación y Género* (pp. 1491- 1507). Universidad de Sevilla.

- Burgess, D. y Borgida E. (1999). Who women are, who women should be: Descriptive and prescriptive gender stereotyping in sex discrimination. *Psychology, Public Policy, and Law*, 5(3), 665-692.
- Butler, J. (2018). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. 1a ed. 1a reimp. Paidós.
- Cabañes, E. (2012). Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica. *Revista de Estudios de Juventud*, 98, 61-76.
- Cabañes, E. (2021). Identidades digitales: del cuerpo-avatar al yo-cuantificado. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.10709.86249>
- Ciaurriz Velasco, F. (2010). Experiencias Persuasivas: Construcción de un protocolo para el análisis de la persuasión en los videojuegos. Universitat Pompeu Fabra. Barcelona, España.
- Cocker, g. (2006, 20 de abril). Lara Croft earns Guinness World Record. *GameSpot*. Disponible en: <https://shrtn.es-calar.pt/cPhg>
- Corona, A. (2015). El otro lúdico: el problema de la representación de la otredad en el videojuego. *Razón y Palabra*, 92.
- Corona, A. (2019). ¿Vestuario o agencia? Representación de género en cinco videojuegos de acción de la séptima generación. *Anagramas: Rumbos y sentidos de la comunicación*, 17 (34), 155-175.
- Della Ventura Gonzalez, A. (2016) Género, Identidad y Performatividad en Judith Butler. Tesis de Grado de Filosofía. Sección de Filosofía de la Facultad de Humanidades de la Universidad de La Laguna. Disponible en: <https://shrtn.escalar.pt/6c4b>
- Egenfeldt, S., Smith, J.H. y Tosca, S. (2008). *Understanding video games: the essential introduction*. Routledge.
- Esnaola, G. (2006). *Claves culturales en la construcción del conocimiento. ¿Qué enseñan los videojuegos?* Alfagrama.

- Feminist Frequency. *Glossary*. (2016, 27 agosto). Disponible en: <https://shrtn.escalar.pt/vgjH>
- García Barcelona, A. (2022, 28 Julio). «GTA VI» tendrá una mujer como protagonista y se ambientará en Miami, según Bloomberg. *La Vanguardia*. Disponible en: <https://shrtn.escalar.pt/CEhe>
- Galán Fajardo, E. (2010). Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta de estudio y análisis de la ficción televisiva.
- Grau, B. E. (2018). Cuerpos, mujeres y narrativas: Imaginando corporalidades y géneros. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e investigación Social*, 18 (2), e1956. <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.1956>
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications, Cap. 1, pp. 13-74. Traducido por Elías Sevilla Casas. Disponible en: <https://shrtn.escalar.pt/tvI9>
- Herrero, P. (26 de diciembre de 2020). La industria del videojuego facturó en 2020, en todo el mundo, más que el cine y los deportes juntos en EEUU. *MeriStation*. Disponible en: <https://shrtn.escalar.pt/NGFC>
- Huggins C., Magally (2005). *Género, políticas públicas y promoción de la calidad de vida*. Instituto Latinoamericano de Investigaciones Sociales (Ildis).
- Jenkins, H. (2006). *onvergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Leiva, V. (2021, 6 septiembre). Fortnite: las afirmaciones falsas que relacionan el juego directamente con la masacre de Nueva Zelanda. *Chequeado*. Disponible en: <https://shrtn.escalar.pt/pjyv>
- Mendizábal, I. R. (2004). *Máquinas de pensar. Videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. Ediciones Aby-Yala; Corporación Editora Nacional.

- Murray J. (1999). *Hamlet en la holocubierta*. Paidós, Barcelona
- Ortíz Casallas, E. M. (2013). Las representaciones sociales: un marco teórico apropiado para abordar la investigación social educativa. *Revista de Ciencias Sociales*, 9 (1). 183-193.
- Pinch, T. J., & Bijker, W. E. (2008). La construcción social de hechos y de artefactos: O acerca de cómo la sociología de la ciencia y la sociología de la tecnología pueden beneficiarse mutuamente. En H. Thomas & A. Buch (Eds.), *Actos, actores y artefactos: Sociología de la tecnología*. Universidad Nacional de Quilmes.
- Quin, R. y Mc Mahon, B. (1997). *Historias y estereotipos*. Ediciones de la Torre.
- Sánchez-Navarro, J. y D. Aranda (2010). Un enfoque emergente en la investigación sobre comunicación: los videojuegos como espacios para lo social. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, 40, 129-142.
- Sandoval, L. R. (2022). Tecnologías y vida cotidiana: una revisión del modelo de domesticación. *Contratexto*, 37 (037), 287-314. <https://doi.org/10.26439/contratexto2022.n037.5351>
- Silván Ferrero, M. P.; Cuadrado Guirado, I.; López Sáez, M. (2009). Estereotipos. En: *Introducción a la Psicología Social* (pp. 355-385). Sanz y Torres.

La Tecnología Educativa y el modelo A.D.D.I.E implementado en el Entorno Virtual de Aprendizaje Tecnomúsica

Gustavo Ángel López

Introducción

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) representan una opción formativa cada vez más relevante. Estos entornos requieren una planificación integral que abarcan aspectos organizativos, pedagógicos y tecnológicos para su efectiva implementación y consolidación.

El presente artículo se centra en describir genéricamente la experiencia de gestión del EVA *Tecnomúsica*, un LMS (*Learning Management System*) dedicado a la enseñanza de música en el que se impartían cursos on line.

En el artículo se abordará la gestión integral del EVA, por lo que se intentará responder a la siguiente pregunta ¿Cómo se integró la tecnología educativa específicamente en el entorno virtual de aprendizaje *Tecnomúsica*?

Este análisis pretende proporcionar una base de reflexión teórico-práctica para comprender algunas variables críticas vinculadas con las interacciones entre la Tecnología Educativa y la aplicación del modelo pedagógico A.D.D.I.E.

La integración de tecnología en los EVA como *Tecnomúsica* representa una interesante oportunidad para abordar los desafíos relacionados con la accesibilidad, la capacitación y el apoyo técnico para garantizar una formación de calidad en la educación musical.

Marco conceptual

Integrar Tecnología en la Educación Musical

El proyecto *Tecnomúsica* se plasmó en épocas de confinamiento por la pandemia de COVID 19, el cual fue un momento que obligó a muchas instituciones educativas de todo el mundo a adaptarse rápidamente a la enseñanza en línea. Cabe aclarar que el sitio estuvo activo desde marzo de 2020 hasta diciembre de 2021. Este caso de estudio representa un ejemplo paradigmático de cómo la crisis sanitaria ha impulsado la creación de nuevos modelos educativos no formales basados en la tecnología para cubrir una necesidad.

Tecnomúsica fue un entorno virtual de aprendizaje que se enfocó en la formación musical, funcionando desde la concepción de academia virtual en la que el estudiante, una vez finalizado el curso, obtenía una certificación no formal para acreditar sus conocimientos. Esta plataforma ofrecía una variedad de cursos (piano, guitarra, bajo, batería, violín, canto), principalmente utilizando el recurso del videotutorial y e-actividades, que permitieron a los estudiantes explorar y aprender a su propio ritmo.

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son plataformas digitales diseñadas para facilitar la enseñanza y el aprendizaje. Area-Moreira y Adell (2009) los definen como una modalidad de enseñanza y aprendizaje que consiste en el diseño, puesta en práctica y evaluación de un curso o plan formativo desarrollado a través de redes de ordenadores.

En este sentido, la Tecnología Educativa y los modelos instruccionales han evolucionado significativamente en los últimos años. Esta conexión permite configurar una amplia gama de recursos multimedia y herramientas interactivas que enriquecen la experiencia de aprendizaje y brindan una mayor flexibilidad en el acceso a la educación.

En este apartado se analizará el vínculo y las aportaciones entre la Tecnología Educativa y la implementación del modelo de Diseño Instruccional A.D.D.I.E y destacar la metodología que se siguió para su diseño y aplicación en el EVA de *Tecnomúsica*.

Existe una relación entre las teorías de aprendizaje, la tecnología educativa y la instrucción. En base a la fundamentación teórica de este estudio, nos referimos a las teorías del aprendizaje constructivista y conectivista, ya que tienen influencia en el uso de la tecnología como herramienta facilitadora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La teoría constructivista propone que el estudiante construya su propio conocimiento mediante un entorno que le proporciona activamente herramientas tanto teóricas como prácticas, permitiéndole desarrollar habilidades y solucionar problemas.

En este sentido, Caballero y Diaz Barriga (2010) sostienen sus postulados en la concepción constructivista

de la enseñanza y aprendizaje impulsada por Coll (1997, 2000, 2001). Este autor reflexiona acerca de las prácticas educativas que se basan en las relaciones que se establecen entre tres elementos: el alumno, el profesor y los contenidos y los denomina el «Triángulo interactivo». Se reafirma que se generan tres tipos de interacción: alumno – alumno, profesor – alumno y profesor – contenido.

Siguiendo la línea de Caballero y Diaz Barriga, se señala que las relaciones que se establecen entre los elementos del triángulo interactivo son de naturaleza comunicativa y mediadas tecnológicamente, es por ello que se transforman sus roles, así como las actividades de construcción del conocimiento que llevan a cabo. Coll (2008) afirma que en la formación virtual, el diseño pedagógico y la propuesta de uso de herramientas tecnológicas conforman un proceso indisociable y es por ello que se ha denominado a este proceso «diseño tecnoinstruccional o tecnopedagógico».

Por su parte, otra de las teorías en que sustentamos el trabajo es la conectivista que, desarrollada por Siemens (2004), considera que las acciones formativas deben centrarse también en el estudiante, orientándose a establecer una relación entre la motivación de aprender y el lugar de las tecnologías educativas como espacios de aprendizaje en red. Por lo tanto, el conocimiento se conforma en redes, hay conexión entre nodos laborales, educativos, personales, no es algo aislado ya que tienen una estructura abierta en el que se potencia la participación y la creación de nuevos saberes. La gestión del conocimiento ocurre en una variedad de formas, como por ejemplo comunidades de práctica, redes personales y tareas laborales. En síntesis, este ciclo de desarrollo del

conocimiento les permite a los aprendices estar actualizados en su área mediante las conexiones que se han formado.

La investigación sobre escenarios de aprendizaje está signada principalmente por estudios que se realizaron en instituciones formalizadas. Es por ello que los avances en el campo de la investigación educativa virtual tradicional (formal, institucionalizada) han suministrado mucha bibliografía relativa a las modalidades educativas de formación, lo que permite observar e integrar las prácticas a los escenarios educativos no formales. Es por ello que esta investigación pretende focalizarse en el ámbito de la educación no formal.

Salinas (2012) señala que un escenario viene a ser la descripción, en detalle, de lo que estamos concibiendo o imaginando y de lo que significaría, llevado a la realidad, para un grupo o situación particular y agrega que «describir escenarios de aprendizaje propiciados por las tecnologías de red nos ayudará en el diseño y creación de ambientes de aprendizaje adecuados a las nuevas coordenadas espacio-temporales, a las nuevas modalidades educativas, a los nuevos perfiles de actores, de tal forma que podamos comprender cómo los cambios afectan a los estudiantes, profesores, centros y a la comunidad» (p. 8).

La Tecnología Educativa es el conjunto de medios, métodos, instrumentos, técnicas y procesos bajo una orientación científica, con un enfoque sistémico para organizar, comprender y manejar las múltiples variables de cualquier situación del proceso, cuya finalidad es la calidad educativa (De Pablos, 2009). La Tecnología Educativa debe reconceptualizarse como ese espacio intelectual pedagógico cuyo objeto de estudio son los me-

dios y las tecnologías de la información y comunicación en cuanto formas de representación, difusión y acceso al conocimiento y a la cultura en los distintos contextos educativos: escolaridad, educación no formal, educación informal, educación a distancia y educación superior (Area-Moreira, 2009, p.20)

En la actualidad, en la educación virtual se propone el uso de modelos pedagógicos que apoyen el uso de las TIC. Para el caso de *Tecnomúsica* se utilizó el diseño instruccional para la elaboración de los cursos, buscando desarrollar en el estudiante destrezas cognoscitivas, la construcción de su propio conocimiento y nuevas habilidades como aprender a pensar (Coral & Jordan, 2014).

El diseño instruccional es un proceso sistémico, planificado y estructurado donde se produce una secuencia de estudio, materiales educativos y objetivos instruccionales. En este caso, se aplicó el modelo A.D.D.I.E, uno de los modelos más utilizados por vincular el entorno pedagógico con el entorno tecnológico, lo que permite generar programas de educación *e-learning*.

El modelo en cuestión, está compuesto por cinco fases, que se despliegan desde sus siglas. Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

El modelo tiende a ser muy flexible, permitiendo su modificación constante para adaptarlo a programas *e-learning*, tanto para educación formal institucionalizada como para educación no formal, para cursos en academias sin certificación o empresas u otras organizaciones. Se hace necesario indagar en las posibilidades que se ofrecen para favorecer los procesos de comunicación y a la acción didáctica diseñada por los instructores.

Podemos identificar algunas aplicaciones de las tecnologías en el ámbito educativo para generar procesos

formativos. En nuestro caso, el desarrollo de plataformas virtuales con diversos recursos tecnológicos. No solo es la plataforma, donde se cargan los cursos, sino las herramientas que se incorporan para potenciar el intercambio de información, la interacción y el aprendizaje.

En trabajo anteriores (López, 2020; 2022) describí en detalle los procedimientos realizados en las etapas de Análisis y Diseño en el EVA de *Tecnomúsica*, mientras que en el presente capítulo me focalizaré en la implementación del mismo.

Metodología y resultados

Contexto

En el momento en que se comenzó a bosquejar el proyecto (año 2020) se realizó un análisis bibliográfico y se visibilizaron plataformas dedicadas a la educación como por ejemplo *Domestika*, *Coursera*, *EdEx*, etc., las cuales permitieron establecer cuáles serían las características a tener en cuenta para desarrollar el EVA de *Tecnomúsica* y los criterios de calidad que debe cumplir un EVA para que la experiencia en la gestión pueda servir como guía para proyectos similares.

La implementación de proyectos de *e-learning* no formal requiere una planificación exhaustiva que considere aspectos clave como el diseño, la tecnología, el modelo educativo y la evaluación. Teniendo en cuenta estas premisas, resulta relevante detallar cómo fue la gestión realizada por el equipo de trabajo en el EVA.

El equipo de trabajo que dio origen el EVA, al que llamaremos «coordinación», estaba compuesto por tres personas: un comunicador social, un diseñador instruccional y un tutor. Luego de bosquejar el escenario edu-

cativo, se contrató a un webmaster para que diseñara el LMS, en base a los lineamientos propuestos.

En simultáneo se convocó a 7 instructores musicales. La premisa fue trabajar en conjunto en la transferencia de conocimiento para crear experiencias de aprendizaje efectivas y atractivas.

Se planteó una reflexión sobre cómo el diseño educativo podría abarcar las demandas de conocimiento de personas con un contexto social y cultural diferentes y así brindar un aprendizaje significativo. Por lo que se definió construir un EVA mediante un formato estándar, diseñando los cursos para personas de más de 15 años, con conocimientos básicos en el uso de internet, pero sin ningún otro tipo de restricción para inscribirse.

Si bien los instructores tenían algunas competencias en enseñanza virtual, el equipo coordinador acompañó el proceso para que se posibilite la creación de los cursos, mediante el trabajo en conjunto.

La pregunta inicial que se formulaba a los instructores fue ¿qué características se deben tener en cuenta para desarrollar cursos on line para que las personas aprendan a tocar un instrumento?

En base a este primer momento, nos basamos en tres líneas de trabajo.

En primer lugar, la accesibilidad: que la tecnología del EVA permita que cada estudiante que contrató el servicio, tenga un usuario y el acceso a los recursos disponibles en el EVA, desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Por otro lado, se trabajó el concepto de la Interactividad: lo que significó que el estudiante intercambie con otros estudiantes y con los instructores, conocimientos y experiencias a través de funciones como videoconferen-

cias, salas de chat y foros de discusión, para fomentar la participación activa.

Un tercer concepto estaba vinculado con la Multimedialidad, integrando en cada uno de los cursos audio, video, imágenes y texto, fomentando un proceso de enseñanza y aprendizaje musical entretenido y motivante.

Consideramos pertinente detallar paso a paso como se crearon los cursos. En primer lugar, la coordinación planteó que el estudiante, desde el momento en que inicie el curso, se encontrara con una guía teórica-práctica y videos tutoriales para la reafirmación y ampliación de los contenidos explicados en el documento. El curso estaba segmentado en módulos, en donde cada uno sumaba un nivel de dificultad mayor en el aprendizaje musical.

Los instructores, en base a la plantilla proporcionada por la coordinación para armar la Guía, comenzaron a cargar los contenidos y, en simultáneo, comenzaron a grabar los videotutoriales. En este primer modelo de curso, los instructores trabajaron en conjunto con el diseñador instruccional revisando los contenidos teórico-prácticos, realizando las adaptaciones y creando e-actividades, destacando las potencialidades de las diversas tecnologías implementadas. Cabe señalar que la coordinación no delegó el diseño del material educativo al instructor, ya que muchos de ellos no tenían competencias en el uso y la producción de herramientas digitales.

Esto significó implementar el modelo de diseño instruccional A.D.D.I.E, que permitió construir cada uno de los módulos de los cursos (aproximadamente cinco por curso), definir la secuencia didáctica, los contenidos teórico prácticos, las herramientas digitales (blog, sala de trabajo, chat, correo electrónico), los materiales y la

creación de escenarios de autoevaluación y evaluación. Para incidir positivamente en el aprendizaje el trabajo se centró en el diseño pedagógico, sobre estrategias de actividades que buscaban la autonomía del aprendizaje por parte del estudiante.

Se planteó trabajar con dos modelos de enseñanza que buscaban aprovechar al máximo el potencial de la tecnología para promover el aprendizaje musical. En primer lugar, basado en el Aprendizaje Autodirigido (A.A), en el cual el EVA debía permitir un aprendizaje flexible, que se adapte a las características del estudiante, donde pueda gestionar su propio proceso de aprendizaje en base a sus preferencias. Y también el Aprendizaje Colaborativo (A.C) que, a través de actividades grupales y proyectos colaborativos, los estudiantes puedan compartir conocimientos, habilidades y recursos, enriqueciendo así su experiencia musical.

En una primera reflexión, se puede decir que el A. A, funcionó de manera óptima. El estudiante tenía a disposición una guía teórica práctica digitalizada, los videotutoriales y test de evaluación que permitían las prácticas para formar su aprendizaje.

El A.C. no tuvo forma de probarse ni ponerse en práctica entre pares ya que los estudiantes compraron el curso en momentos que no permitían una simultaneidad entre compañeros. Por otro lado, y atentos a esta situación, los instructores proporcionaron retroalimentación personalizada a los estudiantes mediante el uso de herramientas de evaluación (la videoconferencia final de aprobación del curso) y seguimiento en línea (intercambio de correos electrónicos para canalizar dudas), lo que les permitió monitorear el progreso y brindar orientación individualizada.

Como se puede observar, al generar un EVA surgieron varios desafíos y oportunidades para integrar la tecnología educativa. Desde el punto de vista de los «coordinadores» el desafío fue cómo diseñar los cursos en un formato que se adapte a personas con diferente nivel educativo, con contextos sociales diversos.

Desde la perspectiva de los instructores, las oportunidades se vincularon con reconocer el cambio sustancial en la forma de dictar los cursos que brindaban, cuyo formato originalmente los estructuraba desde la mirada de la educación tradicional. En segundo lugar pudieron desarrollar las competencias en educación tecnológica para que los recursos desplegados permitieran el aprendizaje significativo.

Y desde la mirada del alumno, la oportunidad de aprender a estudiar música de manera autónoma en la plataforma *Tecnomúsica*.

Cabe señalar que el proceso metodológico incluyó una evaluación de cada una de las etapas A.D.D.I.E, lo que permitió una concepción dialógica entre lo elaborado, lo publicado y los cambios para ajustar cada uno de los cursos para promover de manera eficiente el aprendizaje. Tal es el ejemplo de las guías de estudio cuyo diseño, formato y estructura terminó siendo homologada y utilizada en todos los cursos, como así también las evaluaciones que permitían reconocer el aprendizaje obtenido por el estudiante.

En síntesis, el EVA de *Tecnomúsica* no solo permitió obtener experiencia tanto en la gestión y el desarrollo integral de una plataforma educativa, sino que además permitió reflexionar teóricamente sobre las posibilidades de adaptar la educación virtual a la enseñanza de la música.

Debemos saber que esta reflexión parte de conocer si la integración de la tecnología fue efectiva y si se enriqueció la experiencia de enseñar música, promoviendo el aprendizaje significativo y creativo. Esta será una línea de investigación de futuros trabajos, la que se basará en un análisis de abordaje cualitativo y cuantitativo, sobre la gestión integral del sitio.

Reflexiones finales

Este capítulo permitió desplegar conceptualmente unas cuantas variables críticas que surgieron de la implementación del EVA y cuyos hallazgos destacan la importancia de integrar eficazmente la tecnología en la educación musical para mejorar la accesibilidad, la calidad y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Las aportaciones realizadas permiten obtener una comprensión de cómo la tecnología mejora la educación musical en entornos virtuales y de esta manera generar recomendaciones prácticas para docentes, administradores y diseñadores instruccionales.

Nuestra intención es continuar analizando el proceso de trabajo realizado en *Tecnomúsica*. Resta evaluar el grado de efectividad en la implementación de la enseñanza y el aprendizaje musical en base a la percepción de los estudiantes y los instructores; sobre la eficacia y la experiencia de aprendizaje en *Tecnomúsica*, vinculada a la capacitación docente, el rol del diseñador instruccional y la disponibilidad de recursos tecnológicos.

Lo interesante es que, aunque la educación no formal no sigue los mismos procesos de acreditación que la educación formal, con un equipo de trabajo consolidado se puede obtener calidad en la formación y generar programas que ofrezcan una experiencia de apren-

dizaje significativa y enriquecedora para sus participantes.

Otra característica es que, en el caso de *Tecnomúsica*, es importante destacar que la capacitación para aprender a tocar un instrumento musical contribuye significativamente a un empoderamiento cultural y artístico de los estudiantes.

Con base en la experiencia obtenida, se propone desarrollar diversos materiales instruccionales en los que se pueda ver explicitada la gestión integral en el sitio *Tecnomúsica*, no solo como modelo para promover la integración efectiva de la tecnología en la educación musical, sino para desarrollar EVA de cualquier temática en particular.

Bibliografía

- Agudelo, M. (2009). Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje. *Nuevas Ideas en Informática Educativa*, 5. 118-127. Disponible en <https://shrtn.escalar.pt/05bU>
- Atencia, P. (2009). Los videos educativos en la web: un recurso para utilizar las nuevas tecnologías aplicadas a la educación. *Revista Virtual Innovación y Experiencias Educativas*, 22. Disponible en <https://shrtn.escalar.pt/IsCo>
- Area-Moreira, M. y Adell, J. (2009): eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord), *Tecnología Educativa: La formación del profesorado en la era de internet*] (pp. 391-424). Aljibe.
- Area Moreira, M.A. (2009). *Introducción a la tecnología educativa*. Universidad de La Laguna. Disponible en <https://shrtn.escalar.pt/5yRh>
- Belloch (2013). *Diseño Instruccional*. Disponible en <https://shrtn.escalar.pt/CSUH>

- Bustos, A; Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15(44). 163-184.
- Cabero, J. (2007). *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. McGrawHill.
- Coll Salvador, C., Díaz Barriga Arcedo, F., Engel Rocamora, A., y Salina Ibáñez, J. (2023). Evidencias de aprendizaje en prácticas educativas mediadas por tecnologías digitales. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26 (2). <https://doi.org/10.5944/ried.26.2.37293>
- Coll, C. (2009). Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. En Carneiro, R., Toscano J.C. y Díaz T., *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Metas Educativas 2021*. Fundación Santillana.
- Coral M. & Jordán M. (2014). Un modelo de Diseño Instruccional para desarrollar programas virtuales de enseñanza-aprendizaje. VI Congreso Internacional de Computación y Telecomunicaciones. Disponible en <https://shrtn.escalar.pt/FhTk>
- De Pablos, J. (2009). *Tecnología Educativa: La formación del profesorado en la era de internet* Aljibe.
- García Aretio, L. (coord.) (2007). *De la educación a distancia a la educación virtual*. Ariel; Paidós.
- López, G. (2020). Creación y gestión del Entorno Virtual de Aprendizaje de Tecnomúsica. El uso del video como recurso educativo principal. 2º Congreso Latinoamericano de Comunicación de la UNVM. Instituto Académico Pedagógico de Ciencias Sociales. UNVM. ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/enOb/pBa>
- López, G. (2022). La aplicación del modelo de diseño instruccional A.D.D.I.E en cursos virtuales de educación no formal. Descripciones acerca de la etapa de análisis y de

- Diseño en el entorno virtual de aprendizaje de Tecnomúsica. Actas X xiv Congreso de Redcom.
- Peralta Caballero, A. y Díaz Barriga, F. (2010). Diseño instruccional de ambientes virtuales de aprendizaje desde una perspectiva constructivista. Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales Sevilla. Disponible en <https://shrtn.escalar.pt/T38B>
- Sangrà, A. (2001). Enseñar y aprender en la Virtualidad. *RED: Revista de Educación a Distancia*, 32. Disponible en <https://shrtn.escalar.pt/CLin>
- Sangrà, A., Guitert-Catasús, M., y Behar, P. A. (2023). Competencias y metodologías innovadoras para la educación digital. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26 (1). 9-16. <https://doi.org/10.5944/ried.26.1.36081>
- Salinas, J. (2009). Hacia nuevas formas metodológicas en E-Learning. Disponible en <https://shrtn.escalar.pt/aUZu>
- Salinas, J. (2012). La investigación ante los desafíos de los escenarios de aprendizaje futuros. *RED: Revista de Educación a Distancia*, 32. Disponible en: <https://shrtn.escalar.pt/CLin>
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Disponible en <https://shrtn.escalar.pt/B3kD>

Sociabilidad, prestigio y significaciones de una comunidad virtual

Teresa Ruiz

Durante el año 2020 y parte del 2021, la pandemia del COVID-19 generó un uso intensivo y forzado de las tecnologías digitales interactivas, que fueron esenciales para alimentar los vínculos interpersonales. En este contexto, esta investigación indagó sobre la sociabilidad mediada técnicamente en una comunidad virtual, donde algunos miembros (ante un aislamiento intermitente e inesperado) se acercaron a la interacción on line.

Para este trabajo se tomó como objeto de estudio la comunidad «Amigos y Novios» (AyN), que se encuentra en la aplicación Amino. Esta red social promociona microrredes de comunidades sobre temas diversos, donde la idea central es que las personas logren conectar a través de gustos en común como el animé, k-pop, videojuegos, música, juegos de rol, entre otros. De este modo, las comunidades se dividen por temas y los usuarios acceden a ellas dependiendo de sus intereses.

El objetivo de esta investigación fue comprender las formas de construcción del prestigio de la comunidad «Amigos y Novios». Durante la observación, se tomó dimensión de usuarios que sobresalían más que otros (considerándose como prestigio), mientras que otros miembros discutían sobre la severidad/implementación de las reglas de la comunidad, que implementaba un grupo integrado en una jerarquización de poder simple pero efectiva. Es por esto que al encontrarme con este campo digital, consideré tomar como metodología lo que Hine (2004) definió como etnografía virtual, entendiéndose como «una práctica textual y una destreza adquirida y como una experiencia artesanal que pone en entredicho los fundamentos tradicionales basados en la presencia prolongada del investigador en un espacio físico determinado» (p. 57). En este sentido, el etnógrafo deberá sumergirse en la virtualidad a través de un usuario, navegar en los dispositivos tecnológicos y comprender las formas de expresión comunicativas. Pero esta metodología tiene un aspecto a considerar: el espacio-tiempo se ve en constante cambio y las interacciones no descansan.

Para la autora recién mencionada, los etnógrafos en entornos virtuales deben ser aceptados dentro del campo para observar los diferentes acontecimientos e interactuar con los usuarios, pero este proceso dependerá del contexto. En este caso, se optó por la creación de un perfil, con la utilización de un nombre no propio con una fotografía de mi rostro en formato selfie, recortada a la mitad. En la descripción se aclaraba que la participación en la comunidad se vinculaba a una investigación en curso. Además de la observación en la recolección de datos, se entrevistaron mediante llamadas y mensajes

de voz en la aplicación a un grupo de usuarios y usuarias (dos mujeres y cinco varones), todos mayores de 18 años y partícipes habituales de las comunidades «Anime» y «AyN». Como referencia, se tomaron las ideas planteadas por Linne y Fernández Lopes (2019) y Cabello (2022). Los primeros autores, se dedicaron a explorar y describir los perfiles y estrategias que se construyeron en Tinder, tomando como objeto a los jóvenes de sectores medios del Área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA) que buscaban establecer una relación sexoafectiva entre personas geográficamente cercanas.

En las entrevistas, se indagó sobre el significado de la aplicación dentro de la cotidianidad de los usuarios, los posibles condicionamientos de los aspectos sociales por la tecnología y la importancia de estas relaciones para las personas que utilizan este método de sociabilidad. Las tecnologías suelen determinar ciertas cuestiones en las relaciones de amistad y amor que eventualmente pueden surgir en las comunidades. Los aspectos de tiempo y espacio son ingredientes que, si bien no suelen tener mayor importancia en formación del vínculo, sí serán el condicionante para su supervivencia. Por otro lado, se tuvieron en cuenta las propuestas de Cabello (2022) para comprender cómo se diferencian las relaciones sociales logradas en la presencialidad con las virtuales, qué consideran los usuarios amistad desde su perspectiva y cómo ello se replica en las relaciones online, a través de palabras claves:

La memoria semántica es necesaria para el uso del lenguaje ya que organiza el conocimiento que una persona posee acerca del uso de las palabras y otros símbolos verbales, así como sus significados y referencias respec-

to a las relaciones que existen entre ellos y las normas que regulan esas relaciones. También toma en cuenta la capacidad humana para interpretar, predecir y atribuir causalidades. Explican Vera Noriega, Laga Castro y Hernández Loya (1998) que la red semántica de un concepto es un grupo de conceptos elegidos por la memoria a través de un proceso reconstructivo, formando una organización que permite planificar acciones y generar evaluaciones subjetivas (Cabello, 2022, p. 4).

Siguiendo con este ejemplo, a los entrevistados se les pidió que pensarán en dos amistades (una virtual y otra presencial), y dieran aspectos descriptivos y valorativos de esa relación.

Sociabilidad Virtual

En la actualidad, es difícil separar la tecnología y la cotidianidad. Las plataformas, las aplicaciones, los contenidos on line, las redes sociales y demás dispositivos de consumo y sociabilización se encuentran en un teléfono celular, herramienta que incluso utilizamos para despertar o contar pasos. Sobre el tema, Cáceres Zapatero et al. (2017) reflexionaban:

En la actualidad, son pocos los espacios sociales que no hayan sido transformados como resultado de las tecnologías digitales: la cultura, el ocio, los procesos de producción y su gestión, la economía, la política, la educación, el consumo y también las comunicaciones; en suma, las formas de ser y estar socialmente y los modos en que nos relacionamos los seres humanos. Aunque resulta un tópico reiterado, se hace necesario señalar que las tecnologías de la información y la co-

municación suponen un cambio de época por la velocidad, trascendencia y globalidad de los cambios que, hasta ahora, habían sido más sectoriales y menos intensos (p. 234).

En el surgimiento de las primeras comunidades virtuales, varios autores, como Castell (2001) o Rheingold (1993), han utilizado –sin definir–, el término sociabilidad virtual para dar cuenta de los primeros momentos en que los seres humanos comenzamos a entrelazar amistades y relaciones interpersonales en la web. Inicialmente, se utilizó para mantener el contacto con aquellos familiares más alejados, y poco a poco los gustos y líneas se han abierto para interactuar con cualquier persona, en cualquier lugar del mundo con quien podemos compartir intereses en común.

Debido a la falta de claridad en relación a este concepto, Cáceres Zapatero, et al. (2017) proponen una definición general de sociabilidad virtual:

Entendiéndose como una forma de sociabilidad, con características propias y en parte diferentes a la sociabilidad presencial, que se genera por la mediación de la tecnología. Dicho en otros términos, las nuevas formas de ser, estar y desenvolverse en la vida cotidiana y de relacionarse sin la necesidad de interacción física. En esta definición subyace algunas ideas que merece la pena destacar: en primer lugar, la importancia de la interacción como aspecto consustancial al ser humano; en segundo lugar, la relevancia de las nuevas posibilidades que se ofrecen para la conectividad constante y, en tercer lugar, el valor que adquiere lo social en este contexto. En el momento actual la presencia de la tecnología

repercute inexorablemente sobre cómo las personas nos construimos y nos relacionamos, generando un nuevo espacio de sociabilidad en el ecosistema digital (p. 235).

Con esta definición los autores quieren agregar elementos que colaboran con la comprensión de lo social, las tecnologías y la vida cotidiana en un doble propósito. Por un lado, la comprensión del sujeto contemporáneo y sus modos de hacer y comunicar, y por el otro, la comprensión de la tecnología como factor de mediación de las interacciones y de la comunicación interpersonal.

No se puede pensar en sociabilidad sin tener en cuenta las transformaciones de la mediación tecnológica que impone las nuevas reglas de interacción. Lo presencial se vuelca en lo virtual y viceversa, como decía Rheingold (1996): «No solo habito en mis *comunidades virtuales*; en la medida en que llevo conversaciones en la cabeza y empiezo a mezclarlas con la vida real, las *comunidades virtuales* también habitan en mi vida» (p. 18).

Siguiendo esta línea, internet nos ofrece un espacio con una configuración espacio-temporal distinta que posibilita la interacción sin presencia física, el desarrollo de nuevas habilidades comunicativas, la emergencia de significaciones y lenguaje. La apropiación de esta tecnología produce transformaciones en la interacción, nuevas formas de vinculación afectivas y compromiso en las relaciones interpersonales, la elaboración de multiplicidad de identidades, la posibilidad de anonimato en la interacción, entre otros.

Cáceres et al. (2017) señalaron que

el manejo de la identidad a voluntad permite una comunicación muy desinhibida en la que información pública

y privada se entremezclan y pierden sus perfiles, y quizás también, su relevancia para un sujeto que parece dispuesto a sacrificarlas en aras de ganar popularidad. [...] Las redes sociales son el paradigma de la nueva sociabilidad porque son el mejor exponente de la gestión de la presencia digital y de la construcción de la marca personal. En ellas se ha pasado de valorar la privacidad a valorar la reputación (p. 241).

Lo público y lo privado varían dependiendo de lo que significan estos términos para el usuario. La identidad se exhibe por medio de un perfil, donde la persona elegirá construir su personalidad on line y lo configura, modifica y actualiza negociando estos dos ámbitos para conectarse específicamente con lo que pretende. Sandoval y Rodríguez (2022), señalaron que la noción de privacidad se define contextualmente, y que las redes sociales constituyen un espacio para el desarrollo del yo, siendo productores y generadores de contenidos en las plataformas on line, generando distintos tipos y niveles de interacción. En este sentido, explicaron:

Resulta más productivo partir de la premisa de que los límites entre privado y público no son fijos ni constantes y que los nuevos contextos llevan a que usuarios y usuarias establezcan –cierto que a partir de los condicionamientos y potencialidades de las mismas plataformas– nuevas y específicas diferenciaciones entre lo que es publicable y publicitable, lo que es íntimo y privado (p. 15).

En tanto, en su investigación sobre el tema, encontraron que «una definición normativa y apriori de las

distinciones entre público y privado, resulta inadecuada para analizar las maneras en lo que los usuarios de una red social [...] negocian y definen las características de la propia red y de sus usos, lo admisible o inadmisibles en ella y la relación entre su uso y el trabajo de construcción de la propia identidad» (Sandoval y Rodríguez, 2022, p. 22).

Cover (2014) indica que

quiénes somos, cómo nos mostramos, qué características y gustos asumimos, adquiere un rol central en las relaciones virtuales, de tal manera que el mantenimiento del perfil, las actualizaciones de estado, la carga de fotografías, las publicaciones, el agregar páginas y los comentarios sobre las publicaciones de los amigos, representan actos performativos que constituyen la subjetividad del usuario (p. 3).

Del Prete y Redon Pantoja (2020) constataron que las redes sociales responden a la necesidad de reconocimiento por parte del otro a través de nuevos procesos de socialización, flexibles, ubicuos, anónimos y mutantes, debido a que estas dejan de «ser sin estar» (Turkle, 2011), lo que permite experimentar diferentes aspectos de la identidad, sin miedo al qué dirán y sin la responsabilidad de hacerse cargo de ello. García (2012) considera que en el proceso de exhibición del propio perfil en búsqueda del reconocimiento y aceptación se construyen nuevos conceptos y formas de ver al otro, a través de los cuales la identidad y la subjetividad es negociada permanentemente «en una dinámica recíproca de alimentación constante, que muchas veces ve limitada la libertad de una exhibición auténtica de la propia subjeti-

vidad (real o construida) para responder a las expectativas de la audiencia» (p. 6, 2020).

La comunidad «AyN», como bien señala su nombre, tiene como único objetivo sociabilizar y establecer vínculos. Si bien la sociabilidad virtual construye un nuevo sentido para la comunidad debido a que se forma a partir de la sociabilidad individualista, la comunidad virtual es integración, pertenencia y un modo actual de estar y formar parte del mundo funcionando en tanto el sujeto reciba una gratificación a cambio.

Las comunidades virtuales como herramienta significativa para el usuario

Anteriormente, se habló sobre las posibilidades que brindaba internet en cuanto a sociabilidad e identidad, donde se nombró al anonimato como un aspecto a tener en cuenta en las interacciones sociales on line y la facilidad de acceso a ellas. En este sentido, Kollock y Smith (2003) hablaron sobre «límites accesibles» o «límites abiertos» que se relacionan con la fragilidad de las comunidades on line y su disolución. Fuente et al. (2010) explicaron que algunas agrupaciones on line suelen tener una fuerte sensación de comunidad pero son fugaces, integrando a usuarios de todas partes del mundo con el único requisito de hablar el mismo idioma. En este sentido, los usuarios pueden refugiarse en el anonimato para hablar o compartir información que podrían considerarse privados, sobre todo emociones y conversaciones igualitarias. Los autores mencionados se preguntaron en su investigación sobre internet y apoyo social, acerca de los posibles beneficios psicológicos en relación a la sociabilidad on line, ya que existe evidencia sobre los beneficios del apoyo abierto por las

redes sociales en internet. Esto se refiere a los espacios de encuentros por gustos y temas en común, que quizás en espacios presenciales no son tratados, mejorando la autoestima social y los vínculos de confianza, al encontrarse con otros en la misma búsqueda, con tratos más igualitarios que los propios de las condiciones físicas que pudieran generar discriminación. Kollock y Smith (2003) advirtieron que las oportunidades y restricciones que crean las interacciones on line presentan una doble vertiente que puede beneficiar o ser nociva para el sujeto. De igual modo, no quedan dudas respecto a que internet abre la posibilidad de ampliar y diversificar las relaciones existentes:

Como nos recuerdan Kollock y Smith (2003), los teléfonos, los coches y los aviones hace ya tiempo que demostraron que era posible establecer y sostener importantes relaciones sociales fuera de nuestra vecindad física inmediata. Aplicando a las comunidades on line, Rheingold (1996) nos ofrece un testimonio incisivo: «las formas en que he presenciado cómo los integrantes de las comunidades virtuales que conozco construyen valores, se ayudan los unos a los otros en los momentos difíciles y resuelven juntos (o no logran resolver) angustiosos problemas interpersonales, ofrecen un modelo, sin duda no infalible, de las clases de cambios sociales que las comunidades virtuales pueden realizar en las vidas reales...» (p. 34). Es decir, todo parece indicar que las nuevas redes sociales on line pueden suponer un recurso de apoyo social similar al de las redes presenciales (Fuente, Herrero y Gracia, p. 14, 2010).

La construcción de reconocimiento y obtención del prestigio

En la vida cotidiana contemporánea, el uso de internet y específicamente la participación en diferentes comunidades, está presente una importante cantidad de usuarios. El punto central en este capítulo es comprender las maneras en que se obtiene el prestigio en la comunidad «AyN», pero hay que aclarar que cada comunidad tiene valoraciones diferentes que contribuyen simbólicamente a la construcción del prestigio entre sus miembros.

Por ejemplo, Bundio (2018) explicó que los videojuegos eran una esfera que se oponía a «la vida corriente, es decir que se intercala –como actividad provisional– en la esfera de la satisfacción directa de las necesidades humanas» (p. 4). Poco a poco el ámbito de los juegos fue captando otros ámbitos como el trabajo o la vida familiar, al implementarse y compartir los mismos espacios a través de un celular, por ejemplo.

Esta acción «constituye experiencias des-rutinizadas y des-controladoras, que permiten aliviar las tensiones» (Bundio, 2018, p. 4). Y con las redes sociales sucedió lo mismo: la distinción entre las esferas personales y profesionales son muy delgadas cuando hablamos de aplicaciones sociales. Sobre esto, Ganter Solís et al. (2018) observaron esta situación con el público joven de Chile¹:

Algunos autores consideran que en las redes sociales surgen representaciones de la vida cotidiana de los usuarios, cuando construyen un perfil para interactuar en ellas. Estas representaciones se transforman en un espectáculo cuando su objetivo es la reacción de un gru-

po de personas que, en este contexto, se trata de una audiencia (p. 156).

Siguiendo esta línea, el perfil podría considerarse un espacio de performance que se constituye con diferentes recursos ofrecidos por las redes sociales, contribuyendo a la construcción de la popularidad por parte de los usuarios. En el caso de Amino, las imágenes, canciones, estéticas y demás, son utilizados para personalizar cada usuario y así acercarse a aquellos con más afinidad, pero asimismo es un primer indicador que, como estrategia de presentación, puede predisponer a la curiosidad de otros usuarios y, eventualmente, a la popularidad. Los entrevistados, por ejemplo, señalaron que los perfiles son de utilidad a la hora de abrir el chat porque es allí donde deciden si les interesa entablar una conversación o no.

Algunas redes sociales, como Facebook o Amino (aquella en la que nos centramos) permiten a partir de los likes ir sumando popularidad, mayor atención. Ganter Solís et al. (2018) señalan que la construcción de la imagen esta directamente ligada con esto:

Los miembros de la comunidad suelen distinguirse entre ellos, por su apariencia y sus modos de estar en la red. Hay un esfuerzo por buscar la autenticidad en la gran cantidad de posibilidades que surgen en estos espacios virtuales masivos, y en esta búsqueda, la sutileza es valorada. Hay que llamar la atención –por las recompensas simbólicas que surgen de recibir aceptación de la comunidad–, pero que no se note; hay que ser auténtico, pero no esforzarse demasiado por distinguirse y hacer alarde de ello (p. 163).

Entonces, esa atención que podría ser una cualidad como parte del prestigio, se construye bajo un concepto de estilo al seguir los cánones que otorga la recompensa de ser popular en las redes sociales. Pero el prestigio varía dependiendo del contexto. Por ejemplo, en el caso de la comunidad colaborativa ePubGratis que analizaron Sandoval y Bianchi (2016), se encontraron con jerarquías muy marcadas que se diferenciaban en cinco niveles, elevando su importancia dependiendo del grado de conocimiento, penetración en el grupo y responsabilidad que alcanzaban los usuarios, ya que eran las exigencias acordadas para dar resultados óptimos dentro de la comunidad.

Los editores (la jerarquía que se obtiene como requisito para entrar en el staff) constituían la comunidad real de ePubGratis [...] alcanzar este rango implicaba obtener la ciudadanía comunitaria y quedar habilitado para participar en muchos debates que hacían a la marcha de la comunidad. El pasaje se lograba a partir de la evaluación de editores miembros respecto de la capacidad del aspirante para producir contribuciones que se atuvieran estrictamente a los estándares establecidos (p. 55).

En Astro Empires el prestigio se gana mediante la superación del contrincante, gracias a estrategias pensadas y puestas en marcha. Mientras que en las redes sociales se tienen en cuenta las corporalidades bajo un canon específico, en los juegos (en este caso) se relaciona con la victoria porque refiere ser superior al rival:

Esta superioridad particular se transfiere a otras esferas sociales, se vuelve general en la forma de fama, prestigio y honor. El honor resalta las virtudes del jugador, ya

que el jugador honorable no solo implementó una buena estrategia sino que implementó una estrategia mejor que los demás. La competencia pública es la que permite mostrar esta virtud (Bundio, 2018, p.12).

De esta manera, el prestigio se ve revelado en la tabla de puntuación de los jugadores. Para lograr los primeros lugares, un usuario debe demostrar su virtud a través de pruebas efectivas y públicas, diferenciando a los jugadores veteranos de los novatos por la implementación de estrategias.

En las comunidades observadas, el prestigio se obtiene a partir de la participación sistemática y el reconocimiento de los otros usuarios, que contribuye a acercar al participante a los grupos de poder, obviamente incide la antigüedad del usuario: *«La mayoría de personas que están acá ya las he conocido. Puede venir un extraño que no me acuerdo de nada y decir «Ah tú eres...” y yo “Sí ¿de donde te conozco?” He conocido a tanta gente que a mi realmente se me olvida la mayoría, pero [...] como que las personas mas o menos me conocen ya saben casi todo de mí y he creado un gran vinculo con muchas personas realmente»*.

Cuánto más tiempo pase el usuario dentro de una comunidad, más afinidad con ella tendrá. En este marco, los demás miembros lo reconocerán fácilmente y tendrán en cuenta sus opiniones sobre las actualizaciones o el manejo de la aplicación en general, aunque no cambie la dinámica. El prestigio obtenido llevará paulatinamente a adquirir poder por parte de algunos usuarios, quienes integrarán el staff como líderes o curadores (roles integrados en una jerarquía que cuentan con herramientas para controlar la actividad en la comunidad).

Tan pronto como un líder o curador se presenta en un espacio público suele haber conversaciones más discretas, ya que el conjunto de infracciones puede trasladarse a silenciar a un miembro, la expulsión del mismo o incluso el cierre de un chat público. En este sentido, cuando se realizaron las entrevistas a los usuarios, en relación al prestigio señalaron: *«Una persona que pueda tener prestigio para mí es alguien que tiene poder, independientemente que sea político o empresarial o lo que sea. O tener algún logro importante como académico o investigaciones científicas, así, que le den méritos para reconocerlo»*. Puede observarse en esta cita como prestigio y poder son ligados desde el punto de vista de los usuarios de Amino como caras de una misma moneda a las personas en general. Podemos hipotetizar que es esta concepción la que permite que en la comunidad quienes logran mayor presencia, más redes de relaciones, una imagen más ligada a los cánones de la comunidad (por ejemplo la estética anime), logren más popularidad. Esta popularidad puede equipararse con el prestigio adquirido y es la base legitimadora de la obtención del poder traducida en los ascensos.

Significaciones de la interacción en la comunidad

Varios autores (Hine, 2015; Scolari, 2004; van Dijck et al., 2018, Jenkins, 2008) han señalado la creciente importancia de internet en la vida cotidiana contemporánea y en especial la función de contacto que las redes sociales posibilitan. Según retoman Valencia Montañez et al. (2022) y Meshi (2019), un tercio de las personas usan redes sociales. A partir de ello, identifica conductas motivacionales y algunas de riesgo:

Para McClland (1989) las conductas motivadas que satisfacen las necesidades de los usuarios se caracterizan en necesidad de afiliación, en donde la persona siente el deseo de pertenecer a un determinado grupo social; la necesidad de logro, aquí la persona siente el impulso intenso de alcanzar sus metas, propósitos u objetivos; y por último, la necesidad de poder donde predomina la motivación de disfrutar compartiendo con otras personas (y eventualmente persuadiéndolas) [...] En las conductas de riesgo, el usuario se encuentra expuesto de forma directa o indirecta en las redes sociales, ya sea a partir del consumo, o de la creación o difusión de todo aquel contenido dentro de las plataformas (p. 9).

Siguiendo esta línea, el autor mencionado indica que los motivos influyen en nuestra conducta individual o colectiva explicando que la necesidad o motivo de logro se refiere a la necesidad humana de actuar dentro de un ámbito o medio social, con el objetivo de buscar y obtener metas sucesivas, y alcanzar a través de ellas, satisfacción a partir del éxito obtenido (que en este caso sería medido/contabilizado en las redes). La necesidad de poder, por su parte, tiene relación con la intención de modificar la conducta de otro/s con el fin de influenciarlos. Este motivo surge de la necesidad de controlar e influenciar a los demás, la persona que está motivada por esta necesidad disfruta de los reconocimientos. Sin embargo, los que comparten la necesidad de afiliación optan por una conducta social relacionada con la satisfacción del establecimiento y disfrute de vínculos afectivos con una persona o comunidad: «Se hace necesario en el individuo pertenecer a un grupo, sentirse querido sin llegar a

enfrentarse a un alto riesgo de incertidumbre» (Valencia Montañez et al. 2022, p. 19).

Durante las entrevistas, los participantes coincidieron en que durante el 2020 retomaron o iniciaron una cuenta en Amino por las restricciones sanitarias que impedían el encuentro físico. El tiempo libre y el aburrimiento fueron algunas razones que motivaron a los usuarios a sumergirse dentro de las comunidades de Amino; y en esta línea, es pertinente incorporara a la reflexión lo planteado por McCelland, dado que son las motivaciones las que ayudarán a entender la importancia que estas comunidades tienen para el usuario. Por ejemplo, en la voz de Alicia: *«Para mí fue importante Amino en la pandemia porque me permitió conectarme con otras personas»*.

Por otra parte, la motivación vinculada con los logros está directamente relacionada con la obtención de prestigio a partir de las interacciones y puntajes obtenidos. En otras palabras el logro de ser reconocido y eventualmente promocionado en las jerarquías de la comunidad se vincula al mismo tiempo con la motivación de logro y afiliación.

Es este predominio en la necesidad de afiliación, lo que genera que Amino explote esta motivación para obtener la atención de posibles nuevos usuarios.

Si bien esta necesidad podría ser el propulsor de que un usuario se una a una comunidad, la sociabilidad virtual también pone en juego sentimientos de seguridad, aceptación, miedo al rechazo, entre otros aspectos. Valencia Montañez et al. (2022), señalan que «el uso de las redes sociales, está trasformando la comunicación, el aprendizaje y la socialización entre los jóvenes, en las que se forman nuevas expresiones asociadas, que llevan al desarrollo de dinámicas relacionales».

Por otra parte, las aplicaciones orientan gran parte de sus recursos a la captación del tiempo de los usuarios, justamente sosteniéndose en la motivación relacionada con la afiliación. Giffard (2013) se refirió a este concepto como economía de la atención, y explicó que el tiempo se convierte en una variable determinante que provoca en las industrias una lucha por la captación del tiempo libre. Giraldo-Luque y Fernández-Rovira (2020) retomaron esta idea y señalaron que las redes sociales son lugares óptimos para que se de este fenómeno, cuyo mecanismo privilegiado son las notificaciones. En Amino esta herramienta es personalizable y cada comunidad establece sus alertas dependiendo del contexto de su grupo. Sin embargo, estos mensajes que aparecen en el celular comúnmente son *click bait*, para que el usuario entre ante una posible desactualización:

«Pregunte si cuesta salirse de Amino, sí cuesta. Cuesta no entrar a ver si alguien te escribió o lo que sea. [...] Quería saber qué pasaba, porque acá hay de todo. Acá hay peleas, hay amores, lo que sea y te llama un poco la curiosidad», explicó al respecto Pilar.

Una de las sanciones más severas para un integrante de una comunidad es ser expulsado de la misma por transgredir sus normas. Estar ausente de las interacciones que acontecen, por no conectarse, funciona como analogía de esta situación. No saber lo que sucede, equivale a «estar afuera».

Este fenómeno también es conocido como FoMO (*Fear of Missing Out*) «definido como una apprehensión generalizada de que los demás podrían estar teniendo experiencias gratificantes de las que uno está ausente, y

que se caracteriza por el deseo de estar continuamente conectado con aquello que otros están haciendo» (Del Prete y Redon Pantoja, 2020, p. 4).

Asimismo, Giraldo-Luque y Fernández-Rovira (2020) encontraron que los jóvenes universitarios de España eran conscientes de su excesiva atención por las redes sociales, pero que no sería una razón válida para cerrar sus cuentas, y es que en las redes sociales hay una existencialidad que se introduce, presentándose la identidad dentro de ella:

Quiénes somos, cómo nos mostramos, qué características y gustos asumimos, adquiere un rol central en las relaciones virtuales, de tal manera que el mantenimiento del perfil, la actualización de estado, la carga de fotografías, las publicaciones, el agregar páginas y los comentarios sobre las publicaciones de los amigos, representan actos performativos que constituyen la subjetividad del usuario (Cover, 2014) y caracterizan la dinámica fluida y cambiante de su identidad social (Del Prete y Redon, 2019).

Otra de las herramientas de captación que pueden influir en la relación entre los usuarios son los *gadgets* que conectan con el capital cultural de los miembros, tales como las llamadas grupales, transmisión en vivo, publicaciones e imágenes que permiten un intercambio fluido y desestructurado.

Las llamadas, por ejemplo, son un factor importantísimo en algunas comunidades dado que no solamente son un recurso para relacionarse con otros, sino que también funcionan como un factor de apoyo emocional. Uno de los entrevistados señaló que utiliza este meca-

nismo para acompañar y sentirse acompañado por otros: *«Por ahí cuando estoy estudiando entro a poner música (en el chat público) y a veces alguien se cuelga escuchando conmigo. [...] O por ahí charlo de noche, porque me hice un grupo de amigos, así que ya tengo un núcleo de amigos con los que entro a charlar»* (Emanuel).

Incluso, muchos usuarios prefieren las llamadas grupales para conocer gente. Sin embargo, la escritura también forma parte de la conexión entre el usuario, la comunidad y la aplicación:

«Me siento un poco más parte de esta comunidad que de otra, quizás porque estoy interactuando más que en otras. Y me gusta ver cómo algunas personas se han interesado en mi día a día, o las cosas que quiero ir contando en el transcurso de lo que voy haciendo. Me sorprende y me parece bien que a muchas personas les interese o les guste ver que hago» (Pedro).

Esta declaración, además, está ligada a que las redes sociales on line «pueden suponer un recurso de apoyo social similar al de las redes sociales presenciales», (Fuente et al., 2010), sobre todo para aquellas personas con dificultades para la interacción social presencial. Para los miembros, pertenecer a un grupo contrarresta los signos de aislamiento y soledad, ganando dentro de su entorno privado relaciones sociales virtuales que generen sentimientos positivos. En las entrevistas, los usuarios confirmaron que, gracias a la comunidad, encontraron amistades, cariño y acompañamiento:

«Realmente son personas que hasta el día de hoy siguen conmigo, si necesito algo ellos solamente pregun-

tan y dan consejos. Incluso hay uno que fue mi mejor amigo que se preocupa como si estuviera aquí conmigo, y llegó a tal nivel de amistad que incluso conoció a mi papá». (Cabe aclarar que este «conoció a mi papá» es también una acción virtual).

«He creado un gran vínculo con muchas personas realmente».

«Con una persona que no ves físicamente, estableces un vínculo que no tiene que ver con lo físico. [...] lo único que tienes es confiar en lo que te dice, que te cuente su vida y tu le cuentas la tuya, lo hace mucho más real que cuando tienes a una persona presente».

En resumen, los usuarios entrevistados para esta investigación reconocieron que entablaron relaciones significativas con otros mediante la aplicación. Esta interacción fue ganando espacio en su vida cotidiana, incluso en ocasiones por fuera de Amino, a medida que la intimidad crecía, intercambiando otras redes sociales más personales. Además, según lo indagado en las conversaciones con los entrevistados, los lazos formados aquí también ayudaron a unir al usuario con otros miembros de la comunidad. En este contexto, encontramos una recurrencia a la idea de amistad en las declaraciones de los entrevistados. Esta alusión impulsó a indagar en la comprensión del concepto de amistad virtual para estas personas y sus diferencias con la amistad cara a cara.

Así fue como, en las entrevistas, se les solicitó a los participantes que utilizaran adjetivos para definir las similitudes y diferencias entre sus amistades virtuales y

presenciales, de modo de corroborar si había alguna distinción entre ellas. No obstante, los usuarios describieron ambos vínculos con casi las mismas palabras, aunque algunos agregaron que para «completar» la relación con sus amistades virtuales, era necesario un encuentro cara a cara.

En esta línea, los usuarios coincidieron en que sus vinculaciones tanto virtuales como presenciales están basadas en la confianza, siendo uno de los requisitos más importantes para establecer una relación: *«Lo principal para tener una amistad así, es tener confianza y predisposición. Una amistad no es incondicional [...] para mí no hay una gran diferencia entre un lado y el otro, siguen siendo personas»*.

Analizando más en detalle, en primer lugar en contexto de pandemia, la incorporación de la aplicación dentro de sus cotidianidades estuvo influenciada por el cambio de actividades, como un escape al aislamiento y la posibilidad de conocer gente fuera de su entorno:

«Las clases se habían limitado a que todo sea virtual, [...] por lo tanto tener una aplicación donde podía conocer a otras personas fue mi primer método de desestrés y de quitar el aburrimiento en cierta parte porque es como que hablas con otras personas y no te sentías tan cerrado».

«Digamos que casi todos usamos aplicaciones en plan para socializar porque por lo mismo de que no podíamos salir y algunos incluso hasta cayeron en depresión».

«Exacto, fue una distracción total y más porque después a los cuatro años me fui a vivir a Colombia, volví

el año pasado, entonces no tenía gente que conozca acá donde yo vivo y mis compañeros eran virtuales».

«Pues yo diría que sí lo utilicé más por la pandemia. Que me hallaba con bastante tiempo muerto y bastante tiempo libre. Hubo un aumento considerable que bajó cuando terminó la pandemia».

En segundo lugar, este intercambio mediado por la tecnología posibilitó el encuentro emocional con otras personas, contando con sus amistades virtuales como una vía para compartir el día a día. Además, esta necesidad de encuentro con otros ante las circunstancias del momento, propició el sentimiento de afiliación, donde los usuarios aprovecharon los mecanismos y herramientas de la aplicación –como las llamadas grupales o chats públicos– para formar allí un grupo de amistad o seleccionar personas específicas con quienes hablar.

Entonces, la confianza volvía a surgir en las entrevistas cuando se hablaba de vinculaciones virtuales: *«Puedo hablar y todo lo que quieras, pero no te meto en mi círculo social o de amistad tan rápido a menos que vea que eres una persona de confiar»*. En el discurrir de las entrevistas, aparece en el diálogo la percepción sobre qué es real en internet. Este concepto de real es considerado análogo a auténtico por los entrevistados. Los entrevistados confirmaron que formalizaron algún tipo de vínculo gracias a las comunidades, pero no descartaron a la presencialidad como una forma de dar cierre o confirmación a la amistad. En las conversaciones, parecía que la amistad virtual no requería un encuentro físico a raíz de que las emociones y sentimientos eran genuinos, pero a la vez, algunos usuarios rescataron su importan-

cia para el vínculo: *«que tenga como meta quizás conocerse en persona. Me parece lo más importante, además de lo otro»* (refiriéndose a la confianza y acompañamiento) Entonces, en este caso, lo que se considera como real parecía referirse más a la autenticidad del otro y en algunos casos, se equipara a la presencialidad:

«Para que yo considere que algo es real o verdaderamente importante, primero que nada tengo que tener a esa persona frente a mí. Saber como es bien físicamente, su personalidad, sus gestos, como se suele desenvolver a la hora de hablar, ese tipo cosas tu te las pierdes si simplemente hablas con alguien a distancia».

Volviendo a la cuestión de la confianza, podemos observar cómo las relaciones virtuales para algunas personas pueden ser fuertes y significativas, prescindiendo, en estos casos, de la presencialidad, tal como lo que menciona Pedro: *«Honestidad, hay mucha honestidad entre nosotros. Y más que nada sinceridad, hablamos muy sinceramente y si decimos algo, es de corazón. Somos muy abiertos en ese sentido, confianza, buena comunicación, cariñosos, peleoneros (sic), y la última de esa forma... inseparables».*

O, para otras personas, en algún momento de su vida, las relaciones entabladas en comunidades virtuales pueden ser significativas y en otro momento, ser menos trascendentes:

«Antes te podía responder que sí, esto era emocionalmente importante porque antes como era más fan del anime, pero si te tengo que responder en el momento presente: no. Me gusta usar la aplicación porque puedes conocer gente y tal, pero no es como que este muy

dependiente. [...] Al principio sí, porque fíjate que yo he tenido lo que llaman “relaciones a distancia”, pero ya pasé por esa etapa, digamos. Ahora no estoy interesado en establecer vínculos con nadie, ni siquiera amistad. O sea, no tengo problemas de llevarme bien con alguien, pero si mi intención es hacer amigos aquí, no. Prefiero mil veces tener amigos en la vida real que simplemente en una aplicación» (Mateo).

Retomando entonces lo planteado, podemos reflexionar en relación a las formas que adquiere la sociabilidad contemporánea, incluyendo como opción los vínculos mediados por la tecnología. Para los usuarios, entrar a la comunidad, especialmente durante el momento de la pandemia, donde la interacción cara a cara estaba restringida, constituyó una acción significativa para su vida cotidiana, para conectar con otras personas hablando de contenidos o temas en común, y eventualmente construir una relación significativa, que puede o no trascender el espacio virtual y complementarse en el espacio de las relaciones presenciales.

Conclusiones

En la actualidad, las interacciones sociales incluyen la mediación de herramientas web, con preponderancia de redes sociales y servicios de mensajería instantánea. Cada una de ellas tiene su propio lenguaje y las personas pueden adoptar, intervenir o rechazar el uso o funcionamiento de cada aplicación. Siguiendo esta línea, Amino aplica reglas de interacción y roles, establecidos en un sistema que genera una organización jerarquizada de la comunidad. De esta manera, los usuarios que lideran sus comunidades aseguran que las normas y condiciones

de uso de la aplicación sean respetadas dentro de las mismas para continuar con la habilitación del espacio. En otras palabras: mantienen las interacciones en el marco de regulaciones que aseguran la preservación de la estructura de la comunidad, administrando sanciones a los transgresores, que se convierten en amenazas para la misma. Por tanto, cada una de las sub-comunidades de Amino establece sus propios límites para controlar las interacciones sociales que allí discurren.

Además, es una aplicación que busca que los usuarios se conecten con otros a través de gustos en común, por lo tanto, la motivación por socializar es la más recurrente entre sus miembros y a su vez es la autoreferenciada por la comunidad como *leit motiv*. Es por ello que cada comunidad establecerá sus propias temáticas o tópicos a partir de los cuales se organiza la socialización de sus integrantes.

Durante las entrevistas, los miembros de la comunidad reconocieron las reglas y normas de forma positiva, manifestando que son necesarias para evitar encontrarse con usuarios indeseados que afecten la convivencia dentro de la misma. Igualmente, la jerarquización no fue juzgada negativamente y se encontró que en la comunidad AyN, la desobediencia a las normas pueden dispersar a los usuarios y terminar con la actividad dentro de las comunidades.

Para comprender un poco más sobre las interacciones sociales, roles y jerarquías fue pertinente indagar con los usuarios la modalidad y capital puesto en valor para los ascensos en la comunidad AyN. En este sentido, se encontró que a través del staff (un grupo privado que se encarga de la administración de la comunidad) se decide quién/es será/n líder/es, en función de su popularidad,

disciplina y regularidad. En cambio, los curadores son elegidos a través de concursos en donde deberán enfrentar distintas pruebas para ser elegidos. Para participar en los desafíos, es necesario contar con ciertos requisitos como por ejemplo la cantidad de horas en la aplicación, el nivel de usuario o excelente redacción. Se encontró que por lo general esta dinámica no suele afectar la comunicación entre los miembros mientras ocurre, con excepción de los usuarios más sociables o presentes, que alcanzan un grado de poder demasiado rápido y que pueden incomodar a sus pares.

Pero las reglas y jerarquías no son los únicos elementos que afectan el intercambio social dentro de las comunidades virtuales de Amino, sino también el uso que le asigna el usuario. En este sentido, para presentarse ante un grupo es necesario que el individuo pueda armar una cuenta personal aceptable para los otros. Es aquí donde se observa que la construcción de la imagen está ligada a la apariencia y a los modos de estar en la red, que en las comunidades observadas existe una preferencia hacia la estética anime y k-pop, por lo que las imágenes físicas sobre el usuario no son tan relevantes. Por ejemplo, cuánto más datos hay sobre una banda, personaje o manga favorito, más posibilidades de encontrar personas con intereses en común. Gracias a las herramientas de personificación, los usuarios encontrarán la manera de pertenecer a un grupo o entablar vínculos afectivos uno a uno, reflejando a la vez que la construcción de la imagen se une con las cuestiones de autoestima y deseo. Sobre esto último, los entrevistados señalaron que las intenciones para descargar Amino, están ligadas a conocer gente y distraerse de las cosas cotidianas. En este sentido, se consideró que los usuarios

(sobre todo los de más antigüedad) evidencian lo que McClelland (1989) llamó necesidad de afiliación. Este deseo por pertenecer a un grupo puede convertirse en motivos que influyen en la conducta individual o colectiva que culminaría, en este caso, en la satisfacción de establecer y disfrutar vínculos afectivos con una o varias personas. La intención o necesidad de encontrarse con otros durante la pandemia incrementó la necesidad de contacto, ante las medidas que limitaban el acercamiento físico. Las redes sociales, aplicaciones de mensajería instantánea y llamadas, suplieron con el contacto mediado esta urgencia de la presencialidad física que afectó a la población mundial. Para algunos usuarios, por ejemplo, la virtualidad significó un corte al encierro para encontrarse con amigos a través de la pantalla. Y los sentimientos que se forjaron con personas on line tampoco pasaron desapercibidos (según destacan los entrevistados) siendo el cariño tan genuino como en las relaciones cara a cara.

Los objetivos específicos planteados fueron necesarios para responder al objetivo general de esta investigación: Comprender las formas de construcción del prestigio de la comunidad Amigos y Novios. En lo analizado en este capítulo, las distintas formas de obtención de prestigio se encuentran como articuladoras y moderadoras de la interacción social dentro de la aplicación. Este capital social se obtiene a través de la participación constante, permitiendo así el reconocimiento de otros usuarios y generando, como se mencionó, la posibilidad de integrar los grupos de poder.

Para sintetizar: esta investigación muestra como la sociabilidad contemporánea incorpora formas de vinculación mediadas por tecnología que resultan significati-

vas para las personas. Estas relaciones pueden simplemente mantenerse dentro de la esfera de la mediación tecnológica –que para el caso de la web implica la instantaneidad y la desterritorialidad como claves en el proceso– o combinar con formas presenciales. Lo interesante es resaltar que estos vínculos son significativos en varias facetas: por el tipo de tópicos o contenidos que pueden compartirse en las comunidades, que enriquecen el acervo cultural de los participantes, por las posibilidades de obtención de prestigio y consecuente ascenso en la escala de jerarquía y control de las comunidades, que redundan en una compensación positiva para las personas y por último, por las posibilidades de construir vínculos que pueden ser efímeros o duraderos e, incluso, algunos pasar de la virtualidad a la presencialidad.

Notas

- 1 Chile, durante el año 2016, era el país con mayor penetración de internet, alcanzando al 71,1% de la población conectada. Incluso, los jóvenes latinos de 18 a 35 años eran los consumidores primarios de internet, llegando a utilizar 110 minutos diarios en línea. En España, el número de jóvenes que utilizaba diariamente internet era de 88%. Estos datos son interesantes porque demuestran que las tecnologías, redes sociales e internet nunca dejaron de estar en alza. Durante la pandemia incluso, la utilización de los artefactos de comunicación creció exponencialmente.

Bibliografía y referencias

- Bundio, J.S. (2018). Astro empires: entre la estrategia utilitaria y el potlatch galáctico. Comunidades, prestigio y guerra en un juego on line. *Lúdicamente*, 7 (13).

- Cabello, R. (2022). Amistad Siglo XXI. Sentidos y tendencias en la cultura digital. En R. Cabello y S. Lago Martínez (Coords), *Conversaciones en Red. Cultura, ciudadanías y educación en el entorno digital*. RIAT; CLACSO.
- Cáceres Zapatero M. D., Brändle Señán G. y Ruiz San Román J. A. (2017). Sociabilidad virtual: la interacción social en el ecosistema digital. *Historia y Comunicación Social*, 22 (1), 233-247. <https://doi.org/10.5209/HICS.55910>.
- Castells, M. (2001). Internet y la Sociedad Red. Lección Inaugural del programa de doctorado 2000-2001 sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento. Universidad Abierta de Cataluña, España.
- Cover, R. (2014). Becoming and belonging: Performativity, subjectivity, and the cultural purposes of social networking. En A. Poletti y J. Rak (Eds.), *Identity technologies: Constructing the self on line* (pp. 55-69). University of Wisconsin Press.
- Del Prete, A., Redon Pantoja, S. (2020). Las redes sociales online: Espacios de socialización y definición de identidad. *Psicoperspectivas*, 19 (1), 1-11.
- Fuente, A.; Herrero, J.; Gracia, E. (2010). Internet y apoyo social: Sociabilidad on line y ajuste psicosocial en la sociedad de la información'. *Acción Psicológica*, 7 (1), pp. 9-15.
- Ganter Solís, R., Basulto Gallegos, O. y Mendoza Riquelme, C. (2018). Tecnologías digitales e imagen corporal en jóvenes chilenos de segmentos medios: un estudio de caso mediante ciberetnografía. *Chasqui* 137, 131-154.
- García, M. N. (2012). Construcción de identidad y subjetividad en los jóvenes a través de las redes sociales virtuales. s.
- Giffard, A. (2013). Rhétorique de l'attention et de la lecture. Les entretiens du nouveau monde industriel, 17-18 décembre 2012, Centre Pompidou, Paris, pp. 14-44. Disponible en: <https://enmi-conf.org/wp/enmi12>

- Giraldo-Luque, S.; Fernández-Rovira, C. (2020). Redes sociales y consumo digital en jóvenes universitarios: economía de la atención y oligopolios de la comunicación en el siglo XXI. *Profesional de la información*, 29(5). e290528. <https://doi.org/10.3145/epi.2020.sep.28>
- Hine, C (2004). *Etnografía Virtual*. UOC.
- Hine, C. (2015). *Ethnography For the Internet: Embedded, embodied and everyday*. Bloomsbury Academic.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Kollock, P. y Smith, M. A. (2003). Las comunidades en el ciberespacio. En Smith, M. A. y Kollock, P. (Eds.), *Comunidades en el ciberespacio*. UOC.
- Linne, J. y P. Fernández Lopes (2019). En búsqueda del match perfecto: Perfiles, experiencias y expectativas socioafectivas de jóvenes en torno a Tinder. *Última década*, 27 (51), 96-122. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362019000100096>
- Meshi, D., Elizarova, A., Bender, A., & Verdejo-Garcia, A. (2019). Excessive social media users demonstrate impaired decision making in the Iowa Gambling Task. *Journal of behavioral addictions*, 8 1), 169–173. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.138>
- McClelland, D. C. (1989). *Estudio de la motivación humana*. Narcea.
- Rheingold, H. (1996). *La Comunidad Virtual: Una Sociedad sin Fronteras*. Gedisa.
- Rheingold, H. (2004). *Multitudes inteligentes: La próxima revolución social*. Gedisa.
- Sandoval, L. R. y Bianchi, M. (2016). Comunidades autónomas de producción de conocimiento: Jerarquías, conflictos y redefiniciones. *Alter: enfoques cítricos*, 13, 48-71.
- Sandoval, L. R. y Rodríguez, C. (2022). «Yo no muestro nada que sea personal»: Acerca de cómo usuarios y usuarias de-

- finen la privacidad en Instagram. *Comunicação Midiática* 17(1), 10-25. Disponible en <https://shrtn.escalar.pt/EjKd>
- Scolari, C. (2004). *Hacer Clic: Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Gedisa.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.
- Valencia Montañez, L. X., K. D. Martin Barreto y L. D. Contreras Cortes (2022). Motivación en el uso excesivo de redes sociales en jóvenes universitarios de Villavicencio. Tesis de grado en Psicología, Universidad Cooperativa de Colombia.
- Van Dijck, J, T. Poell y M. de Waal (2018). *The Platform Society: Public Values in a Connective World*. Oxford University Press.

Usos de los smartphones por parte de los adolescentes y el impacto en sus relaciones sociales

Noelia Isabel Haro

Ariadna Pereira

Introducción

La introducción de los teléfonos móviles ha transformado significativamente la comunicación y las relaciones sociales. Los smartphones, con sus múltiples funcionalidades, se han convertido en herramientas indispensables, especialmente entre los adolescentes, quienes los utilizan para comunicarse, entretenerse y realizar tareas educativas. Biringüe y Sadaba predijeron en 2011 que el mundo se volvería completamente tecnológico en la próxima década, una predicción que se ha cumplido con precisión. Hoy en día, la conectividad y el acceso a la información son omnipresentes, especialmente en Argentina, donde un alto porcentaje de la población utiliza smartphones e internet.

Un estudio de 2016 mostró que el 40% de los argentinos poseía un *smartphone*, cifra que se esperaba aumentara al 71% para 2020. Datos de la Encuesta Permanente de Hogares (EPH) del INDEC en 2022 indicaron que el 92,1% de los hogares urbanos tenían acceso a internet y el uso de *smartphones* y de internet era muy alto, particularmente en adolescentes de 13 a 17 años, con un 95,7% de uso. En Comodoro Rivadavia-Rada Tilly, el porcentaje de hogares con internet es del 97,7%, y el uso de *smartphones* alcanza el 94%.

Los adolescentes utilizan los *smartphones* de manera natural para socializar y comunicarse. Sin embargo, el uso intensivo de estos dispositivos también puede tener efectos negativos, como la disminución de la calidad de las relaciones cara a cara y el aumento de la dependencia tecnológica. Sandoval (2017) señala que las tecnologías móviles se han convertido en objetos de disputas y negociaciones en las interacciones sociales y familiares.

El objetivo general de la investigación de la que da cuenta este capítulo fue analizar las características de la apropiación de los *smartphones* entre los adolescentes de la escuela Adventista Francisco Ramos Mejía en Comodoro Rivadavia, y cómo estas tecnologías impactan en sus relaciones con padres, tutores y pares. Específicamente, se buscó identificar los principales usos de los *smartphones* y los factores que influyen en su preferencia sobre otros dispositivos. Para este capítulo se han seleccionado los resultados que refieren a las repercusiones que tienen los *smartphones* en la vida social de los adolescentes.

Comprender cómo los *smartphones* impactan en la dinámica social y familiar de los adolescentes es esencial para promover un uso responsable de esta tecnología y

fomentar conexiones significativas y saludables. Entendemos que los resultados de esta investigación brindan información valiosa para entender mejor el papel de los smartphones en la vida de los jóvenes y para ayudar a tomar medidas que promuevan su uso equilibrado y beneficioso (Sandoval, 2017).

La comunicación en los espacios familiares

A través de los años las dinámicas familiares han cambiado debido a la introducción de nuevas formas de comunicación entre padres e hijos. La telefonía móvil se convirtió en una herramienta para comunicarse y contactarse, pero también es un mecanismo de coordinación que permite la seguridad y autonomía de los miembros de la familia al permitir el conocimiento sobre la localización de cada uno, todo el tiempo. Estas tecnologías se transformaron en una parte importante del universo de cada uno de estos grupos: los padres tuvieron que aprender a manejarla y formar sus grupos en redes sociales y vigilancia y/o control, así como los adolescentes reforzaron sus vínculos con sus pares, construyen su identidad y pertenencia a través de los mismos (Katz, 2009).

Silverstone habla de la domesticación de la tecnología, aludiendo al proceso por el cual las mismas encuentran un lugar dentro de un hogar, es decir, son apropiadas por las familias en sus hogares. También dice que, en el caso de tecnologías de comunicación, como los smartphones, éstas resultan significativas en dos sentidos o niveles, por un lado, como un objeto simple y por otro lado como un medio. A esta característica particular de las tecnologías de comunicación se la denomina doble articulación. Además, el autor propuso una serie de

etapas o momentos para la domesticación de la tecnología: apropiación, objetivación, incorporación, conversión, mercantilización e imaginación (Sandoval y Cabello, 2019).

El uso del Smartphone y la familia

El Smartphone es un objeto codiciado entre los adolescentes y en la mayoría de los casos, el primer teléfono suele ser un regalo por parte de los padres, el cual tiene por objetivo algún tipo de control por parte de estos últimos.

Chóliz y Chóliz (cit. en Sánchez, 2013) aseguran en un estudio que muchas veces los padres les regalan smartphones a sus hijos pese a que ni siquiera los hayan pedido, y eso es el reflejo de una sociedad de consumidores, y el consumo excesivo es el precursor del abuso y éste de la dependencia.

Si bien al principio el smartphone es una herramienta de control por parte de los padres, los adolescentes lo ven como un elemento que les brinda cierta autonomía, ya que con él puede establecer comunicación con otras personas aparte de los familiares. Sánchez (2013) agrega que no se llega a producir una independencia real ya que están sujetos al dinero que reciben de sus padres, y esto facilita el hecho de que los padres puedan ejercer un control tanto del gasto como del flujo de llamadas.

Otra de las razones por las cuales los padres compran el smartphone a sus hijos es con el objetivo de fortalecer la unión familiar. Con respecto a esto Sánchez et al. (cit. en Sánchez, 2013), aseguran que, ese objetivo no siempre se cumple ya que puede observarse conductas desadaptativas respecto al uso del Smartphone que modifican la vida diaria de los adolescentes, y son indicadores

de riesgo. Ese riesgo aparece cuando el adolescente no es capaz de desprenderse del smartphone y le pone más atención que a su entorno familiar.

Los adolescentes y las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación)

Raymond Williams sugiere que las TIC están condicionadas por los momentos socio-históricos, en que los sujetos «tejen» significados particulares y propios a cada momento, aunque ello no implica desatender la existencia de las estructuras que también operan en la construcción de lo social. De esta manera se reconoce a las tecnologías como hechos sociales y ligadas a otras relaciones e instituciones sociales (Williams, 1992). Es decir, que para el autor las tecnologías son producto de los cambios sociales que surgen de acuerdo a un contexto determinado, al que pueden modificar y por el que también pueden ser modificados.

Pérez, Nuez y del Pozo (cit. en Albéniz, 2013), consideran que la discusión ha dejado de girar en torno al acceso a los medios y ahora se centra en las prácticas de sus usos. Por lo que se debería debatir sobre la utilización que se da a las TIC por parte de los adolescentes.

En este sentido, González (2012) explica que los adolescentes son más propensos a usar los smartphones y la mensajería a través de internet, para evadir sus problemas. Para la autora, la tecnología permite que los jóvenes se muestren como les gustaría ser, y no como son realmente. Ellos sienten que están a la moda y pueden contactarse a todo momento con sus pares sin estar físicamente juntos y escapando del control de los padres (González, 2012). El mismo patrón de conducta se pudo observar en los trabajos de investigación tomados como

antecedentes, donde los adolescentes prefieren comunicarse y relacionarse mediante los dispositivos móviles, por las ventajas que éstos les brindan. Asimismo, estas mediaciones tecnológicas construyen, reformulan y replantean las dinámicas familiares y también entre los grupos de pares.

Por su lado Prensky (2001) asegura que los jóvenes de hoy, no aprenden como los de épocas pasadas porque son culturalmente distintos. Si tomamos en cuenta el hecho de que las TIC son herramientas culturales que afectan permanentemente a la sociedad, pues es preponderante entender cómo los jóvenes se están apropiando de la tecnología y cuáles son las consecuencias de dicha apropiación en los distintos contextos de su vida (Fernández et al., 2001).

Las TIC como herramienta de comunicación por parte de los adolescentes

Según Roxana Morduchowicz (2014), para los adolescentes los medios y las tecnologías son el lugar desde el cual definen su identidad. Los chicos perciben que los medios hablan de ellos y a ellos. Y con la llegada de los smartphones sienten que las redes sociales, son un espacio que les pertenece, un territorio propio y sin adultos. Sin embargo, esto más que alarmar, debe servir como punto de partida para analizar el lugar que ocupan las pantallas en la vida cotidiana y en la construcción de identidad de los más jóvenes.

Hoy es imposible desconocer que las relaciones sociales que establecen niños y jóvenes en las escuelas recogen el impacto de las redes sociales y en general de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC).

Quevedo y Bacman (cit. por Boito et al., 2011) afirman que el teléfono móvil se destaca actualmente por integrar la mayor cantidad de medios de comunicación y se ha convertido en el dispositivo portátil por excelencia. Siempre listo para ser llevado, se adapta a la vida del usuario y permite una apropiación singular de la tecnología. Según estos autores, la portabilidad es consecuencia de sociedades en constante movimiento, facilitando nuevas formas de estar conectados, navegar, escuchar o revisar contenidos descargados de la red, todo mientras se está fuera de casa o en tránsito. Esto ha llevado a una «personalización» de los dispositivos.

Spiegel (2007), señala que los jóvenes hoy en día, «viven en un entorno virtual de velocidades y cantidades de información inéditas; en un mundo de nuevos códigos, en el que –obviamente– también construyen sus identidades» (p.5).

Al vehiculizar una comunicación interpersonal, muchos de los conceptos desarrollados para los contextos cara a cara también son útiles para analizar las interacciones mediadas por los smartphones. Es el caso de Goffman (2011), quien asegura que «todo comportamiento, libera información socialmente pertinente. Todo gesto, toda mirada, todo silencio comunica», el autor habla de que las personas pueden usar una máscara, haciendo referencia al rol que cada uno desempeña en una sociedad.

Según Ruiz (2012), los principales autores de la Teoría de la comunicación humana aseguran que, la comunicación no es un hecho voluntario, sino que estamos obligados a comunicarnos, ya que, la comunicación tiene como esencia la interacción y relación; y todo acto realizado por los humanos posee un valor comunicativo.

Las nuevas tecnologías empujaron diversas transformaciones dentro de la sociedad, conduciendo a un cambio de concepciones. Así, por solo citar algunos a modo de ejemplo, el concepto de amigo, sociedad, autoridad, límites, espacio, frontera, violencia, comunicación y globalización comenzaron a adquirir otros significados y connotaciones.

En consecuencia, no solo las tecnologías de la información y la comunicación han repercutido en la vida social de los jóvenes de manera positiva, sino que también han dejado entrever lo que Balardini (2007) denomina «derivaciones de su impacto», haciendo referencia a la comunicación con extraños, el anonimato y las diferentes formas de violencias que pueden surgir como el *cyberbullying* o ciberacoso.

Estado del arte

Las transformaciones tecnológicas generalmente exigen cierta adaptación por parte de la sociedad. Los nuevos esquemas digitales provocaron un cambio en la sociedad y el propio individuo. Tanto internet como la telefonía móvil parecen ser actualmente los servicios fundamentales para llevar a cabo el cambio social que provoca la era digital, y los jóvenes no son ajenos a ello.

Diversos estudios se realizaron en torno al uso de las tecnologías por parte de los adolescentes y su socialización.

Winocur (2009) plantea que los jóvenes reconocen a internet como un espacio público, en el que se comunican a través de un teléfono móvil, que representa un espacio privado. Así esta autora plantea que el celular es un objeto transicional, del pasaje de la niñez a su adolescencia, es aquello que permite separarse del primer elemento simbólico: la familia a través de la adquisición

del mismo. Se mantiene un contacto íntimo en un espacio público que brinda la seguridad/inseguridad que los medios de comunicación se encargan de instalar en el imaginario social, con el cual moldean las conciencias y generan incertidumbre. Para la investigadora, a través de las tecnologías de comunicación e información los usuarios pueden llegar a contener la incertidumbre generada por los medios de comunicación.

Mascheroni y Vincent (2016), llevaron a cabo un estudio cualitativo para comprender cómo los niños y los jóvenes experimentan las condiciones cambiantes del acceso a internet y el uso de los teléfonos inteligentes. Las autoras hablan del contacto permanente y el uso del smartphone, que ofrece la ventaja de estar conectado por más tiempo y de manera permanente, pero al mismo tiempo genera esa incertidumbre u obligación de contestar inmediatamente y de hacerlo adecuadamente, lo que llaman «carácter normativo de disponibilidad en tiempo real» y de las consecuencias que ello trae. Estas investigadoras concluyen que, si bien, el contacto perpetuo no es algo nuevo ya que es propio de las comunicaciones móviles, éste ha sido mejorado y amplificado por los smartphones a través de aplicaciones de mensajerías instantáneas y redes sociales, y que, al observar la dimensión emocional de la interacción entre el individuo, en este caso los jóvenes, con la tecnología, se puede aprender más sobre cómo las posibilidades comunicativas son socialmente apropiadas, negociadas, pero también resistidas. Mientras que por un lado la tecnología mejora la comunicación, lo que se asocia a sentimientos positivos de proximidad, intimidad y pertenencia, por parte de los usuarios, por otro lado, la accesibilidad a esas tecnologías suele ser restrictiva y las obligaciones

de reciprocidad para con el otro (estar disponible en cualquier lugar y en cualquier momento), puede llegar a producir sentimientos de ansiedad e inseguridad.

Por su parte, Ríos Mares (2010), en su tesis de Maestría, se propuso identificar cómo el uso del teléfono celular repercute en la relación de poder y amor entre madres y adolescentes. Para ello, realizó una investigación de tipo exploratoria-cualitativa, utilizando grupos de discusión, una técnica que trabaja con la conversación como una forma de representación de la interacción social. Se conformaron dos grupos de discusión, uno con los adolescentes y otro con las madres. Se logró observar que el teléfono móvil proporciona cambios transformadores en la relación entre la madre y los hijos adolescentes, principalmente porque poseen un carácter de interactividad. También, se evidenció que tanto adolescentes como madres están familiarizadas con estas tecnologías. Por esta razón, según esta autora, los teléfonos móviles son considerados imprescindibles, ya que permiten que todos los miembros de la familia permanezcan conectados, permitiendo gestionar cualquier imprevisto y emergencia que pueda atentar contra la protección y cuidado de los miembros de la familia. Los teléfonos móviles se convirtieron en instrumentos de gran utilidad para gestionar sus autonomías individuales, mientras mantienen el ambiente de protección típico de una familia. Las madres e hijos que practican este tipo de comunicación aumentan su autonomía y la sensación de seguridad, ya que permite que ambos puedan manejarse libremente y a su vez mantienen el contacto de apoyo personal.

En el caso de Duek y Largui (2018) la investigación tuvo como objetivo estudiar los procesos de apropiación

tecnológica por parte de niñas/os en relación con las desigualdades de género en diferentes regiones de la Argentina. También se propusieron indagar sobre los vínculos entre pares, con los adultos, y el rol de la escuela. Todo esto en torno a la comunicación como espacio en el cual se construyen saberes, vínculos, tramas de significados y representaciones. Para ello, tomaron como base los resultados de otras investigaciones realizadas en diferentes regiones de Argentina durante el 2016 y el 2018 y diseñaron un estudio de corte cualitativo. Con la información recabada y articulada de los docentes, padres y otros adultos se confeccionaron tecnobiografías (producción narrativa-biográfica) de los niños/as, que se centraban en indagar sobre la relación que los niños establecían con los dispositivos electrónicos, las distintas plataformas y aplicaciones, como también con las redes sociales. Se llevaron a cabo grupos focales de niños varones y mujeres, entrevistas a docentes, directivos y a padres y madres de los niños. También se hicieron entrevistas en profundidad con algunos niños que participaron de grupos focales. Durante el trabajo se pudo observar que, en la mayoría de los niños entrevistados, la sociabilidad con pares, los dispositivos tecnológicos y la conexión representan una parte esencial de su vida cotidiana. Según los autores, el estudio de la apropiación de las tecnologías mediante tecno biografías, les permitió entender que el acceso, las habilidades, los usos y las elecciones se construyen de manera relacional y a lo largo del tiempo sobre un conjunto de bases sociales donde la edad y el género, al igual que otras variables sociológicas, operan moldeando las prácticas. Los investigadores llegaron a la conclusión de que los roles y estereotipos de género

inciden en el uso de las tecnologías digitales e internet durante la niñez.

Montiel (2019) llevó a cabo una investigación en la cual estableció como objetivo entender sobre el proceso de apropiación y usos que hacían los estudiantes universitarios, de los dispositivos móviles. Para ello se indagó sobre la interacción que hacían los estudiantes con las principales aplicaciones y las formas de comunicación predominantes. Este autor llevó a cabo un estudio exploratorio cualitativo en el que realizó entrevistas en profundidad a diez personas de distintas carreras de la universidad que hacían uso de teléfonos móviles de tercera y cuarta generación. Durante el trabajo, se pudo observar que los estudiantes utilizaban los dispositivos hasta antes de dormir, por las noches, y luego, era el primer elemento que usaban al despertar, el día siguiente. El autor pudo constatar que los participantes ejercían una apropiación generalizada del dispositivo, ya que éstos remplazan a otras tecnologías, y es por esto que son adoptados en la mayoría de las actividades diarias: enviar mensajes, hacer llamados, funciones de alerta ante cualquier peligro, dar avisos de sus movimientos durante sus actividades a sus padres y hasta los usaban en las aulas para buscar información. No obstante, los estudiantes reconocieron que las comunicaciones mediadas por los dispositivos, en ocasiones les generaban fastidio, discusiones, el peligro por accidentes, pérdida de la emotividad en momentos de intimidad y hasta la necesidad de desconectarse. Este autor concluye que los estudiantes supieron adaptarse a las tecnologías creativamente y se han apropiado ampliamente de ellas en los espacios universitarios.

Sandoval et al. (2020), por su parte, indagaron en los procesos de apropiación de la telefonía móvil en el ho-

gar, y cómo estas tecnologías intervienen en las relaciones entre los miembros de la familia. Estos autores parten de la idea de que el uso de la telefonía móvil no pasa por una cuestión de ampliar el círculo social del usuario, creando nuevos lazos, sino más bien, es usada para reforzar los lazos que ya tiene. En ese sentido dicen que las tecnologías móviles se introdujeron en los hogares como un objeto de disputas, negociaciones y control. La investigación, de tipo cualitativo, se basó en entrevistas en profundidad y grupos de discusión. Según lo observado en el estudio, la forma de comunicación entre padres e hijos adolescentes es principalmente a través de llamadas y los primeros, al ser los proveedores de la tecnología y subvencionadores, esperan siempre una respuesta. Los padres piensan que al disponer de la tecnología los jóvenes siempre deben estar disponibles para atender sus llamadas y de ahí que el título del artículo recoja una frase ilustrativa de esta expectativa, recogida en los grupos de discusión («¡Más vale que me conteste!»), la cual refiere al control que ejercen los padres sobre sus hijos frente a sentimientos de miedo y angustia que los suele embargar. Ellos quieren oír, sentir el estado de ánimo a través de la voz, tienen la necesidad de ese intercambio comunicativo. Además, los dispositivos les permiten, a través de la geolocalización, una conexión espacial, que por un tema de seguridad cubre la necesidad de saber dónde están sus hijos.

En otro estudio, Sandoval (2021) analiza el proceso de apropiación de tecnologías y cómo este proceso implica considerar varias facetas o momentos de un proceso complejo. Estos momentos están vinculados por procesos de articulación, lo que supone que cada uno de ellos condiciona a los demás, pero también mantienen

cierta autonomía o indeterminación. El autor también menciona que la secuenciación de estos momentos es de tipo analítico y no hay un principio y un final establecidos. Además, habla sobre los sentidos, resignificaciones y usos que plantean los usuarios, es decir, la apropiación propiamente dicha. En el cuarto momento el autor describe los sentidos, resignificaciones y usos que plantean los usuarios, es decir la apropiación, es la que más nos interesa para el presente estudio. En dicho momento, los usuarios de la tecnología comienzan a darle un sentido propio y a utilizarla de maneras que no necesariamente fueron previstas, en principio, por los diseñadores o fabricantes. La apropiación implica una relación activa entre el usuario y la tecnología, en la que el usuario le da un significado propio y la adapta a sus necesidades y deseos. Este autor destaca que esta fase de apropiación es muy importante porque puede tener un impacto significativo en la forma en que se desarrolla la tecnología y cómo se utiliza en el futuro. Gracias a la retroalimentación, los usuarios pueden influir en las decisiones de diseño y producción de futuras versiones de la tecnología al proporcionar información sobre su experiencia de uso. Además, los propios usuarios pueden crear nuevas aplicaciones o usos para la tecnología que no fueron previstos originalmente.

Los estudios revisados nos muestran que los smartphones han logrado cautivar a toda la población, ya que estos ofrecen posibilidades de múltiples usos, como hacer llamadas, enviar mensajes de texto, escuchar música, navegar por internet, jugar, editar multimedia, entre otras cosas. Además, el smartphone se ha convertido en un elemento indispensable para los adolescentes, ya que lo utilizan, entre otras cosas, porque les brinda elemen-

tos como el anonimato, la sincronía, la posibilidad de socialización y sentirse miembro de una comunidad, la creación de su propia identidad digital, la posibilidad de estar en permanente contacto, el aumento de la autonomía, mejora en la gestión del tiempo y la información.

A continuación, nos centraremos en el tercer objetivo de nuestra investigación: examinar las repercusiones del uso del smartphone en la vida social de los adolescentes.

Repercusiones del uso del smartphone en la vida social de los adolescentes

Este estudio se centró en analizar el uso de smartphones entre adolescentes de 13 a 18 años en la escuela Adventista Francisco Ramos Mejía de Comodoro Rivadavia, y su impacto en las relaciones con sus padres y pares. Se empleó un enfoque cuantitativo, observacional, de alcance descriptivo y cohorte transversal. Si bien el trabajo se llevó a cabo entre julio y agosto del año 2023, la recolección de datos fue realizada en un único momento temporal. La muestra fue de tipo intencional no probabilística, compuesta por 135 adolescentes que voluntariamente participaron con el consentimiento de sus padres/tutores.

Se utilizó un cuestionario estructurado, que abordó las actividades realizadas en los smartphones, las razones de su uso y su influencia en las relaciones interpersonales. Los datos recolectados fueron analizados estadísticamente mediante métodos univariados y bivariados.

Con el objetivo de comprender mejor el uso de los smartphones y su impacto en la vida social de los adolescentes se les consultó si en algún momento estos han causado problemas o malentendidos en sus relaciones sociales. En el Gráfico N.º 1 se observa que la mayoría

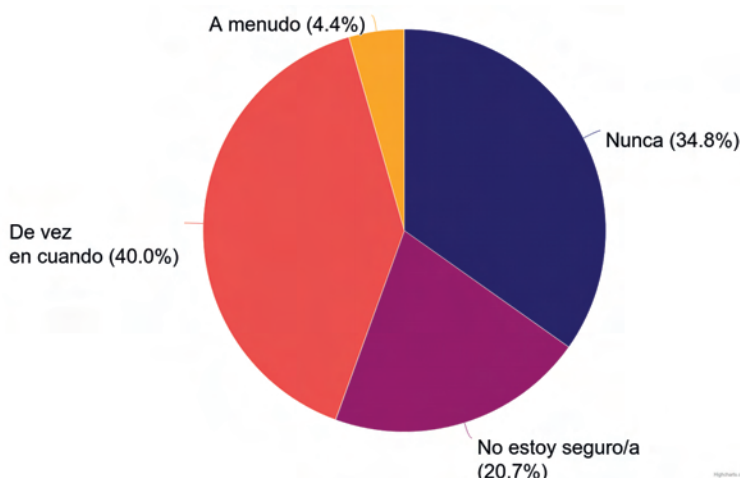


Gráfico No 1. Frecuencia de problemas o malentendidos en relaciones sociales debido al uso de smartphones.

de los encuestados (40%) respondieron que «*De vez en cuando*» han tenido problemas o malentendidos en sus relaciones sociales debido al uso del teléfono, seguido de un 34,8% que respondió «*Nunca*» haber tenido este tipo de problemas relacionados con el uso del smartphone. Además, un 4,4% respondió que experimenta «*A menudo*» problemas o malentendidos sociales por el uso del teléfono.

Los datos evidencian que casi la mitad de los adolescentes encuestados en algún momento ha experimentado al menos ocasionalmente –ya sea de vez en cuando o a menudo– algún tipo de problema. Además, llama la atención la cantidad de participantes que responden «*No estar seguros*» de si han experimentado problemas. Esto nos sugiere que el uso excesivo o inadecuado del teléfono móvil puede tener un impacto negativo en las

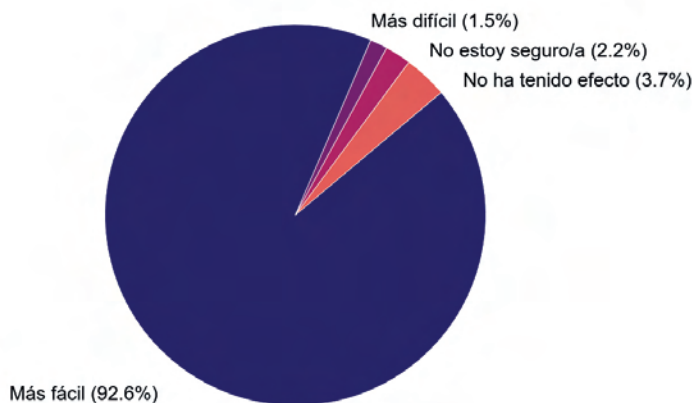


Gráfico N° 2. Percepción del efecto en la comunicación con sus familiares.

relaciones sociales de una proporción significativa de adolescentes encuestados.

También se consultó a los encuestado sobre su percepción sobre si el smartphone facilitaba o dificultaba de alguna manera la comunicación con sus familiares. El Gráfico N.º 2 muestra que la gran mayoría (75,6%) respondió que el uso del teléfono ha hecho que sea «*Más fácil*» comunicarse con sus familiares. Seguido de un grupo importante (17%) que opina que el teléfono «*No ha tenido efecto*» en su comunicación con la familia. Y también se observa que una pequeña porción (4,4%) consideró que el teléfono ha hecho «*Más difícil*» la comunicación con sus familiares.

Los datos evidencian que casi tres cuartas partes de los adolescentes encuestados ven al teléfono móvil como una herramienta que facilita la comunicación con sus fa-

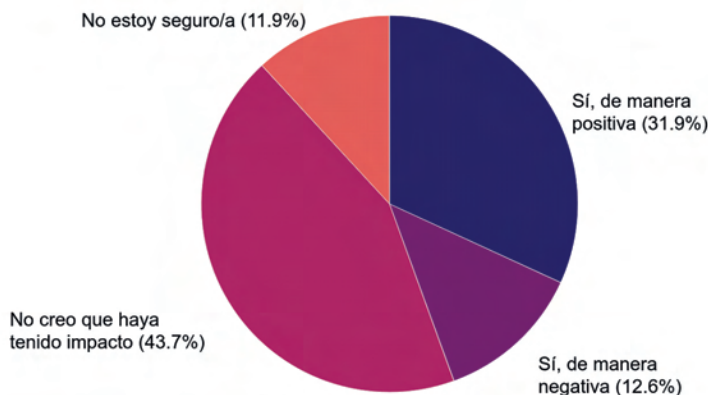


Gráfico N° 3. Percepción del impacto del uso del teléfono en la calidad de las relaciones personales.

miliares. Esto sugiere que, en general, los dispositivos móviles son vistos de manera positiva por los adolescentes como un medio o herramienta que les permite estar más conectados y comunicados con sus seres queridos.

Al ser consultados sobre si el uso del teléfono cambió la calidad de sus relaciones personales, en el Gráfico N.º 3 podemos observar que la mayoría de los encuestados (43,7%) consideró que el uso del teléfono «*no ha tenido un impacto*» en la calidad de sus relaciones. Un 31,9% cree que el teléfono ha cambiado la calidad de sus relaciones «*de manera positiva*»; y un 12,6% opinó que el teléfono ha afectado «*negativamente*» la calidad de sus relaciones personales.

En este punto se encontraron opiniones bastante divididas. Si bien existe un grupo considerable que siente que el teléfono ha mejorado sus vínculos interpersonales, también persiste una preocupación por los posibles

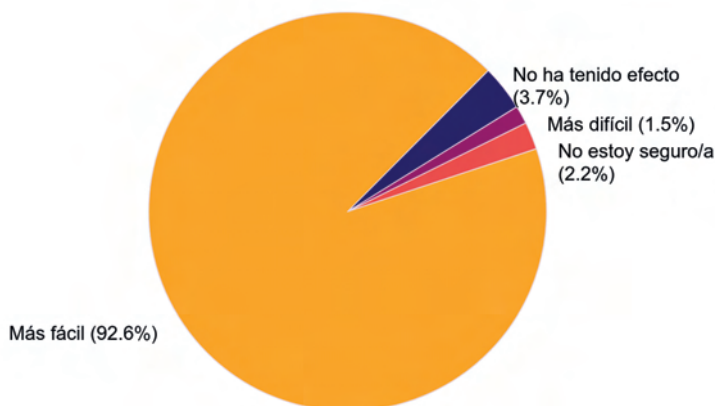


Gráfico N° 4. Efectos del uso del teléfono en la comunicación con amigos.

efectos perjudiciales en un grupo menor de encuestados. No obstante, la opinión predominante es que no ha representado un factor determinante en la calidad de sus relaciones personales. Esto sugiere que los adolescentes que participaron tienen una ligera inclinación a ver al teléfono como neutral o incluso beneficioso en ese ámbito, frente a una minoría que lo percibe como perjudicial para la calidad de sus relaciones interpersonales.

A continuación, se consultó a los participantes acerca de la percepción sobre si el uso de tu teléfono ha hecho que sea más fácil o más difícil el comunicarse con sus amigos. El Gráfico N.º 4 muestra que la gran mayoría (92,6%) consideró que el uso del teléfono ha hecho «*Más fácil*» comunicarse con sus amigos. Sólo un pequeño porcentaje (1,5%) opina que el teléfono ha hecho la comunicación con amigos «*Más difícil*».

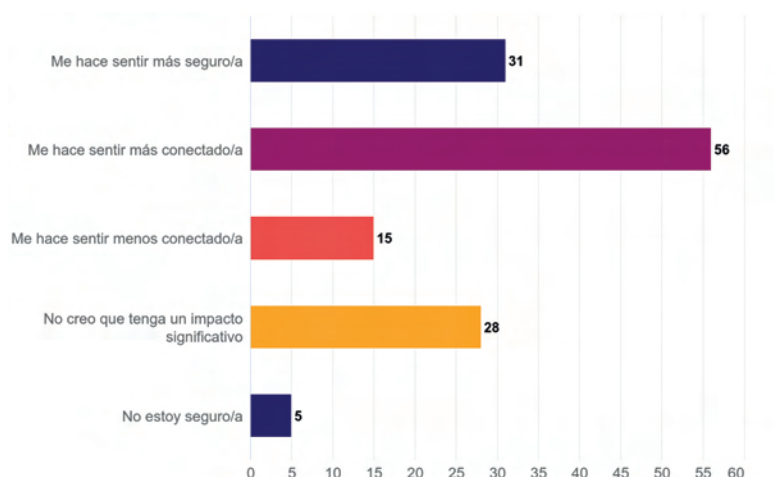


Gráfico N° 5. Percepción sobre el impacto del uso del teléfono en las relaciones sociales y familiares.

Se observa una percepción predominante, casi unánime, entre los adolescentes encuestados de que el smartphone es una herramienta que facilita en gran medida la comunicación e interacción con su círculo de amigos. Lo visto hasta aquí nos indica que los adolescentes conciben al smartphone y sus aplicaciones de mensajería, redes sociales, etc. como un medio enriquecedor que les permite conectarse y mantenerse en contacto con sus pares de una manera más sencilla en comparación con otros métodos tradicionales.

Al consultar a los adolescentes encuestados cómo creían que el uso de teléfonos afecta su percepción en torno a la relación con amigos y familiares, a partir de las respuestas, en el Gráfico N.º 5 se puede observar que, la mayoría (41,5%) cree que el uso del teléfono les «*hace sentir más conectados*» con amigos y familiares, algo que se había

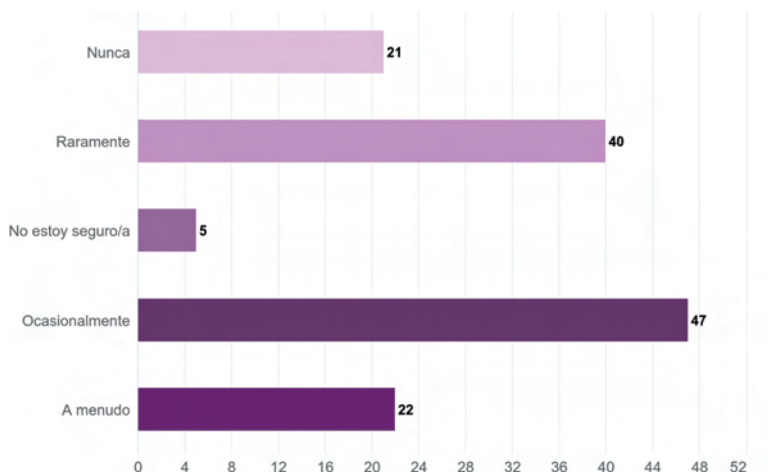


Gráfico N° 6. Frecuencia de contacto con desconocidos a través del teléfono.

evidenciado en puntos anteriores. Un 23% opinó que el teléfono les «*hace sentir más seguros*» en relación con sus vínculos sociales y familiares. Un grupo que representa el 20,7% consideró que el uso del teléfono no tiene un impacto significativo en su percepción sobre sus relaciones.

En este punto podemos ver que casi dos tercios (64,5%) de los adolescentes que participaron perciben un impacto positivo del teléfono, sintiéndose más conectados (41,5%) o seguros (23%) con respecto a sus relaciones interpersonales y familiares. Sólo una minoría (11,1%) experimenta un efecto contrario.

Estos datos sugieren que, en general, los adolescentes encuestados ven al teléfono móvil como una herramienta que fortalece sus vínculos sociales al facilitar la comunicación y conexión con amigos y familiares, generando una sensación de mayor cercanía y seguridad.

A continuación, se consultó a los adolescentes sobre la frecuencia de haber tenido contacto con personas que no conocían antes a través de su teléfono, y en el Gráfico N.º 6 se observa que la respuesta más común fue «*Ocasionalmente*» con un 34,8% de los encuestados, lo que indica que poco más de un tercio de los adolescentes han tenido contacto ocasional con personas desconocidas a través de sus teléfonos. Seguido de un 29,6% que respondió «*Raramente*», esto nos indica también que casi un tercio rara vez tuvo este tipo de interacciones con extraños mediante su dispositivo.

También se observó que el 16,3% respondió «*A menudo*», lo que implica que una porción significativa de adolescentes mantiene de manera frecuente contacto con personas desconocidas a través de sus teléfonos.

Las respuestas de los participantes evidenciaron que si bien hay un pequeño grupo que no ha tenido este tipo de experiencias, la mayoría de los adolescentes encuestados han tenido algún nivel de contacto (ya sea ocasional, raro o frecuente) con personas desconocidas a través de la mensajería, redes sociales u otras funciones de sus smartphones.

Esto refuerza la idea de que estos dispositivos representan oportunidades de socialización y ampliación de círculos sociales para los jóvenes. Pero también podrían traer consigo el riesgo potencial de interacciones con personas extrañas que podrían ser peligrosas. Este es un aspecto crucial a considerar en la educación sobre el uso responsable de dispositivos móviles por parte de los adolescentes.

Al consultar a los adolescentes si habrían experimentado situaciones de ciberacoso (*ciberbullying*) en redes sociales, videojuegos on line o grupos de WhatsApp, etc. a través de su teléfono, en el Gráfico N.º 7 se aprecia que

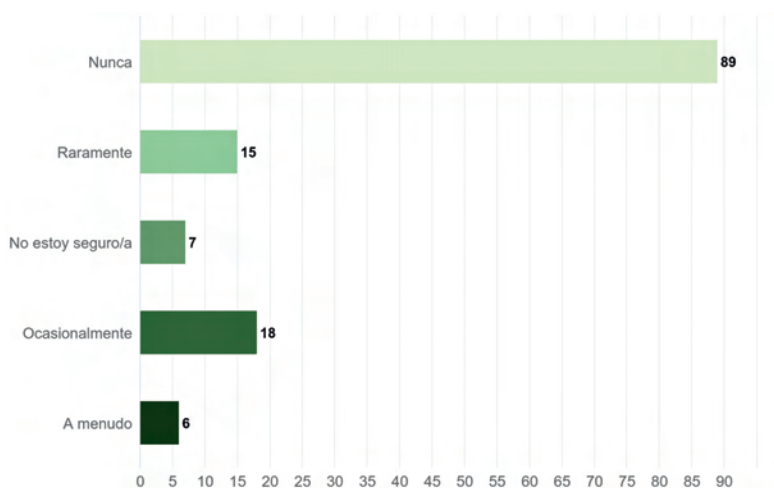


Gráfico N° 7. Frecuencia de haber recibido ciberacoso a través del teléfono.

la gran mayoría de los encuestados (65,9%) respondió que «*Nunca*» experimentó dichas situaciones a través de sus teléfonos. No obstante, un 13,3% respondió haber sufrido ciberacoso «*Ocasionalmente*» por estos medios; así como también el 11,1% indicó que «*Raramente*» fue víctima del *ciberbullying*. Además, un pequeño porcentaje (4,4%) respondió que sufre ciberacoso «*A menudo*» mediante sus dispositivos móviles.

Los datos evidencian que, si bien casi dos tercios de los adolescentes encuestados no han sido víctimas de ciberacoso, existe una porción importante (alrededor del 30%) que sí ha experimentado en algún grado este problema a través de redes sociales, videojuegos on line, apps de mensajería y otras plataformas a las que accedió desde su teléfono inteligente.

Esto pone de manifiesto que el ciberacoso es un fenómeno bastante común entre los adolescentes, y que esta

TABLA N.º 1. RESPUESTAS A AFIRMACIONES PROPUESTAS
(EN PORCENTAJE SOBRE TOTAL DE RESPUESTAS)

	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
El tamaño y el hecho de poder llevar los teléfonos a todos lados influyen en tu preferencia por ellos frente a otros dispositivos	5,2	1,5	13,3	22,2	57,8
Los teléfonos me permiten mantener una mayor conexión con mis amigos	0	3,7	9,6	33,3	53,3
Los teléfonos me permiten mantener una mayor conexión con mis familiares	3,0	3,7	25,2	21,5	46,7
El uso del teléfono me ha distraído de mis actividades escolares	8,1	0	25,9	38,5	27,4
Siento que mis padres utilizan el teléfono como una forma de control	11,9	16,3	32,6	16,3	23,0

situación requiere la atención debida para prevenir y abordar de manera adecuada las conductas dañinas en los entornos digitales que frecuentan los adolescentes.

A continuación, se presentó a los participantes una serie de afirmaciones para conocer qué tan de acuerdo están con ellas, recogiendo las opiniones en escalas de Likert de cinco opciones (Tabla N.º 1).

Las respuestas a la primera afirmación («El tamaño y el hecho de poder llevar los teléfonos a todos lados influyen en tu preferencia por ellos frente a otros dispositivos», arrojó que la gran mayoría de los adolescentes (57,8%) están «*Totalmente de acuerdo*» con esta premisa, indicando que el tamaño portátil y la movilidad de los teléfonos son factores muy importantes que influyen en su preferencia por estos dispositivos. Seguido de un 22,2% que respondió estar «*De acuerdo*» con la afirmación, lo que suma un 80% que ve la portabilidad como una ventaja clave de los smartphones.

Podemos observar que la opinión predominante entre los adolescentes encuestados es que efectivamente el tamaño compacto y la capacidad de transportar fácilmente los teléfonos son características muy valoradas e influyentes en su elección de estos dispositivos frente a otros. Este dato evidencia la importancia que tiene la movilidad y la posibilidad de acceso ubicuo para los adolescentes al momento de preferir un dispositivo tecnológico con el cual interactuar en su vida diaria.

La segunda afirmación fue «Los teléfonos me permiten mantener una mayor conexión con mis amigos» y las respuestas de los adolescentes arrojaron que un grupo grande (53,3%) está «*Totalmente de acuerdo*», indicando que ven a los smartphones como muy beneficiosos para mantenerse conectados con sus amigos.

Asimismo, otro grupo (33,3%) respondió estar «*De acuerdo*» con la afirmación, reconociendo también el aporte de los teléfonos en este sentido, aunque en menor grado.

Por lo que, la gran mayoría (86,6% entre lo que están «*Totalmente de acuerdo*» y «*De acuerdo*» reconoce como cierta esta afirmación, lo que sugiere que esos adolescentes perciben a los teléfonos móviles como herramientas que facilitan la conexión y comunicación con su círculo de pares.

Solo una minoría aún pequeña (3,7%) estuvo «*En desacuerdo*» con que los teléfonos les permitan una mayor conexión con amigos.

Se pudo observar que la percepción preponderante entre los adolescentes encuestados es que los smartphones facilitan y mejoran su capacidad de mantenerse conectados y comunicados con sus círculos de amistades.

Los datos confirman la importancia que tienen las tecnologías móviles, en especial los smartphones, para los jóvenes en su vida social y de relaciones interpersonales en la actualidad.

Las respuestas a la tercera frase propuesta («Los teléfonos me permiten mantener una mayor conexión con mis familiares») arrojaron que un importante grupo, que representa el 46,7% estuvo «*Totalmente de acuerdo*», indicando que ven a los smartphones como muy beneficiosos para mantenerse conectados con sus familias. Asimismo, un 21,5% respondió estar «*De acuerdo*» con dicha afirmación, reconociendo también el aporte de los teléfonos en este sentido.

Por lo que se observa una clara mayoría de los encuestados (68,2%), entre los que estuvieron «*Totalmente de acuerdo*» y «*De acuerdo*» con esta afirmación, lo

que sugiere que perciben a los teléfonos móviles como herramientas que facilitan la conexión y comunicación con sus familiares.

También se dividió un grupo de tamaño moderado (25,2%) que se mostró sin una opinión definida al respecto («*Ni de acuerdo ni en desacuerdo*»).

Este dato nos permite deducir, si bien un cuarto de los participantes no tiene una opinión clara, la percepción que predomina entre los adolescentes encuestados es que los teléfonos inteligentes facilitan y mejoran su capacidad de mantenerse conectados y comunicados con sus familiares.

La respuesta de los encuestados a la cuarta frase («El uso del teléfono me ha distraído de mis actividades escolares») arrojó que un 38,5% está «*De acuerdo*» y un 27,4% «*Totalmente de acuerdo*» con que el teléfono les ha causado distracciones en sus actividades académicas. Tomando a estos dos grupos observamos que un 65,9%, lo que refiere a una mayoría de los encuestados, está de acuerdo con esta afirmación, reconociendo que el uso del teléfono ha tenido un impacto negativo al distraerlos de sus tareas y responsabilidades escolares.

También se observó que un 25,9% se mostró «*Ni de acuerdo ni en desacuerdo*», es decir sin una opinión clara al respecto.

Los datos sugieren que el uso del teléfono móvil es percibido como una fuente de distracción para las actividades académicas por una gran porción de los adolescentes encuestados, con más de la mitad de los encuestados reconociendo dicho impacto negativo.

Esta situación pone de manifiesto una preocupación fundada en cómo el uso excesivo o inadecuado de los smartphones puede afectar el desempeño y la atención

de los estudiantes en el ámbito educativo, y es un aspecto muy importante a tener en cuenta al momento de analizar los desafíos que pueden tener la penetración de las nuevas tecnologías en la población juvenil estudiantil.

Las respuestas de los adolescentes a la quinta y última frase propuesta («Siento que mis padres utilizan el teléfono como una forma de control») indicaron que el 32,6% se mostró «*Ni de acuerdo ni en desacuerdo*» con dicha afirmación, reflejando no tener una opinión definida al respecto.

También se observó que un 39,3% estuvo de acuerdo, con un 16,3% «*De acuerdo*» y un 23% «*Totalmente de acuerdo*» en que sus padres utilizan el teléfono como forma de control; y, por otro lado, un 28,2% estuvo en desacuerdo con tal afirmación (16,3% «*En desacuerdo*» y un 11,9% «*Totalmente en desacuerdo*»).

En este punto se puede apreciar una división de opiniones bastante pareja, con poco más de un tercio que no percibe el uso del teléfono por parte de sus padres como una forma de control, casi otro 40% que sí lo ve de esa manera, y casi un tercio sin una opinión clara al respecto. Lo que sugiere que, si bien una porción significativa de adolescentes siente que sus padres aprovechan las tecnologías móviles como una herramienta de monitoreo o control, también hay un grupo similar que no comparte esta percepción.

El uso de herramientas para el control por parte de los padres es un tema áspero que genera opiniones encontradas entre los adolescentes, posiblemente influenciado por los diferentes estilos de crianza y relaciones padres-hijos. Algunos pueden ver esta práctica como una intromisión, mientras que otros la ven como una forma legítima de supervisión parental.

Discusión

De acuerdo a los resultados de las encuestas podemos identificar las siguientes repercusiones del uso del smartphone en la vida social de los adolescentes.

Respecto a las interacciones cara a cara, el 12,6% de los adolescentes considera que el smartphone ha afectado negativamente la calidad de sus relaciones personales cara a cara. Esto se sustenta con lo planteado por Goffman (2011) quien plantea que todo comportamiento comunica y libera información social pertinente. En ese sentido, el uso excesivo o inadecuado del smartphone en presencia de otros puede transmitir desinterés, falta de atención o priorización del dispositivo sobre la interacción presencial, afectando la calidad de esos vínculos.

También se observó que el 65,9% reconoció que el uso del smartphone los ha distraído de sus actividades escolares, lo que puede sugerir un impacto negativo en sus interacciones presenciales también en el ámbito educativo, y estaría relacionado con lo planteado por González (2012) quien indica que los adolescentes tienden a usar los smartphones y la mensajería por internet para evadir sus problemas y compromisos. Esta conducta de evasión mediante los dispositivos móviles puede conducir a una falta de atención e involucramiento durante las clases o incluso en sus hogares.

Respecto a la relación con el círculo de amistad, se observó que la gran mayoría (92,6%) percibe que el smartphone facilita la comunicación con amigos, confirmando lo expuesto por Morduchowicz (2014) quien indica que, para los adolescentes, las redes sociales son un espacio que sienten como propio, un territorio sin adultos donde definir su identidad. Los smartphones y sus

aplicaciones de mensajería les brindan ese medio de comunicación constante con su círculo de pares.

Asimismo, se observó que el 41,5% que siente mayor conexión con amigos gracias al smartphone, lo que se podría vincular con el concepto de «presencia conectada» de Licoppe (2004) y refiere a que los teléfonos inteligentes brindan la sensación de poder activar el vínculo en cualquier momento y experimentar la participación del otro de forma permanente, facilitando el sentimiento de conexión con los amigos pese cualquier distancia física.

Sin embargo, un 40% de los encuestados admitió haber tenido problemas o malentendidos ocasionales en sus relaciones sociales por el uso del teléfono, este dato podría estar relacionado a lo planteado por Mascheroni y Vincent (2016), quienes plantean que, si bien la conectividad perpetua trae beneficios, también genera obligaciones de disponibilidad y reciprocidad, lo que puede causar ansiedad e inseguridad y afectar la relación en el ámbito social en los adolescentes. Esta situación de malentendidos ocasionales o conflictos también podría estar ligada al concepto de Goffman (2011) sobre la comunicación no verbal y los roles o «máscaras» que asumimos. Siguiendo la argumentación del autor podemos entender que, en un contexto virtual, los jóvenes pueden asumir conductas distintas a su forma de ser presencial, generando posibles roces o malentendidos con sus amigos.

Respecto a las relaciones familiares se observó que el 75,6% de los adolescentes participantes ve al smartphone como un facilitador de la comunicación familiar. En este sentido Mares Ríos (2010) considera que los teléfonos móviles permiten a las familias permanecer conectados, gestionar imprevistos y emergencias, al tiempo

que promueven la autonomía individual dentro de un ambiente de protección típico del núcleo familiar.

Asimismo, el 46,7% reconoció que siente mayor conexión con la familia gracias al smartphone y esto también se puede relacionar al concepto de «presencia conectada» (Licoppe, 2004).

Por otro lado, también se observó que el 39,3% de los adolescentes considera que sus padres utilizan el smartphone como una forma de control, como lo señalan Sandoval et al. (2020), quienes plantean que los padres, al ser proveedores de la tecnología, esperan que sus hijos estén siempre disponibles para atender sus llamadas, ejerciendo control por temores y angustias. Este dato también puede estar relacionado con la visión de Silverstone (cit. en Sandoval y Cabello, 2019) sobre la «domesticación» de las tecnologías, la cual supone que el smartphone encontró su lugar en el hogar, pero con una «doble articulación» al ser objeto simple y medio de comunicación, lo que habilita estas dinámicas de control parental.

Respecto a la percepción de los adolescentes en cuanto al uso del smartphone y el impacto en el entorno social se observó que más de la mitad (51,9%) reconoció haber tenido contacto con desconocidos y alrededor del 30% haber sufrido ciberacoso mediante apps y redes sociales, esto puede vincularse a lo mencionado por Balarini (2007) sobre las «derivaciones del impacto» negativo de las TIC, como la exposición a extraños y diversas formas de violencia virtual. También se relaciona con los riesgos y desafíos que conlleva la apropiación tecnológica por parte de los adolescentes en sus procesos de socialización mediados por dispositivos móviles, tal como lo expone Winocur (2009).

A partir de nuestra observación en esta sección, se puede apreciar que, si bien el teléfono inteligente permite a los adolescentes conectarse con amigos y familiares, también genera distracciones, problemas en las relaciones cara a cara, sensaciones encontradas sobre el control parental y la exposición a riesgos como el ciberacoso y la disminución de las interacciones en persona. El uso del teléfono inteligente tiene aspectos positivos, pero también plantea desafíos importantes a tener en cuenta en cuanto al impacto en la vida social de los adolescentes.

Conclusiones

El presente estudio permitió analizar de forma general los usos de los smartphones por parte de los adolescentes de la Escuela Adventista Francisco Ramos Mejía en Comodoro Rivadavia. A través de una encuesta realizada a 135 estudiantes de entre 13 y 18 años durante el año 2023, se examinaron las diversas maneras en que estos dispositivos influyen en su vida cotidiana y sus implicaciones sociales. Los resultados obtenidos permiten tener una visión más clara acerca de los patrones de uso, las percepciones de los adolescentes sobre ellos, y cómo estos dispositivos han pasado a ser herramientas centrales en la vida diaria de los jóvenes, influyendo en diversos aspectos de su interacción social.

Se observó que un porcentaje significativo (70%) destacó a la portabilidad de los smartphones como la principal ventaja sobre otros dispositivos, seguido por el rápido acceso a aplicaciones de interés (47%) y las funciones específicas de redes sociales (79%). Lo que indica que los adolescentes eligen los smartphones sobre otros dispositivos como computadoras o tablets debido a su

portabilidad, movilidad y el rápido acceso a aplicaciones específicas que les brindan. La existencia de aplicaciones exclusivas, como las redes sociales, y características técnicas como la pantalla táctil y la cámara integrada son factores determinantes en la elección. Estos aspectos no solo facilitan la comunicación y el entretenimiento, sino que también soportan y refuerzan la expresión de identidad en redes sociales, elementos cruciales en la vida de los adolescentes hoy en día. La percepción de los adolescentes respecto a ventajas en términos de accesibilidad y funcionalidad convierte a los smartphones en los dispositivos preferidos frente a otras alternativas.

En cuanto a las repercusiones en la vida social, la encuesta reveló que el 12,6% de los adolescentes percibe que el uso del smartphone ha afectado negativamente la calidad de sus interacciones cara a cara, lo cual se alinea con las teorías de Goffman sobre la comunicación y el comportamiento social. No obstante, una mayoría (92,6%) considera que los smartphones facilitan la comunicación con amigos, lo que confirma la idea de que estos dispositivos son esenciales para mantener el contacto constante con su círculo social. Estos datos nos indican que el uso intensivo de smartphones tiene diversas repercusiones en la vida social de los adolescentes. Si bien facilitan la comunicación constante con amigos y familiares, promoviendo una sensación de «presencia conectada», también pueden afectar negativamente las interacciones cara a cara.

Un porcentaje significativo de adolescentes reconoció que el uso del smartphone deterioró la calidad de sus relaciones presenciales. Además, el 65,9% de los encuestados reconoció que el uso del smartphone los distrae de sus actividades escolares. Este dato resalta la necesidad

de desarrollar estrategias educativas que puedan atenuar el impacto negativo de estos dispositivos en el rendimiento académico. También, se observó que el 40% de los adolescentes experimentó problemas o malentendidos en sus relaciones sociales debido al uso del smartphone, lo que indica que, aunque el uso de estos dispositivos facilita la comunicación, también pueden generar conflictos y malentendidos.

Las relaciones familiares también se ven afectadas. Un aspecto positivo destacado es que el 68,2% de los encuestados percibe que los teléfonos inteligentes facilitan la conexión con sus familiares, lo que sugiere que estos dispositivos pueden tener un papel importante en el fortalecimiento de los lazos familiares. No obstante, algunos adolescentes perciben al smartphone como una herramienta de control parental. Además, también persiste para esta población el problema de la exposición a riesgos como el ciberacoso y el contacto con desconocidos, los que subraya la necesidad de tomar con seriedad los desafíos que conlleva la apropiación tecnológica.

En conclusión, podemos estar seguros de que los smartphones juegan un papel fundamental en la vida diaria de los adolescentes comodorenses, ofreciendo múltiples beneficios en términos de comunicación, entretenimiento y apoyo educativo. Sin embargo, también plantean desafíos significativos que deben ser considerados, especialmente en cuanto a su impacto en las relaciones cara a cara y la exposición a riesgos en línea. Es crucial que tanto padres como docentes, así como también los actores responsables de las políticas educativas reconozcan estos aspectos para maximizar los beneficios y minimizar los impactos negativos del uso de smartphones entre nuestros jóvenes.

Referencias

- Balardini, S. (2002). Jóvenes, tecnología, participación y consumo. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. Disponible en: <https://shrtn.escalar.pt/sREp>
- Boito, María E., Toro Carmona E. y Grosso J. (2011). *Transformación social, memoria colectiva, y cultura(s)* popular (es). Estudios Sociológicos Editora.
- Duek, C., & Benítez Largui, S. (2019). Infancias y tecnologías en Argentina: interacciones y vínculos intergeneracionales. *Nómadas*, (49), 121-135. <https://doi.org/10.30578/nomadas.n49a7>
- Fernández Morales, K., McAnally Salas, L., & Vallejo Casarín, A. (2015). Apropiación tecnológica: Una visión desde los modelos y las teorías que la explican. *Perspectiva Educativa*, 54 (2). <https://dx.doi.org/10.4151/07189729-Vol.54-Iss.2-Art.331>
- Goffman E. (2009). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu.
- González, M. (2012). La telefonía móvil: el impacto social. Tesis de grado en Ingeniería Técnica de Telecomunicación. Universidad Politécnica de Madrid. Madrid. Disponible en <https://shrtn.escalar.pt/B32n>
- INDEC (2022). Acceso y uso de tecnologías de la información y la comunicación. EPH Cuarto trimestre de 2022 en Informes técnicos / Vol. 7, n° 95. *Ciencia y tecnología*. Vol. 7, n° 1. Ministerio de Economía Argentina.
- Katz, J. E. (2009). Cuestiones teóricas en torno a medios móviles y comunicación. En J. M. Aguado & I. J. Martínez (Eds.), *Sociedad móvil: Tecnología, identidad y cultura* (pp. 21-35). Biblioteca Nueva.
- Mascheroni, G., & Vincent, J. (2016). Perpetual contact as a communicative affordance: Opportunities, constraints, and emotions. *Mobile Media & Communication*, 4 (3), 310-326. <https://doi.org/10.1177/2050157916639347>

- Matassi, M. (2015). Huellas de la presencia conectada: estudio en recepción de la última hora de conexión y la configuración de lectura del mensaje en el dispositivo whatsapp. Tesis de grado. Universidad de San Andrés. Buenos Aires.
- Morduchowicz R. (2010). “Los adolescentes y las redes sociales”. Ministerio de Educación. Argentina. Recuperado de: <http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/redes.pdf>
- Pérez de Albéniz Garrote, G. (2013). Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo alcohol y auto-percepción como estudiante. Tesis doctoral. Universidad de Burgos. Facultad de humanidades y educación.
- Mares Ríos P. (2010). Comunicación móvil: el uso del celular en la relación entre madres e hijos adolescentes. Tesis de maestría en ciencias sociales. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, sede académica México. DF, México. Disponible en: <https://shrtn.escalar.pt/v37z>
- Montiel, J. B. (2019). Dispositivos móviles: uso y apropiaciones entre los estudiantes universitarios de la Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco. Tesis de Grado. Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco.
- Ruiz L. (2012). Teorías de la comunicación y Modelos Comunicativos. Disponible en: <https://shrtn.escalar.pt/Wspj>
- Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. & Trujillo-Torres, J. M. (2016). Utilización de Internet y dependencia a teléfonos móviles en adolescentes. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14 (2), 1357-1369.
- Sandoval, L. R., & Cabello, R. (2019). Límites a la domesticación: usos obligados, reticencia y austeridad en la apropiación de la telefonía móvil. *Dixit*, 31 82-99. <https://doi.org/10.22235/d.vi31.i849>
- Sandoval, L. R., Salvatierra, C., & Carrizo, N. S. (2020). «¡Más vale que me conteste!»: La apropiación de la telefonía mó-

- vil desde la perspectiva de madres y padres. *Question/ Cuestión*, 1 (65), e260. <https://doi.org/10.24215/16696581e260>
- Sandoval, L. R. (2021). Estrategias empresarias, retórica publicitaria y apropiación de la telefonía móvil: Argentina 1989-2015. En L. R. Sandoval (Ed.), *Pantallas: Usos y representaciones en comunicación digital* (pp. 161-212). Ediciones del gato gris.
- Spiegel, A. (Coord.) (2007). *Nuevas tecnologías, saberes, amores y violencias: Construcción de identidades dentro y fuera de la escuela*. Noveduc.
- Sánchez Arévalo, M. R. (2013). Nomofobia y su relación con la adicción a las redes sociales. Tesis de grado. Universidad Rafael Landívar, Facultad de Humanidades. Disponible en: <https://shrtn.escalar.pt/bdEJ>
- Williams, R. (1992). Tecnologías de la comunicación e instituciones sociales. En R. Williams (Ed.), *Historia de la comunicación / 2. De la imprenta a nuestros días*. Bosch.
- Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular: La conexión como espacio de control de la incertidumbre*. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa: Siglo Veintiuno.

Anticipar el futuro

La inteligencia artificial, entre ficción e imaginación¹

Luis Ricardo Sandoval

Marta Bianchi

Mauro Varela

Introducción

Cuando observamos el proceso de apropiación de una tecnología desde una perspectiva integral (Sandoval, 2020), un aspecto o, mejor, momento, de particular interés es el que corresponde a las discursividades que circulan prefigurando los usos, preparando el terreno simbólico para la adopción de dispositivos y aplicaciones. Estas discursividades son muy variadas, y van desde las secciones y suplementos de «Tecnología» que se han vuelto comunes en diarios y revistas de interés general, o las secciones análogas y los comentaristas especializados en los noticieros televisivos y los programas especializados en las señales informativas de cable, pasando por los anuncios publicitarios (Campbell et al., 2021; Goggin, 2015; Sandoval, 2019, 2021), hasta llegar

a los textos ficcionales (novelas, films, series televisivas, telenovelas) en los que los dispositivos técnicos se incorporan a las tramas como recursos más o menos centrales (Karnowski, 2012).

En cierta forma, se trata del momento de la *imaginación*, como indicara Silverstone (1996) en su propuesta analítica para el abordaje de la domesticación de las tecnologías, que –al conformarlas como objeto de deseo o, agregaríamos nosotros, temor– prefigura la apropiación y el uso de las mismas. Si los imaginarios sociales organizan las representaciones que un colectivo se da a sí mismo acerca de su pasado y de su historia (Taylor, 2006), tal vez, dice Baczko (1991) al reflexionar sobre esto, «operan todavía más vigorosamente en la producción de visiones del futuro, en especial en la proyección sobre este de obsesiones y fantasmas, de esperanzas y de sueños colectivos» (p. 30).

De ahí nuestro interés en explorar aquí algunas cuestiones no tan ligadas a un presente tecnológico, es decir a dispositivos o servicios ya existentes y que se ofrecen en un mercado. Nos interesa indagar en los imaginarios tecnológicos relativos a un tema en concreto: el desarrollo de la inteligencia artificial (IA), el paisaje que de manera sugerente Søråa y Fyhn (2018) llaman el «Roboceno». Y, para ello, explorar discursividades sociales que provienen de la ficción. La IA, especialmente en versiones antropomorfizadas, ha sido un elemento central de un enorme corpus de relatos de ciencia ficción, los que, a su vez, se han vuelto referencias habituales en la discusión mediática, en el discurso académico y en los marcos de referencia de los decisores políticos. Esta última inflexión supone ciertas consecuencias problemáticas en las que vale la pena detenerse (Royal So-

ciety, 2018). La ciencia ficción tiene, al decir de Jameson (2009), una función esencialmente epistemológica, vale decir que, en la mayoría de los casos, su objeto es reflexionar acerca de las problemáticas, conflictos y desafíos de las sociedades humanas actuales. Así, mientras las IA antropomorfas nos permiten explorar temas de género, etnicidad y distintas formas de explotación, las historias acerca de sistemas que ejercen un control absoluto sobre los individuos nos enfrentan a la realidad y las consecuencias del colonialismo y los regímenes totalitarios. En conjunto, «los tropos de la IA, analizados en un sentido figurado, sirven como una lupa para la condición humana en su estado filosófico, cultural y psicológico, así como las problemáticas sociopolíticas actuales» (Hermann, 2021, p. 4). Ahora bien, si a esto le sumamos las decisiones que los autores toman por motivos estrictamente narrativos², la conclusión obvia es que tomar acríticamente los relatos de ciencia ficción como una analogía correcta puede acarrear problemas en el análisis, tanto porque focalizan la atención en aspectos que no son centrales –como, por caso, los derechos de los robots (Birhane & van Dijk, 2020)– como porque los relatos de ciencia ficción presentan despliegues tecnológicos que, con suerte, estarán disponibles en el largo plazo, mientras que nos desvían de los desafíos sociales, económicos y políticos que las IAs realmente existentes presentan en la actualidad (Hermann, 2021)³.

En la primera parte de este trabajo, entonces, se analizan algunas producciones televisivas recientes en las que se tematiza la inteligencia artificial: la tercera temporada de *WestWorld* (HBO) y la miniserie *Devs* (Hulu – FX). En estos productos notamos que se evidencia una inflexión respecto a un tratamiento clásico del tema en

la narrativa de finales del siglo xx, y por ello nos ha parecido útil proponer dos «paradigmas» como marcos narrativos genéricos: uno tradicional (al que denominamos «Paradigma Terminator») y otro emergente (al que llamamos «Paradigma Job»).

Resulta también de interés, por lo anterior, analizar la manera en que las personas imaginan el futuro, y el modo en que, para ello, los relatos de ficción resultan recursos cognitivos a la mano. En este caso, en la segunda parte de este trabajo, nos centraremos en los testimonios elicitados en entrevistas realizadas a jóvenes en las que se les ha propuesto puntualmente, como eje del intercambio, imaginar las sociedades del futuro y el rol de las inteligencias artificiales en las mismas. Como veremos, la ficción cumple allí un rol nada desdeñable, con lo cual se confirma tanto la importancia de su análisis como los riesgos derivados de los límites de las analogías que propone.

La estrategia metodológica que sustenta esta investigación opta por el valor de la integración metodológica y, en concreto este diseño opta por una estrategia de complementación entre dos abordajes cualitativos: análisis de textos audiovisuales y entrevistas en profundidad. Como explica Bericat Alascuey (1998), en estos casos «se obtienen dos imágenes [y] así, obteniendo esta doble y diferenciada visión de los hechos completamos nuestro conocimiento sobre los mismos» (p. 37). Si bien los objetos de ambos análisis son diferentes, la interactividad entre ambos es significativa. El primero de los dos abordajes mencionados se implementó en forma previa al segundo, y sus resultados se utilizaron como *inputs* para la elaboración de las guías de las entrevistas. Los nombres de los entrevistados han sido modificados para preservar su anonimato.

Un cambio en las representaciones de la relación entre humanos y máquinas

Partamos de lo que podríamos llamar una concepción canónica de la relación entre humanos y máquinas en la ficción contemporánea: la presentación de Skynet en la saga *Terminator*, tan canónica que cuando Richard Hendricks, el CEO de la ficticia Pied Piper en la comedia *Silicon Valley* le explica a un grupo de posibles usuarios que su aplicación «se volverá más inteligente y rápida por sí misma» la primera respuesta que obtiene de un usuario, acompañada del asentimiento del resto es: «Ok, pero el problema es Terminator»⁴.

¿Cuál es el «problema Terminator»? Pues bien, en la saga iniciada con los dos films de James Cameron (de 1984 y 1991), Skynet —una IA desarrollada por las fuerzas armadas norteamericanas—, se vuelve autoconsciente e inicia una guerra de exterminio de la especie humana. Esta forma de temor a las máquinas inteligentes tiene una larga genealogía, y podemos pensar en otros ejemplos: los robots que diseñan la Matrix en la saga homónima (Lana y Lilly Wachowski, 1999-2003), el ordenador V.I.K.I. en el film *Yo, robot* (Alex Proyaz, 2004)⁵, o incluso la rebelión de HAL 9000 en *2001 Odi-sea en el espacio* (Stanley Kubrik, 1968). De allí que podamos hablar de una visión canónica acerca de la relación entre máquinas y humanos, que consistiría en el argumento de que, en caso de que las primeras alcancen un nivel de inteligencia que les permita ser autoconscientes y tomar decisiones por sí mismas, lógicamente concluirían en la necesidad de dominar o exterminar a la especie humana, como revancha por la opresión que esta ha desplegado sobre las máquinas o debido a su carácter perjudicial para sí misma y para el planeta.

Ahora bien, a partir de un trabajo exploratorio sobre las maneras en que la ficción audiovisual reciente tematiza las relaciones entre sociedad y tecnologías⁶, detectamos algunas producciones en las cuales esa representación dominante pareciera haber sufrido una mutación. En concreto, en este trabajo nos centraremos en dos de ellas, las que nos han parecido, parafraseando a Levy-Strauss, *buenas para pensar*.

Empecemos con *WestWorld* (Jonathan Nolan y Lisa Joy), serie de HBO estrenada en 2016, pero de la que nos interesa comentar su tercera temporada, emitida en 2020. Si las dos primeras se habían centrado en un parque de diversiones en el que las principales atracciones eran androides indistinguibles de personas (y que además no tenían conciencia de serlo) que terminaban rebelándose y asesinando a los visitantes, en esta la narración se desplaza al «mundo real». Nos enteramos de que nos encontramos tres o cuatro décadas en el futuro, luego de una guerra nuclear que no llega a escalar-se hasta resultar en un apocalipsis (y de la que la narración no da mayores precisiones). En este mundo futurista la acumulación de datos personales de toda la población ha permitido la construcción de una IA, Rehoboam, que no solo conoce todo, sino que es capaz de predecir con exactitud el futuro, tanto por su capacidad pronóstica como por su acción performativa. «Un oráculo solo predice el futuro –dice Serac, creador de esta IA– pero nuestro trabajo es crearlo». Los algoritmos predictivos terminan funcionando como profecías autocumplidas y así, en una escena importante, uno de los protagonistas accede a su propia «ficha» en la cual se indica con precisión el conocimiento que el sistema tiene de él, pero también el modo en que ese conocimiento

condiciona su vida (se desaconseja un matrimonio, se limitan sus ocupaciones posibles a las manuales con baja interacción social, etc.).

La fuerza que ha alumbrado la creación de esta IA omnisciente es el temor ante el descontrol como tendencia ínsita en la especie humana. Pero Rehoboam no se rebela contra su creador, sino que es Serac quien la ha desarrollado, en la búsqueda, dice, de «un Dios para salvarnos». Y tanta es su confianza que, al final de la temporada, se evidencia que ha decidido delegar toda decisión en la IA y convertirse, voluntariamente, en un instrumento de la misma. Finalmente este proyecto es derrotado, cada persona recibe la información y predicciones generadas por la IA (algo que no es feliz en casi ningún caso) y la máquina «formateada» y apagada. La humanidad, ahora libre de las constricciones y el control de Rehoboam, se encamina a tomar sus propias decisiones, que quedan ilustradas por explosiones, motines y disturbios.

La segunda ficción que queremos comentar someramente es *Devs* (2020), miniserie de Alex Garland⁷ ambientada en el presente y centrada en Amaya, una compañía tecnológica ficticia, en Forest, su CEO, y en Lily, una de las programadoras. La empresa concentra sus esfuerzos en un proyecto ultrasecreto denominado Devs, que consiste en un superordenador donde se ejecuta un software de IA capaz de predecir con exactitud tanto el pasado como el futuro: al suministrársele coordenadas espacio-temporales, el sistema permite visualizar cualquier acontecimiento (algo que se le informa al espectador en una escena donde los programadores del equipo observan en un enorme monitor la crucifixión de Cristo). Estas visualizaciones son borrosas y, cuando,

uno de los programadores encuentra el modo de clarificarlas al costo de enmarcar la solución en una teoría cuántica de muchos mundos, Forest rechaza la solución. Esto está motivado en que su premisa es totalmente determinista, lo que supone la convicción de que cada estado futuro está determinado por una configuración previa. Así, no existe azar y tampoco decisión. Finalmente consiguen clarificar las proyecciones, por lo que obtienen un conocimiento absoluto, tanto de los acontecimientos pasados como de los del porvenir.

Cuando finalmente Lily –que no integra el equipo del proyecto secreto– accede a las instalaciones de Devs, en la entrada se encuentra con uno de los programadores principales, el que, al consultarle «¿Qué hay adentro?» responde con desazón «Todo. Todo está adentro». Lily se rebela contra lo que considera un delirio de grandeza, pero es incapaz de actuar de un modo diferente al predicho por la IA. En el capítulo final, Forest explica que el nombre del proyecto no se refiere a la programación informática, como parecería («devs» es la abreviatura habitual de «developpent», como se conoce a los programadores y a los proyectos de desarrollo de software⁸), sino una palabra en latín: «Deus».

¿Qué tenemos en común entre estas dos ficciones recientes, ambas centradas en la problemática del desarrollo futuro de la inteligencia artificial? Parecería que ya no nos encontramos en el ámbito del temor a la rebelión de las máquinas, propio del «paradigma Terminator». En estos casos las IA no son antropomorfos y no buscan exterminar a la especie humana. De hecho, no tienen ningún atisbo de rebelión y cumplen solícitas con todo lo que se les pide. El problema parece ser otro: al alcanzar la capacidad de conocer todo, objetivo que am-

bas tramas suponen realizable a partir de una capacidad de cómputo y bases de datos suficientes, exterminan la posibilidad misma del libre albedrío y del azar. Estamos en un espacio problemático distinto, que bien podríamos llamar el «paradigma Job», y no es casual que en ambas ficciones la IA se termine asimilando a la divinidad. ¿Qué posibilidad de libertad puede tener el ser humano bajo la mirada todopoderosa de Dios? Es por eso que, en el relato bíblico, Job pide una relación igualitaria: «que retires tu mano que pesa sobre mí, y no me espante tu terror. Arguye tú y yo responderé, o bien yo hablaré y tú responderás»⁹. La omnisciencia, de Dios en este último caso, de las IAs en las dos ficciones que analizamos, es incompatible con la libertad del ser humano.

Los temores que dan forma a las ficciones que comentamos, como parte de un imaginario de época, son congruentes con ciertos enfoques críticos recientes, y particularmente es el caso del último libro de Eric Sadin (2021), que ya había adelantado sus críticas a los crecientes niveles de acción algorítmica y a lo que denominaba «encuadramiento de la acción humana» en el ámbito de las empresas, el que llega al punto en que los operarios se vuelven apéndices de los sistemas informáticos (Sadin, 2018)¹⁰. Pero es en su último libro donde encara de manera directa la crítica al proyecto de la IA, al que considera sustentado por un antihumanismo radical. Aunque configurado por los precursores de la informática, como Norbert Wiener, el cambio puede considerarse relativamente reciente y datarse en los años finales del siglo xx, cuando el desarrollo de los sistemas expertos les permite a estos evaluar las propiedades de una situación y «revelar fenómenos enmascarados a la consciencia [humana]» (Sadin, 2021, p. 57).

Más allá de ser simples auxiliares, la deriva de la informática ha dotado a estos sistemas de una «potencia aletheica», es decir de la capacidad de *enunciar la verdad*, la que atraviesa varias fases, cada vez más amenazantes: desde un estadio incitativo (como las apps que sugieren un mejor recorrido para evitar embotellamientos) hasta –pasando por el imperativo y el prescriptivo– un estadio coercitivo de la verdad, cuya lógica, adelantada en los campos empresario y militar, supone «la subordinación simbólica y formal de los seres humanos a las ecuaciones» (Sadin, 2021, p. 146) con la meta de lograr «la concreción de un mundo perfecto, de espíritu higienista, que ya no debe encontrarse con el estorbo del menor error» (Sadin, 2021, p. 149). Sadin acierta en denunciar la ideología de la IA que enmascara en una supuesta neutralidad técnica los valores y el proyecto de un tecnolibertarismo descarnado. En la misma línea que *Westworld* y *Devs*, indica que

No tenemos que tratar con criaturas que se nos «escaparán», y que son susceptibles de rebelarse un día contra sus «progenitores», según un imaginario incongruente que todavía está muy en boga, sino que tenemos que tratar con entidades consagradas a volvérsenos cada vez más ajenas (Sadin, 2021, p. 76).

Basta con indagar someramente en los discursos imperantes en los proponentes de los avances y ventajas del desarrollo del campo de la IA para notar que las críticas de Sadin no se encuentran demasiado descaminadas. Por caso, Pedro Domingos, investigador de la Universidad de Washington y miembro de la Asociación para el Avance de la Inteligencia Artificial, avizora la lle-

gada de «dobles digitales», acompañantes informáticos que «será[n] lo bastante similar[es] a usted como para ocupar su lugar en toda clase de interacciones virtuales» (Domingos, 2020, p. 83). Después de todo, argumenta este especialista, «ya estamos acostumbrados a que la mayoría de nuestras decisiones se tomen sin nuestra intervención consciente, pues ya es así como actúa nuestro cerebro».

La ambigüedad del futuro: «Yo me imagino que vamos a ser re WALL-E»

¿Pero de qué manera se relacionan estas visiones que propone la industria cultural con las formas en que las personas conceptualizan e imaginan el futuro próximo? Recordemos que novelas, films, series de televisión nunca son «mera ficción». Como mostraron acabadamente Gerbner y sus colaboradores, «las historias enseñan valores, normas, ideologías». Y en el caso específico de la ficción se trata de «cuentos sobre cómo funcionan las cosas [que] revelan las dinámicas invisibles de la vida» (Morgan, 2008, p. 20). Por supuesto: el carácter exploratorio de este trabajo nos aleja de la pretensión de establecer causalidades, por lo que nos bastará con indicar algunas similitudes o discrepancias.

Nos propusimos, entonces, explorar los imaginarios y discursividades de los jóvenes en torno a las tecnologías y el futuro, y para ello efectuamos diversas entrevistas grupales e individuales. Las entrevistas fueron realizadas durante los meses de julio y agosto de 2021, a jóvenes desde los 16 a los 26 años. En total, para esta etapa exploratoria, se sumaron siete personas con las cuales se dialogó en varias oportunidades.

Si bien nuestro interés inmediato se centraba en los imaginarios acerca de la inteligencia artificial y la rela-

ción de hombres y mujeres con las máquinas, los entrevistados y entrevistadas también plantearon otros temas de interés, más amplios. Si bien el análisis de las series de televisión que recién se reseñó fue utilizado como un insumo en la elaboración de las guías para las entrevistas, no se indagó específicamente acerca de si habían visualizado esas series en concreto (y, de hecho, ninguna otra). Los materiales ficcionales no fueron propuestos por los entrevistadores y, cuando surgieron –y, como se verá, esto fue bastante habitual– provinieron de los mismos entrevistados y entrevistadas.

La obsolescencia de lo humano

Al imaginar el futuro del trabajo –donde surgen ideas que van desde la robótica aplicada a la automatización de procesos (profundizando los modelos actuales) hasta el desarrollo de IAs robóticas que puedan tomar decisiones en forma autónoma– nuestros entrevistados encuentran dificultades para asignar un rol claro para los seres humanos.

Pablo: Para mí, las fábricas de productos van a ser 100% robots. No va a haber humanos en la mayoría de los trabajos. Solo los humanos harían tareas tipo científicas y consumirían. Escuché una idea de que podría haber una renta básica universal, en el futuro. Por el simple hecho de existir las personas van a percibir un sueldo suficiente para vivir, y los robots harían toda la tarea.

En un principio, los mismos entrevistados mantienen la idea (cada vez más desmentida en la práctica) de que las máquinas podrían tal vez limitarse a las tareas más simples:

Lautaro: En algunas cosas simples creo que sí pueden los robots hacer trabajo humano. No serían lo ideal para todo, pero optimizarían cosas como la carga de datos.

Virginia: los trabajos más controvertidos quizás continúen siendo de las personas [pero] cuestiones sencillas, [...] cuestiones muy rutinarias podrían resolverse por robots y no por personas.

Pero al profundizar la reflexión emerge como un escenario posible un futuro donde los robots reemplacen de manera más completa a los humanos y, de hecho, las supuestas ventajas económicas que tendrían los primeros harían que este reemplazo fuera algo inevitable.

Virginia: El robot va a saber qué hacer y nunca se va a sentir mal. No te va a decir: «¡Uy qué trabajo más vacío de mierda que tengo!». Pero una persona ya te trae problemas de derechos del trabajador, te va a decir un día «No, la verdad que este trabajo no me hace sentir bien, me voy a la mierda».

Marina: Y ya no corren riesgos de accidentes en el trabajo, que se tengan que pagar indemnizaciones...

Lautaro: Y qué vacaciones, qué licencia por paternidad, feriados...

Como señalan Cave y Dihal (2019), las máquinas inteligentes generan, al mismo tiempo, esperanzas y temores; en este caso la expectativa de que los robots alivianen el esfuerzo laboral y se ocupen de las tareas

menos gratificantes, pero acompañada del temor a ser descartado del mundo productivo.

Esta ambigüedad adquiere un matiz específico cuando el tema gira hacia la introducción de tecnologías robóticas en los cuidados de las personas, un ámbito laboral particular donde se patentizan los temores respecto a la deshumanización de estos cuidados, aún cuando algunos investigadores que han analizado pruebas piloto han encontrado también ciertos aspectos positivos (Søraa et al., 2021). Virginia, estudiante avanzada de Trabajo Social, es un ejemplo de esta ambigüedad.

Virginia: En parte me dan como esa sensación de soledad, de artificial. Carecen de lo físico, del estar con un ser humano. Pero creo que pueden ser de mucha ayuda, como para diferenciarse de los cuidadores humanos. Porque estos no siempre tienen los mejores cuidados, se agotan, empiezan a maltratarlos y a veces no son lo mejor. Puede ser un reemplazo de lo humano, y en cierto punto no. Pero si pueden estar en un lugar [con] adultos mayores, me parece que eso podría ser positivo.

Pero la opinión puede ser diferente cuando la perspectiva que se adopta no es la del profesional de la salud (como Virginia) sino la del paciente, que es el punto de vista que asume otro entrevistado.

Leandro: [Es] como si el único compañero que me quedó de mi familia es una máquina. Literal. Programada para quererme. Me quiere, me trata bien, me hace mi comida favorita porque lo programaron. Eso me recuerda a un pedacito de *Detroit: Become Human*, que seguí la historia de 3 o 4 androides con inteligencia

artificial recontra desarrollada. Uno está programado y puede medir el nivel de estrés o cómo se está comportando una persona. Así que sí, como que es verdad que podrían llegar a detectar cómo se sienten las personas, por lo tanto podrían cuidarlas.

Emociones y derechos

Es un tópico de la narrativa audiovisual de ciencia ficción la presentación de IAs antropomorfizadas que, paradójicamente, en la medida en que requieren la empatía del espectador, son actuadas por personas de carne y hueso¹¹. Este tipo de narrativas alimenta el debate sobre los derechos de los robots, que es una de las cuestiones que convoca posiciones más polarizadas en el área de ética de la IA, pero que ha sido criticada por suponer un desvío de problemáticas más urgentes. Birhane y van Dijk (2020), por caso, entienden que esta focalización se da «a expensas de preocupaciones éticas urgentes, tales como la parcialidad de las máquinas, la explotación del trabajo humano permitida por las máquinas y la erosión de la privacidad» (p. 207).

Nuestros entrevistados no son inmunes a estas tendencias, y así parte del horizonte de problemáticas que traen a colación pasa por la capacidad potencial de las máquinas de sentir, la posibilidad de que tengan derechos o de ser objeto del afecto o vínculo sexual por parte de algunas personas, todas problemáticas en las que se evidencia aún más el lugar de la ficción como recurso cognitivo.

Virginia: Sí, yo también me acordaba de *Her*, de la película. También pasa eso, ponele que [la IA] desarrolla emociones, las puede expresar y las va aprendiendo a lo

largo del tiempo. Pero no es como que son emociones reales. Como que también es un planteamiento filosófico. [La máquina] simula tanto que es una persona que realmente vos pensás que es una persona.

¿La máquina simula ser una persona? ¿O, en la medida en que se desarrolle la IA, puede ser considerada como una persona? Este tema, por ahora muy especulativo pero, como ya dijimos, muy recorrido en la ficción, despierta diferentes opiniones, disquisiciones morales o éticas.

Marina: Creo que ese sería el gran dilema, en qué punto olvidamos o interpretamos al robot como cosa. Yo lo pienso en términos jurídicos, de diferencia de cosas y personas. Pero lo grave creo yo es empezar a personificar a algo que es una cosa. [...] Me hace acordar a la peli esta, *Lars y la chica real*. Que hay una relación con una muñeca y para él, para toda la familia, él la presenta como una persona. Me hace pensar en eso.

Leandro: Uh, como cuando vimos con los chicos *Blade Runner*. Que la androide protagonista era una chica que tenía como una semana de vida y que después de esa semana iba a morir, porque eran como descartables. Cuestión de que Harrison Ford tiene relaciones con esa androide. Y con los chicos nos pusimos a hacer filosofía de «Che, si ese androide lo hizo el papá de la chica, ¿programó a la androide con la sexualidad de la chica? ¿Dio su consentimiento el androide?».

Virginia: Estaba pensando en *Black Mirror* que está la chica que se le muere el novio y que después pide uno por correo que es igual. Es todo igual, está programado

con los recuerdos del novio pero sigue sin ser el novio. La mina sigue sin estar satisfecha. Es peor para ella porque es como la imagen de todo el pibe, de todos los recuerdos, pero sin serlo.

Un matiz diferente es el que deriva de la posibilidad de la hibridación humano-máquina, es decir la problemática cyborg o el transhumanismo, asociada al anhelo de derrotar la muerte, en la medida en que «propone la transferencia (transbiomorfosis) de la conciencia de un individuo al chip de un ordenador obviando el cuerpo, suponiendo la consumación efectiva del idealismo subjetivo» (Aguilar García, Teresa, 2008, p. 10), cuestión también muy recorrida en la ficción.

Pablo: hay una película, *Chappie*, que un programador genera un robot con consciencia, ese robot evoluciona y empieza a hacer su propia vida, inclusive el programador termina transfiriendo su cabeza a una máquina. [...] Es una idea inquietante. No se si me gustaría que lleguemos hasta ahí.

Ivana: La posibilidad de vivir más tiempo o para siempre habitando una máquina me aterra... pero creo que puede ser posible. ¿No es algo que está probando Elon Musk?

Los datos personales, la capacidad de vigilancia

De acuerdo al último informe de We are social / Hootsuite sobre el estado de internet en el mundo (We are social & Hootsuite, 2021), el 33,1% de los encuestados dijeron estar preocupados acerca del uso de los datos per-

sonales que hacen las plataformas, tasa que trepaba al 38,1% en Argentina. A nivel global, en el rango etario de nuestros entrevistados esos valores eran del 34,8% para mujeres y de 30,2 % para varones (el rango etario más preocupado era el de los mayores, entre 55 y 64 años).

Sin embargo, entre nuestros entrevistados predomina una actitud ambigua: si por un lado son conscientes de la capacidad de las tecnologías (paradigmáticamente el teléfono móvil) para registrar datos de sus actividades cotidianas y manifiestan cierta preocupación al respecto, por el otro asumen el carácter inevitable que esto tendría dada la imposibilidad de prescindir de la tecnología ante el temor de quedar aislados de sus contactos¹².

Vanesa: Si, yo tengo evidencias de que no es por solo poner like, ponen bots que por ejemplo escuchan tus conversaciones y que vos tenés para activar voz en Google entonces, suponte, hablas de algo y ellos identifican una palabra y entonces eligen publicidades para mandarte.

Pablo: Pero igual eso ¿qué podés hacer? No podés apagar el celu, porque te desconectás de tu familia, tus amigos, lo que pasa.

Virginia: Igual pienso lo que siempre se dice, que todo lo que está subido nunca se va de internet. Siempre va a estar ahí en un lugar encriptado, guardado, no sé. Como que ya no es tuyo en parte, por eso lo que decía de internet. No está muy regulado eso y es difícil regularlo.

Leandro plantea otra forma de ambigüedad, entre, por un lado, cierta consciencia de la gubernamentalidad

algorítmica (Gendler, 2019; Rodríguez, 2018) pero, por el otro, cierta incredulidad respecto al perjuicio real que esta puede acarrear.

Leandro: Como que nunca creí lo de las webcams y todas esas mierdas que supuestamente siempre se mantienen encendidas. Pero no sé, me cuesta, como que nunca sentí que eso sea cien por ciento real, cuando dicen «Facebook sabe exactamente todo sobre vos» [...] Siento que los «datos» no definen a una persona. Encima a muchos los cargás vos mismo cuando te creás la cuenta.

Y en otro tramo de la entrevista:

Leandro: internet puede ser re invasivo a veces, pero creo que es invasivo al pedo. ¿De qué mierda le sirve a un hacker tener mi información? ¿Por qué al gobierno de China le serviría tener mi información.? [...] Para mí es re de loco pensar que internet puede saber absolutamente todo de mí, de mi personalidad y de todo lo que me pasó en la vida. Saber todo de mí incluye un montón de cosas que no, ni en pedo internet va a poder averiguar.

Es aquí, al conversar sobre la vigilancia y el manejo de los datos, cuando encontramos mayor cercanía al «paradigma Job», es decir donde se visualiza que la capacidad de registrar y brindar datos, orientar y sugerir contenidos y publicidades, se traduce en una potencialidad anticipatoria de las tecnologías

Pablo: Los celulares siempre van a avanzar o sea siempre van a buscar algo mejor... no sé si van a modificarlo tanto como el que está ahora, pero siento que cada vez

se van a acercar más a la persona, como que se van a integrar más, como que en algún momento te va a tomar las pulsaciones, ese tipo de cosas: como estás, tu estado de ánimo, así como más completo. Ese tipo de cosas.

Aunque este mismo entrevistado, en otro momento, plantea su convicción en torno a la contingencia de la actividad humana, su creencia en la imposibilidad de una alternativa Rehoboam o Devs y, finalmente, su apreciación positiva respecto a las potencialidades futuras de la IA.

Pablo: No creo que la tecnología pueda predecir el futuro en cosas humanas, como la historia, lo político, pero sí tal vez en cosas de la naturaleza o del clima, que hoy ya está, o por ejemplo los autos que pueden saber si viene, por satélite, otro auto en una esquina y frenar de manera automática... Los autos que se manejen solos en el futuro. Para eso está bueno lo de los datos.

La crisis ambiental ¿la tecnología es la respuesta?

Para los jóvenes, imaginar el futuro es indisociable de la problemática ambiental, y de los variados pesimismos que esto despierta. Casi todos los entrevistados acuerdan con señalar que el daño que la especie humana le ha infligido al planeta es irreversible, aunque persiste cierta esperanza respecto a la posibilidad de detener su deterioro, esperanza en la cual las tecnologías tienen un rol importante.

Marina: Que [el cambio climático] se revierta no, no lo veo como una posibilidad. Lo que sí podría hacerse es

postergar el problema y no que avance... a pasos gigantes como lo vemos actualmente.

Vanesa: Uf. Yo me imagino que vamos a ser re *WALL-E*... somos muy destructivos los humanos.... tenemos una forma de vida que destruye la naturaleza y creamos tecnología para poder vivir sin la naturaleza¹³.

Pero el papel de la tecnología en este tema tiende a ser visualizado de modo positivo y algunos entrevistados señalan que, bien utilizada, puede contribuir a mejorar el planeta. Ejemplifican con experiencias actuales de monitoreo de especies con collares y GPS, las que pueden derivar en programas integrales de conservación pensados incluso en relación a la expansión urbana; monitoreos de emisiones tóxicas y apagado automatizado de máquinas, fábricas y motores en función de eso; o la posibilidad de monitorear la explotación de recursos por parte del hombre a fin de frenar la depredación.

Pablo: Por ejemplo, para controlar lo que se pesca, y evitar agotar o extinguir especies, podría incorporarse tecnología en los barcos y si están llegando al límite del cupo, entonces algo tipo que inhabilite los equipos en el barco y los obligue a volver a tierra, combinado con el GPS. O que de manera automática las computadoras manejen el barco hasta puerto... no sé.

Para sintetizar, la visión en general implica que para salvar al planeta, su ambiente y diversidad, necesitamos poner la tecnología al servicio de ello en lo inmediato, algo que se avizora como posible, aunque con un cambio radical que demandaría mucho esfuerzo. Predomina una

desconfianza hacia la humanidad en general, una visión pesimista respecto a cómo los intereses materiales, económicos y políticos anteponen la inmediatez del consumo depredador a la sustentabilidad de la vida (plural) en el planeta. De hecho, se deslizaron algunas frases tales como: «el humano es capaz de programar máquinas y crear cosas espectaculares, pero al mismo tiempo no sabe cuidar el planeta... unos pocos ganan... por ahora, a la larga también van a perder» (Jimena) o «Si seguimos así, vamos a ser unos seres miserables, viviendo con máscaras de oxígeno y reciclando el pis para hidratar-nos» (Lautaro).

Conclusiones

Luego de que el proyecto de emular artificialmente el cerebro humano, pergeñado en los años sesenta del siglo XX, se frustrara repetidamente, el desarrollo de las técnicas de aprendizaje profundo posibilitó –en los últimos quince años– un rápido desarrollo del campo de la IA (Bengio, 2020). El estado actual de este campo, y las expectativas que despierta para el futuro inmediato en ingenieros y tecnólogos ha llevado a su tematización en la ficción contemporánea, donde hemos registrado un cambio de acento desde una visión en la cual las máquinas se vuelven autoconscientes e inician una guerra de exterminio de la especie humana (el «paradigma Terminator») hacia una imagen más matizada en la cual la problemática no reside en la voluntad de dominio de las tecnologías sino, al decir de Sadin, en su potencia aletheica y las restricciones que ello supone para la libertad humana (el «paradigma Job»).

Al proponerles a nuestros jóvenes entrevistados pensar las tecnologías y el futuro emergieron una serie de

cuestiones de interés: la expansión de la robótica en el mundo laboral y su contracara de dudas respecto al lugar que mantendrán los seres humanos, el debate acerca de la posibilidad de que las máquinas se conviertan en personas (o las personas se hibriden con máquinas), la consciencia respecto a la vigilancia algorítmica y la creencia en que resulta mayormente inevitable, la convicción acerca de la imposibilidad de revertir el daño ambiental al mismo tiempo que la expectativa de un papel positivo de las tecnologías para su morigeramiento.

Sin embargo, los desafíos más plausibles que representa el desarrollo de la IA, según se desprende tanto de sus apologistas como de sus críticos, no emergieron de una manera muy clara. Tal vez se trate de una forma de lo que Vernor Vinge denominó *singularidad tecnológica*, la que supone que «a mayor crecimiento del ritmo de avances tecnológicos, más difícil nos resulta predecir o entender los progresos tecnológicos del futuro» (Cobo & Moravec, 2011, p. 54). Tal vez, por el contrario, de lo que se trata es de que, en la medida en que la comprensión sobre la IA de los no especialistas se encuentra moldeada por los relatos de ciencia ficción, la tendencia es a «contemplar horizontes lejanos e ignorar todas las formas humildes y mundanas en las cuales la inteligencia de las máquinas ya está transformando nuestras vidas, nuestras economías y nuestros cerebros» (Hudson et al., 2021, p. 2). Esta última hipótesis parece fortalecerse por el hecho de que, en la tarea de imaginar ese futuro, la ficción audiovisual cumple un rol muy importante, algo que ha quedado corroborado en varias investigaciones (Cave & Dihal, 2019; Hermann, 2021), pero que también queda ilustrado por las constantes referencias de nuestros entre-

vistados a films o series televisivas para ejemplificar sus ideas al respecto¹⁴.

Indagar en los imaginarios, tanto en la ficción de anticipación como en las representaciones que construyen, en parte a partir de ese material, los sujetos, parece una vía de interés para explorar los desafíos próximos que es necesario conceptualizar en relación a la perspectiva de la apropiación de las tecnologías, y desde una mirada social crítica.

Notas

- 1 Artículo publicado originalmente en *Intersecciones en Comunicación*, Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, vol. 2, núm. 16 (2022). <https://doi.org/10.51385/ic.v2i16.161>
- 2 Hudson et al. (2021) encuentran que el 72% de las 96 narraciones breves que analizaron presentan IA con consecuencias peligrosas o al menos no previstas. El motivo de esto, obviamente, es que «es menos probable que narraciones donde todo trabaja perfectamente capturen nuestro interés, logren publicidad o ganen premios» (Hudson et al., 2021, pp. 6-7).
- 3 Lorencik et al. (2013) realizaron un análisis de la influencia de los films de ciencia ficción (y los imaginarios que presentan, promueven o a los que están asociados) en el desarrollo de la IA. Por otra parte, Weiss y Spiel (2021) muestran cómo esos imaginarios presentan un desafío para la participación, por otra parte imprescindible, de los usuarios en el diseño de robots.
- 4 Episodio 9 de la tercera temporada. Cuando el protagonista responde «Te aseguro que no tiene nada que ver con Skynet. Pied Piper no tratará de apoderarse del mundo», el incrédulo usuario replica: «Acaba de decir

que no podía predecirlo. Solo digo que [en el film] todos mueren».

- 5 Película que, más allá de su nombre, se inspira más bien en *Calibán*, libro de Roger Mac Bride Allen que se ubica en el mundo narrativo del libro de Isaac Asimov, *Yo, robot*, y que incluso fue avalado por este.
- 6 Uno de los autores de este artículo dicta la materia «Comunicación, tecnología y cultura» en la Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco (Argentina). En el marco de esa cátedra, entre los años 2019 y 2022 los estudiantes analizaron distintos films y series de televisión que problematizan social y políticamente las tecnologías. Se visualizaron y discutieron 12 largometrajes y 10 series de televisión (en este último caso se seleccionó la primera temporada de las escogidas). En ese conjunto Camila Rodríguez analizó la primera temporada de *Westworld*, mientras que Tamara Diosquez hizo lo propio con la miniserie *Devs*.
- 7 Este director ya había abordado la cuestión de los riesgos de la IA en *Ex Machina* (2015), un film anterior, aún en el marco del «paradigma Terminator»: un androide con aspecto femenino y capaz de superar el test de Turing termina asesinando a su creador y mimetizándose en la multitud de la ciudad. La capacidad de la ciencia ficción de metaforizar problemáticas sociales es clara en este film, que para varios analistas «es una historia acerca de la objetivación y la supresión de las mujeres (y no de los robots)» (Hermann, 2021, p. 6).
- 8 Y así tenemos proyectos como «DEV community» (una red social para programadores) o «Chrome Dev», la versión para programadores del browser de Google.
- 9 Job (13: 20-21), trad. de la Biblia de Jerusalén.
- 10 Esta deriva se conecta de modo central con otra ficción que inicialmente habíamos pensado explorar pero que,

por cuestiones de espacio, quedará para otra oportunidad. Se trata de la trilogía del Imperio Radch de Ann Leckie, una serie de novelas del género *space opera* en las cuales las naves espaciales son conducidas por inteligencias artificiales que utilizan como apéndices a «auxiliares», cuerpos de humanos capturados vaciados de su conciencia anterior y convertidos en sensores e instrumentos de la nave.

- 11 Uno de los casos más obvios al respecto es *I.A. Inteligencia artificial* (Steven Spielberg, 2001), protagonizada por Haley Joel Osment en el papel de un androide que desea ferviente convertirse en humano.
- 12 La condición normativa del contacto perpetuo entre los adolescentes y el crecimiento de la sensación (especialmente cuando no pueden usar sus dispositivos) de quedarse fuera del círculo social ha sido corroborada en varias investigaciones (Thulin et al., 2020; Vorderer et al., 2016), aunque también es cierto que Mascheroni y Vincent (2016) plantearon dudas respecto a la medida en que esta condición se vincula (o no) con la etapa vital.
- 13 Nótese que esta entrevistada se refiere al film de animación de Pixar/Disney de 2008 en el cual no solo se muestra un deterioro ambiental que vuelve inhabitable a la Tierra, sino también el desarrollo de una IA que protege y conduce a los seres humanos que se vuelven –a todos los fines– completamente prescindibles, con lo que la reflexión enlaza con el primer tópico comentado.
- 14 Además de las ya mencionadas, otros entrevistados remitieron a diferentes ficciones audiovisuales: *Planeta rojo* (Anthony Hoffman, 2000), *Cowboy Bebop* (Shinichiro Watanabe, 1998), *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011-2019), *Gatacca* (Andrew Niccol, 1997), *Splice* (Vincenzo Natali, 2009), *El hombre bicentenario* (Chris Columbus,

1999). Y también se acudió a videojuegos: *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018).

Referencias

- Aguilar García, Teresa. (2008). *Ontología Cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Gedisa.
- Baczko, B. (1991). *Los imaginarios sociales: Memorias y esperanzas colectivas*. Nueva Visión.
- Bengio, Y. (2020, marzo). Aprendizaje profundo. *Temas. Monográficos de Investigación y Ciencia*, 99, 6-11.
- Bericat Alastuey, E. (1998). *La integración de los métodos cuantitativo y cualitativo en la investigación social: Significado y medida*. Ariel.
- Birhane, A., & van Dijk, J. (2020). Robot Rights?: Let's Talk about Human Welfare Instead. *Proceedings of the AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society*, 207-213. <https://doi.org/10.1145/3375627.3375855>
- Campbell, S. W., Zhao, F., Frith, J., & Liang, F. (2021). Imaging 5G: Public sense-making through advertising in China and the US. *Mobile Media & Communication*, 9 (3), 546-562. <https://doi.org/10.1177/2050157920985239>
- Cave, S., & Dihal, K. (2019). Hopes and fears for intelligent machines in fiction and reality. *Nature Machine Intelligence*, 1 (2), 74-78. <https://doi.org/10.1038/s42256-019-0020-9>
- Cobo, C., & Moravec, J. (2011). *Aprendizaje invisible: Hacia una nueva ecología de la educación* (1a. ed.). Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Domingos, P. (2020, marzo). Nuestros dobles digitales. *Temas. Monográficos de Investigación y Ciencia*, 99, 80-83.
- Gendler, M. (2019). Personalización algorítmica y apropiación social de tecnologías: Desafíos y problemáticas. En A. Rivoir & M. J. Morales (Eds.), *Tecnologías digitales miradas*

- críticas de la apropiación en América Latina* (pp. 299-317). CLACSO; RIAT.
- Goggin, G. (2015). Mobile Web 2.0: New Imaginaries of Mobile internet. En A. Herman, J. Hadlaw, & T. Swiss (Eds.), *Theories of the mobile internet: Materialities and imaginaries* (pp. 134-148). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Hermann, I. (2021). Artificial intelligence in fiction: Between narratives and metaphors. *AI & SOCIETY*. <https://doi.org/10.1007/s00146-021-01299-6>
- Hudson, A. D., Finn, E., & Wylie, R. (2021). What can science fiction tell us about the future of artificial intelligence policy? *AI & SOCIETY*. <https://doi.org/10.1007/s00146-021-01273-2>
- Jameson, F. (2009). *Arqueologías del futuro: El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*. Akal.
- Karnowski, V. (2012). Symbolic models of mobile phone appropriation: A content analysis of TV serials. En C. Martin & T. von Pape (Eds.), *Images in mobile communication new content, new uses, new perspectives*. VS Verlag für Sozialwissenschaften/ Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH.
- Lorencik, D., Tarhanicova, M., & Sincak, P. (2013). Influence of Sci-Fi films on artificial intelligence and vice-versa. *2013 IEEE 11th International Symposium on Applied Machine Intelligence and Informatics (SAMi)* 27-31. <https://doi.org/10.1109/SAMI.2013.6480990>
- Mascheroni, G., & Vincent, J. (2016). Perpetual contact as a communicative affordance: Opportunities, constraints, and emotions. *Mobile Media & Communication* [I], 4 (3), 310-326. <https://doi.org/10.1177/2050157916639347>
- Morgan, M. (Ed.). (2008). La teoría del cultivo. En M. Baquerin de Riccitelli (Ed.), *Los medios aliados o enemigos del público?: Derivaciones de las teorías de comunicación surgidas en los setenta*. Educa.

- Rodríguez, P. (2018, junio). Gubernamentalidad algorítmica: Sobre las formas de subjetivación en la sociedad de los metadatos. *Barda*, 6.
- Royal Society. (2018). *Portrayals and perceptions of AI and why they matter*.
- Sadin, É. (2018). *La silicolonización del mundo: La irresistible expansión del liberalismo digital*. Caja Negra.
- Sadin, É. (2021). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo: Anatomía de un antihumanismo radical*. Caja Negra.
- Sandoval, L. R. (2019). Proponiendo usos: La publicidad de operadores de telefonía móvil como aspecto del proceso de apropiación de tecnologías. *Icono14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 17 (1), 133-161. <https://doi.org/10.7195/ri14.v17i1.1204>
- Sandoval, L. R. (2020). La apropiación de tecnologías como proceso: Una propuesta de modelo analítico. En R. Canales Reyes & C. Herrera Carvajal (Eds.), *Acceso, democracia y comunidades virtuales: Apropiación de tecnologías digitales desde el Cono Sur* (pp. 33-49). CLACSO; Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías Digitales.
- Sandoval, L. R. (2021). Estrategias empresarias, retórica publicitaria y apropiación de la telefonía móvil: Argentina 1989-2015. En L. R. Sandoval (Ed.), *Pantallas: Usos y representaciones en comunicación digital* (pp. 161-212). Ediciones del gato gris.
- Silverstone, R. (1996). *Televisión y vida cotidiana*. Amorrortu.
- Søraa, R. A., & Fyhn, H. (2018, agosto 30). *The Robotocene: Sociotechnical imaginaries of a robotic future*. Society for Social Studies of Science Annual Conference, Disponible en: <https://bit.ly/2ZUvi4B>
- Søraa, R. A., Nyvoll, P., Tøndel, G., Fosch-Villaronga, E., & Serrano, J. A. (2021). The social dimension of domesticating

- technology: Interactions between older adults, caregivers, and robots in the home. *Technological Forecasting and Social Change*, 167, 120678. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.120678>
- Taylor, C. (2006). *Imaginarios sociales modernos*. Paidós.
- Thulin, E., Vilhelmson, B., & Schwanen, T. (2020). Absent Friends? Smartphones, Mediated Presence, and the Recoupling of on line Social Contact in Everyday Life. *Annals of the American Association of Geographers*, 110(1), 166-183. <https://doi.org/10.1080/24694452.2019.1629868>
- Vorderer, P., Krömer, N., & Schneider, F. M. (2016). Permanently on line – Permanently connected: Explorations into university students' use of social media and mobile smart devices. *Computers in Human Behavior*, 63, 694-703. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.085>
- We are social, & Hootsuite. (2021). *Digital 2021. April Global Statshot Report*. Hootsuite. Disponible en: <https://weare-social.com/digital-2021>
- Weiss, A., & Spiel, K. (2021). Robots beyond Science Fiction: Mutual learning in human–robot interaction on the way to participatory approaches. *AI & SOCIETY*. <https://doi.org/10.1007/s00146-021-01209-w>

Hacer etnografía en un espacio digital¹

Marta Pilar Bianchi

Internet es inherentemente diverso, flexible y heterogéneo, y por lo tanto exige una respuesta metodológica adaptativa, situada. Se requieren algunas estrategias metodológicas ingeniosas para permitirnos explorar las texturas de la vida social que resultan cuando las personas combinan experiencias en línea y fuera de línea de manera compleja e impredecible (Hine, 2015, p. 13).

Introducción

Internet hoy ha logrado una presencia imbricada, entrelazada en la cotidianeidad de la vida urbana contemporánea: es utilizada como medio para trabajar, establecer o reforzar vínculos, aprender, construir conocimiento con otros, informarse, participar de diversas esferas, compartir opiniones... la lista puede extenderse ampliamente. Esta prevalencia de internet en nuestras interacciones (por lo menos en el 60% de la población mundial que accede a internet según la UIT)² provoca diversas preguntas en los científicos sociales, algunas de

ellas en torno a la manera en que se va construyendo la sociabilidad, el modo en que se estructuran las interacciones y el lugar y significado que se otorgan a las prácticas de comunicación mediadas (Cabello, 2018; Jenkins, 2015; Winocur, 2010; Winocur y Sánchez Vilela, 2016)³. Otras preguntas se orientan hacia lo que las empresas proveedoras de servicios de internet hacen con los datos que los internautas producen (van Dijck, 2016), las consecuencias de la hipervigilancia, o las formas en que el capitalismo va mutando: capitalismo de plataformas (Srnicek y Giacometti, 2018), aceleracionismo, capitalismo cognitivo y tantas otras preguntas con su foco en cuestiones macro-sociales.

En el caso de nuestra investigación, nos enfocamos en reconstruir la experiencia de los miembros de una comunidad de subtituladores en línea, apuntando a comprender sus rutinas de trabajo, la sociabilidad y las formas de despliegue de los espacios colaborativos de aprendizaje. Esta comunidad lleva hoy casi veinte años en línea, sus miembros son de habla española y producen subtítulos de manera colaborativa como una manera autogestionada de aprender y practicar el idioma inglés. Este producto luego queda a disposición en el portal de la comunidad, para quien desee utilizarlo, en el marco de una actividad sin fines de lucro. Se autodefinen como una comunidad de práctica y aprendizaje (Wenger, 2001).

Como surge con evidencia de lo planteado, pretendemos profundizar en la comprensión de estos procesos desde la perspectiva de sus protagonistas, por lo que elegimos una estrategia metodológica apoyada en un diseño etnográfico.

El presente artículo reflexiona entonces sobre las particularidades que asume la etnografía cuando el foco

del trabajo lo constituye una comunidad gestada y sostenida en un espacio virtual. Partimos de entender que el diseño de cada investigación concreta se va conformando de acuerdo al problema en cuestión y a las características que asume el objeto, por lo tanto es flexible y situado. Por ello esperamos que compartir nuestra experiencia pueda servir, por analogía, para pensar en escenarios de investigación similares.

Consideraciones previas sobre la etnografía en espacios digitales

Tradicionalmente, la etnografía puede definirse como un método para «llegar al corazón del significado y permitirnos entender holísticamente y en profundidad, cómo las personas dan sentido a sus vidas» (Hine, 2015). Según Rosana Guber, «la etnografía es una concepción y práctica de conocimiento que busca comprender los fenómenos sociales desde la perspectiva de sus miembros (entendidos como “actores”, “agentes” o “sujetos sociales”)» (2001, p. 5).

Ahora bien, la incorporación de internet a nuestras vidas ha implicado un desafío para la comprensión de los modos en que los agentes incorporan, representan y significan este proceso.

Algunas contribuciones tempranas como las de Hine (2000) propusieron una adaptación de los principios de la etnografía para estudiar las prácticas y comunidades producidas en internet. Esta autora propuso focalizar el análisis en internet en tanto espacio donde se gesta cultura y a la vez artefacto cultural, proponiendo la *etnografía virtual* como una particular forma de hacer etnografía.

En paralelo, Miller y Slater (2000) propusieron a internet como un artefacto cultural y reclamaron una aproximación basada en los principios tradicionales de

la etnografía, tal como lo señalan Ardèvol (2008) y Gri-lo (2019) en sendos trabajos.

Marcus (2001) propuso el concepto de *etnografía multisituada*, el que resulta útil para la comprensión de sentidos otorgados a la confluencia de espacios *on line* y *off line* en la vida cotidiana de las personas. Esta consideración fue señalada también por Hine en el mencionado trabajo, enfatizando la necesidad de que la etnografía incluya los contextos de producción y su conexión con aquello que aparece en las pantallas.

Ardèvol (2003) reflexionó alrededor de posibilidades y limitaciones específicas de implementación de técnicas de producción de datos en el campo de la etnografía virtualizada, contribuyendo con abundante investigación y reflexión alrededor de la práctica etnográfica en línea. Contreras (2004) llevó adelante una propuesta específica de etnografía virtual donde se efectivizó la participación como manera de comprender los sentidos y configuraciones de los actores,

Un poco más cercanos en el tiempo, entre otros, algunos de los trabajos de Estalella y Ardèvol (2007) ponen en cuestión los aspectos ligados a la ética que deben reconsiderarse en este nuevo escenario; González Gil et al. (2017) analizan las nuevas maneras de hacer investigación en escenarios digitales, incluyendo la etnografía.

A la par que realiza una revisión de sus propias contribuciones anteriores y repasa los aportes que otros autores han realizado al campo, Hine (2015) ha resaltado la importancia de incluir en el análisis las transformaciones de internet en los últimos años. Propone, entonces, entender la etnografía de internet en la lógica de sus características contemporáneas: integrada, encarnada y cotidiana, y esboza propuestas y desafíos para su práctica.

La estrategia adoptada

Si bien el abanico de trabajos ligados a esta temática va en aumento, a la hora de tomar decisiones en el plano metodológico que nos aseguren la comprensión cabal de lo que sucede en el ciberespacio y de los significados que atribuyen los protagonistas a sus actuaciones, surgen particularidades ligadas al objeto de estudio específico.

Un primer punto de análisis está ligado al mismísimo trabajo de campo en línea: las particularidades que este asume, cómo realizar el ingreso al campo, presentaciones, establecimiento de confianza, como participar, cómo llevar adelante las entrevistas: todo ello *con y a través* de la tecnología.

La comunidad de subtituladores estudiada se constituye íntegramente en el ciberespacio y en ese sentido tiene puntos de contacto con las comunidades típicas de *hackers*: personas con un interés específico que se reúnen para trabajar colaborativamente en línea y tal vez nunca lleguen a encontrarse cara a cara (Bianchi, 2014). En nuestro caso, toda la organización, el trabajo, las promociones y sanciones y el establecimiento de vínculos se da en línea. Para ello tienen organizada una página con un foro, que constituye el lugar de encuentro de los miembros de la comunidad.

Si asumimos la perspectiva vinculada a los estudios sobre construcción social de la tecnología, para los cuales lo técnico está socialmente construido y lo social está técnicamente construido (Bijker, 1997), el trabajo de campo plantea una etnografía asumiendo que los miembros de la comunidad dotan de significado, moldean y apropian lo técnico para subsumirlo a sus fines, al mismo tiempo que los mecanismos técnicos estructuran, condicionan y posibilitan determinadas formaciones so-

ciales. Esta posición tiene consecuencias en la forma de delimitar el objeto y en las decisiones metodológicas: supone un conjunto de aspectos a considerar desde las cuestiones más específicamente técnicas hasta los modos de relación.

Entonces, la estrategia aquí se concretó en una primera etapa con una indagación preliminar mediante entrevistas en profundidad con miembros clave de la comunidad (administradores), que permitieron comprender la estructura general organizativa del trabajo, las jerarquías y eslabones, las normas que regulan el trabajo específico y, sobre todo, la forma técnica que asumía el espacio y sus distintas posibilidades, así como los programas que servían a los fines de la comunidad.

A esta indagación siguió la segunda etapa mediante entrevistas, donde se profundizó con miembros de distintas posiciones en la comunidad, que fueron presentados por los administradores y a su vez cada miembro nos presentó a otros. Estos intercambios permitieron avanzar y comprender el lugar y las valoraciones que los actores otorgan a esta práctica en su vida diaria. Todas las entrevistas fueron mediadas por tecnología: algunas asincrónicas, otras sincrónicas. Con cada actor fue negociándose el tipo de mediación para la entrevista y fue modificándose con cada encuentro y a medida que se construía confianza. Como evidencia de esto último, en algunos casos fue necesario construir confianza a partir de un medio de baja implicancia emocional (correo electrónico), mientras que en otros se pudo pasar directamente al chat y la videollamada.

Pues bien, entonces aquí la tecnología tuvo un doble papel habilitante/limitante: por un lado, como la comunidad se sostiene *en* y *a través* de la tecnología, enton-

ces las relaciones en ella, interacciones, acuerdos de normas, códigos, está posibilitada por la infraestructura con la que construyen el espacio y, a su vez, limitada por el mismo. Eso es algo que tuvimos que comprender inicialmente a partir de las entrevistas y lo completamos obviamente navegando el sitio y sus distintas opciones.

Por otra parte, nuestro trabajo de campo asumía una forma mediada por la tecnología: nuestras interacciones, presentación, negociaciones también se concretaban *en* y de la tecnología.

Entonces, surgió una primera exigencia de conocimiento y cierto dominio de los aspectos técnicos, que posibiliten comprender la naturaleza de la participación en la comunidad y las posibilidades de articulación del trabajo colaborativo, así como una segunda exigencia: utilizar las herramientas disponibles para la comunicación mediada de manera de concretar relaciones significativas investigador/miembros de la comunidad.

Hine (2000) plantea la *simetría* para el caso específico de la etnografía virtual, a partir de la utilización de los mismos medios y dispositivos que utilizan aquellos a quienes investigamos, como una manera de acceder a su experiencia. En la misma línea, Estalella y Ardèvol (2007) plantean la mutualidad como forma de construir la copresencia a través de internet mediante los mismos dispositivos y prácticas de aquellos a quienes se estudia.

Ser consecuente con esta propuesta implica entonces unas primeras exigencias que surgen cuando el investigador en el espacio virtual debe interactuar con los participantes. El conocimiento de los aspectos técnicos se liga a la posibilidad (y necesidad) de participar efectivamente de la vida de la comunidad, la condición de poder «estar allí» para comprender en la participación efectiva

el discurrir de la sociabilidad, descubrir las claves que lleven a una comprensión de la dinámica de la comunidad y motivaciones de sus miembros. La clave del trabajo etnográfico implica insertarse en la trama social y la observación por medio de la participación, justamente, permite comprender el sentido del discurrir de la cotidianidad en la que estamos inmersos, tal como lo plantea Guber (2013). En este sentido, los intercambios discursivos son creadores de contextos que dan sentido a lo que sucede; contexto y significado se construyen mutuamente. A esta consideración debe entonces agregarse lo ya mencionado: que la trama social que se desea comprender discurre en un entorno donde lo tecnológico es constitutivo.

Se abrió entonces la tercera etapa: participar en la comunidad. Para ello solicitamos ser miembros activos de la misma, siempre informando de nuestro rol pero también como contribución al equipo, como una forma de reciprocidad a partir de la disposición de los miembros a compartir sus experiencias a través de las entrevistas previas.

Esta etapa fue fructífera porque permitió comprender cabalmente la naturaleza de los vínculos, las formas de reciprocidad que los anudan, la forma en que se internalizan las normas, se administra el trabajo y se acompaña, corrige y alienta a los miembros nuevos a ser parte activa de la comunidad. Transcurrido el tiempo se dio la posibilidad de presenciar negociaciones en torno a las mismas reglas y hasta momentos de crisis y angustia. Pero también permitió calibrar una posibilidad de ensamble de esta actividad en la vida cotidiana: cuánto tiempo demanda, qué vías alternativas de comunicación se activan, cuáles son las dificultades técnicas, cómo es

el manejo de los programas, etc. Por último, permitió una nueva comprensión de lo emergido en las entrevistas, de los sentidos atribuidos por los miembros a esta actividad en sus vidas.

Entonces, delimitamos para nuestra investigación la interacción *on line* entre los miembros alrededor de la actividad en la infraestructura del sitio y complementamos con sus interacciones en redes sociales. Los aspectos *off line* fueron indagados a partir de las entrevistas.

Al respecto, en las discusiones sobre cómo delimitar el nivel de análisis central en la investigación, según el caso la opción puede ser tomar solo la interacción *on line* que discurre en el sitio específico estudiado o agregar como niveles complementarios de estudio las interacciones *on line* en redes sociales. También se pueden agregar aspectos *off line* de la interacción mediada por ordenador e interacciones cara a cara. Hacer este recorte se fundamenta justamente en las características del problema que abordemos y en los objetivos del estudio que llevamos adelante. Una guía para esta delimitación está en los mismos actores: si los miembros prescindieran de las restantes interacciones, entonces podemos recortar en el primer nivel. Si nuestra pregunta interroga por los sentidos de lo *on line* en el seno de lo *off line* entonces debemos partir desde este lugar hacia lo digital.

Por último, quisiéramos considerar un aspecto ético que a veces se discute: declarar o no la presencia del investigador en el campo, dar a conocer los objetivos de nuestra investigación y el alcance de nuestros registros, con las consecuencias que ello implica para los miembros.

Asumiendo la postura de que el consentimiento informado es una condición para el trabajo etnográfico, el proceso puede ser paulatino y darse de variadas mane-

ras. El compromiso ético que involucran las decisiones en el trabajo de campo implica evaluar los alcances de nuestras acciones en cada etapa de la investigación y asegurarnos el cuidado necesario en el vínculo que construimos con las personas. Respecto de la decisión de publicar nombres, referencias y registros de distinto tipo sin obtener consentimiento de los actores o sin develar la identidad del investigador, algunos autores plantean que la clave para la decisión está en el carácter del espacio: si es de acceso privado o público; en caso de ser este último, no hay necesidad de obtener consentimiento informado. Al respecto, Estalella y Ardèvol (2007) advierten sobre la característica que los espacios adquieren en internet: las normas de privacidad se desarrollan y consensúan dentro de los colectivos y no derivan estrictamente de la configuración que permite la tecnología: a veces un espacio que es de acceso público no es entendido como tal por los participantes, por lo que el investigador debe estar atento a estas consideraciones. Entonces, el carácter privado o público es contextual⁴: depende de las negociaciones que cada grupo lleve adelante. La propuesta es apelar a la expectativa de privacidad de los actores, consultarles, para evitar dañarlos o dañar nuestros vínculos.

En nuestra investigación, siempre se declaró la presencia del investigador en campo y se solicitó autorización a los miembros para indagar, participar y publicar. Algunos artículos gestados desde la investigación llevan el nombre de la comunidad, pero hacerlo público implicó una conversación y acuerdo con sus responsables para evaluar si ello implicaba daños o consecuencias negativas. Respecto de los nombres de los miembros, siempre se los ha preservado, siguiendo las pautas ele-

mentales que indican no espectacularizar la vida cotidiana de los informantes y preservar su intimidad, en la certeza de que conocer sus identidades no agrega en este caso comprensión al proceso estudiado.

A modo de cierre

Finalmente, retomamos el aporte de Guber y Colabella, que señalan: «Ni evolutivas, ni lineales, ni acumulativas, las relaciones de campo suceden y se suceden sin garantía de continuidad, ni de empatía, ni de aceptación» (2014).

Quienes hacemos etnografía nos involucramos de manera íntima con las personas que estudiamos. Esto implica la convicción de que no es posible un conocimiento social desde la absoluta des-implicación. Por el contrario, si aceptáramos esto estaríamos convalidando la idea de que el sentido proviene de las cosas mismas y no de las situaciones de interacción. Entonces, el proceso de conocimiento se define como intersubjetivo.

Concluir la investigación, en nuestro caso, no implicó desvincularnos de la comunidad: efectivamente seguimos colaborando y formando parte de ella, ahora en calidad de miembros «comunes».

Pero mientras participamos e interactuamos tratando de comprender lo que acontecía desde la perspectiva de los y las subtituladores/as fuimos construyendo vínculos, fluyeron y emergieron amistades, simpatías y antipatías.

Mientras aprendíamos a subtitular, nos equivocábamos y nos dejábamos enseñar, mientras aprendíamos con los otros (confirmando que el paradigma del experto puede ser cuestionado desde estas prácticas) también muchos participantes nos acercaban noticias de otros

investigadores que indagaban en áreas similares y ellos también se ponían en nuestro lugar. Leían nuestras producciones parciales y las criticaban o apoyaban. Nos señalaban experiencias dentro de la comunidad que pudieran ser reveladoras para nuestro estudio.

Esto contribuyó a forjar lazos de reciprocidad muy intensos, sin los cuales posiblemente no hubiéramos podido experimentar el ethos que caracteriza estas prácticas en este espacio específico.

Por ello reivindicamos la participación como forma de acceder a la comprensión, aun con las dificultades que impone la mediación tecnológica, ya que son las mismas que experimentan los participantes y que habilitan/construyen sus vínculos. Es esa participación la que resignifica los hallazgos de la observación y las entrevistas y permite cabalmente asumir la perspectiva de los actores. Es esa participación la que contribuye a comprender que internet es al mismo tiempo un artefacto y un lugar imbricado en nuestras vidas, donde protagonizamos la producción de la cultura.

Notas

- 1 Artículo publicado originalmente en R. Canales Reyes y C. Herrera Carvajal (Coords.) (2020). *Acceso, democracia y comunidades virtuales: apropiación de tecnologías digitales desde el cono sur*. CLACSO; Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías Digitales (pp. 65-77).
- 2 Quedan pendientes de discusión, tal vez para otro artículo, las cuestiones vinculadas al acceso a nivel mundial, que suman un factor más a la exclusión y las diferencias de distribución de riqueza en el mundo. También podemos establecer matices y distinciones entre la simple constatación del acceso y los usos, significaciones y aplicaciones

- que dan los ciudadanos a aquello que pueden hacer utilizando internet.
- 3 Como ejemplos de investigaciones en esta línea pueden verse, en este mismo libro, los capítulos de Eva Camila Rodríguez y Teresa Ruiz.
 - 4 Respecto al carácter contextual de la privacidad en los entornos on line, ver el capítulo de Rodríguez en este mismo libro

Referencias

- Ardèvol, E., Bertran, M., Callén, B., y Pérez, C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athenea Digital*, (3).
- Ardèvol, E., Estalella, A. y Domínguez Figaredo, D. (Eds.) (2008). *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica*. Ankulegi Antropologia Elkartea.
- Bianchi, M. (2014). La práctica de la comunicación cooperativa descentralizada. En M. Bianchi y L. R. Sandoval (Eds.). *Habitar la Red*. EDUPA.
- Bijker, W E. (1997). *Of Bicycles, Bakelites, and Bulbs: Toward a Theory of Sociotechnical Change*. MIT Press.
- Cabello, R. (2018). *20 minutos en el futuro: distancias y relaciones interpersonales en el espacio digital*. Prometeo.
- Contreras, P. (2004). *Me llamo Kohfam: identidad hacker: una aproximación antropológica*. Gedisa.
- van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: una historia crítica de las redes sociales*. Siglo Veintiuno.
- Estalella, A. y Ardèvol, E. (2007). Field Ethics: Towards Situated Ethics for Ethnographic Research on the internet. *Forum Qualitative Sozialforschung /Forum: Qualitative Social Research*, 8 (3).
- González Gil, L. y Servín Arroyo, A. (2017). Métodos Cualitativos Digitales: un acercamiento a la Antropología Digital y otras posturas de investigación on line. *Virtualis*, 8 (15).

- Grillo, Oscar. (2019). *Itinerarios de la antropología y su mirada sobre el mundo digital*. Tecnologías Digitales. CLACSO; RIAT.
- Guber, R. (2001). *La etnografía: método, campo y reflexividad*. Norma.
- Guber, R. (2013). *El salvaje metropolitano: reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Paidós.
- Guber, R. y Colabella, L. (2014). *Prácticas etnográficas: ejercicios de reflexividad de antropólogos de campo*. IDES; Miño & Dávila.
- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. Sage.
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the internet: Embedded, Embodied and Everyday*. Bloomsbury Academic.
- Jenkins, H. (2015). *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Paidós.
- Marcus, G. E. (2001). *Etnografía del sistema mundo: el surgimiento de la etnografía multilocal*. *Alteridades* 11 (22).
- Miller, D. y Slater, D. (2000). *The internet: An Ethnographic Approach*. Berg.
- Srnicek, N. y Giacometti, A. (2018). *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra.
- Wenger, E. (2001). *Comunidades de práctica: aprendizaje, significado e identidad*. Paidós.
- Winocur, R. (2010). *Robinson Crusoe ya tiene celular, la conexión como espacio de control de la incertidumbre*. Siglo XXI.
- Winocur, R. y Sánchez Vilela, R. (2016). *Familias pobres y computadoras: claroscuros de la apropiación digital*. Planeta.

Interacción entre humanos y máquinas

Algunas cuestiones teóricas
para el campo de estudios
de la comunicación

Luis Ricardo Sandoval

– Déjeme decirlo de esta forma, Sr. Amer: la Serie 9000 es la computadora más fiable construida nunca. Ninguna computadora 9000 se ha equivocado ni ha distorsionado información. Todos somos, bajo cualquier definición, infalibles e incapaces de cometer ningún error.

HAL9000 en 2001
A Space Odyssey (Stanley Kubrik, 1968)

Introducción: un posible cuestionamiento al monopolio comunicativo humano

La propuesta que realizó Claude Shannon en 1949 bajo el nombre de «teoría matemática de la comunicación» demostró ser singularmente exitosa en los años siguien-

tes, ya que permitía el cálculo de las características que debían poseer las transmisiones telegráficas y telefónicas, en una primera instancia, e informáticas más adelante¹. Sin embargo, como es sabido, su aplicabilidad al estudio de la comunicación humana –tarea llevada adelante, entre otros, por Warren Weaver y Roman Jakobson– fue objeto de fuertes críticas. Tomemos a modo de ejemplo una de esas críticas, la que realiza Eco (1975). Luego de explicar la forma de medir el valor informativo a partir de calcular las dimensiones del código, es decir como representación de la libertad de elección del emisor, y de considerar el lugar de la redundancia, Eco introduce en el panorama a un ser humano que debe interpretar una señal, dando lugar, según dice, a un cambio de registro fundamental:

Al nivel de la máquina, estábamos todavía en el universo de la cibernética, que se ocupa de las *señales*. Al introducir al hombre hemos pasado al universo del *sentido*. Ha quedado abierto un *proceso de significación*, porque la señal no es únicamente una serie de unidades discretas, computadas por bits de información, sino que es también una forma significativa que el destinatario humano deberá llenar con un significado (Eco, 1975, pp. 50–51).

La crítica a las limitaciones de la teoría matemática de la comunicación, a la reducción a los procesos estadísticos cuantificables que supone y a su incapacidad de abarcar los procesos de semiosis, es un tema recurrente en la literatura del campo de la Comunicación. Abril (1997), por poner un ejemplo, expresa que “[resulta] necesaria la diferenciación entre un concepto estadístico-

probabilístico de información y el concepto de *significado/sentido*, que por definición escapa a la *calculabilidad* de las señales informacionales” (p. 27). Y trae a colación un ejemplo tomado de Edgard Morin:

Isolda espera la llegada del barco de Tristán. Si trae velas negras, le indicarán que su amante ha muerto. Si blancas, que vive. En términos informacionales, equivale a un *bit*, la cantidad más pequeña de información. Pero en términos de sentido... ¿por qué no le preguntamos a Isolda? (Abril, 1997, pp. 27-28)

Me interesa resaltar la diferencia que aquí se establece entre el mundo de las máquinas, limitado a las señales, y el mundo de los seres humanos, quienes monopolizan los procesos de producción de sentido, vale decir los procesos comunicativos. En otro texto clásico, Pasquali (1976), con la influencia de Marshall McLuhan en el foco de su crítica y a pesar de partir de un «modelo shannoniano» (Emisor / Medio / Perceptor), lo afirma con mucha claridad: los medios solo extienden, a su juicio, capacidades humanas preexistentes y todo proceso de comunicación que merezca ese nombre tiene en común la existencia de canales naturales humanos (vista, oído, etc.) tanto en el comienzo como en el final del proceso. Así, apelando a la distinción kantiana entre las categorías de causalidad y comunidad, establece una diferencia esencial entre la información («proceso de envío unidireccional o bidireccional de información-orden») y la comunicación (la que requiere «interlocutores [humanos] en estado de total reciprocidad»). Según Pasquali, «el término COMUNICACIÓN debe reservarse a la interrelación humana, al intercambio de mensajes

entre hombres, sean cuales fueren los aparatos intermedios utilizados para facilitar la interrelación a distancia» (1976, p. 41, cursivas y mayúsculas en el original).

Podemos decir, entonces, que, habitual y tradicionalmente, en las ciencias sociales, y específicamente en el campo de la comunicación, se ha establecido una diferenciación clara entre el rol (humano) del comunicador (emisor/receptor) y la infraestructura material o técnica del canal. Esta distinción se trasladó luego a la discusión acerca de la posibilidad de que las máquinas pueden pensar o, dicho de otro modo, que sea factible la construcción de inteligencias artificiales (IA) que merezcan ese nombre (IA fuertes).

Como es sabido, Alan Turing propuso al respecto una prueba (conocida hoy como «test de Turing»): si en una conversación mediada por una interfaz un ser humano es incapaz de distinguir las respuestas generadas por una máquina (o un algoritmo) de las provenientes de otro ser humano, entonces puede afirmarse que esa máquina exhibe un comportamiento inteligente. La intervención más decidida en contra de esta posibilidad es la de Searle (1980, 1982) y su experimento mental de la «sala china» donde demuestra que una persona encerrada en una sala que posea un conjunto de signos chinos y un diccionario de reglas para combinarlos, podría recibir una pregunta en chino (*input*) y armar una secuencia de signos de respuesta (*output*), y todo eso sin saber nada del idioma chino y sin conocer el significado de los signos. Para Searle esto es equivalente a lo que hace una computadora, la que se limita a la sintaxis del lenguaje, cuando la significación (saber un idioma) es un asunto de semántica, por lo que, en sus términos, «sea lo que sea lo que el cerebro hace para producir in-

tencionalidad (*intentionality*), eso no puede consistir en ejecutar (*instantiating*) un programa ya que ningún programa, por sí mismo, es suficiente para la intencionalidad» (Searle, 1980, p. 424).

Todos estos argumentos suponen que los programas informáticos manejan algoritmos determinísticos tradicionales, vale decir secuencias en las cuales todo el comportamiento y las respuestas posibles están determinados de antemano por el programa. Esto queda claro en un detalle del razonamiento de Searle, y es el que corresponde a la exhaustividad necesaria del diccionario que, en sus palabras, es «un libro de instrucciones en inglés, con reglas que estipulan cómo han de emparejarse unos signos chinos con otros». Es obvio que Searle está haciendo una analogía entre «diccionario chino» y «algoritmo informático», pero esa analogía solo funciona si, precisamente, nos limitamos a algoritmos determinísticos.

Aclaremos este punto: un algoritmo es una secuencia de instrucciones para hacer algo (una receta de cocina es el ejemplo típico al respecto). En la programación tradicional los algoritmos debían especificar puntualmente cada posible comportamiento (a partir de sentencias condicionales del tipo (*if... then... else*), metodología con la cual –y con el número suficiente de líneas de código²– se pueden alcanzar resultados complejos como un software de procesamiento de textos. La novedad de los últimos 15 años es el desarrollo conjunto de nuevas técnicas de programación, mayor potencia de procesamiento y enormes bases de datos (*big data*) que han posibilitado diseñar programas que establecen condiciones iniciales, pero que –en forma automática, sin intervención humana– «aprenden» en un bucle de corrección

de errores, técnicas a las que –en informática– aluden los términos *machine learning*, aprendizaje profundo o redes neuronales. Un ejemplo básico de este tipo de aproximación puede iniciarse con la confección de una colección (muy grande) de fotos etiquetadas de perros (es decir, fotos en las que –en general por intervención humana– se ha indicado que incluyen un perro o no lo hacen), a partir de la cual el software «aprende» qué rasgos tiene un perro, algo que le permite, en un paso posterior, identificarlos en fotos nuevas no etiquetadas³.

Volviendo al hilo de nuestra discusión anterior, y aclarada la diferencia entre algoritmos determinísticos tradicionales y algoritmos de IA, sería lícito preguntarse ¿sigue siendo certera la crítica de Searle cuando se la aplica a algoritmos de *machine learning*, como los de aprendizaje profundo a partir de redes neuronales? Y, en consecuencia, ¿estas tecnologías más recientes suponen algún tipo de cuestionamiento, desafío o necesidad de reacomodamiento para la manera en que –explícita o implícitamente– el campo de estudios de la comunicación ha delimitado su área de interés?

Algunos problema en estudio

El campo de problemas que abren estos desarrollos tecnológicos relativamente recientes ya ha sido incorporado a nuestra agenda de discusión en varios sentidos. Por caso, la misma naturaleza de este tipo de algoritmos (como se deduce del ejemplo de la identificación de perros, más allá del esquematismo de la descripción) hace que funcionen como «cajas negras»: ya no es posible establecer la trazabilidad entre los datos y los resultados (*inputs/outputs*), con lo cual emergen, al menos, dos cuestiones a estudiar. La primera es la de los sesgos al-

gorítmimos (Bozdag, 2013), vale decir el traslado de las desigualdades sociales, vía las bases de datos que alimentan el «aprendizaje» de la computadora, al funcionamiento predictivo del software, ya que «en ausencia de intervenciones intencionales, un modelo de entrenamiento de aprendizaje automático *puede y de hecho lo hace*, amplificar sesgos indeseables en los datos de entrenamiento» (Hooker, 2021, p. 1, subrayado en el original). Por caso: si suministro una base de datos de personas que actualmente se encuentran confinadas en las cárceles argentinas, el programa deducirá que en ese país ser criminal es equivalente a ciertas características físicas y sociales (ser pobre, estar tatuado, etc.) que después aplicará en sus «predicciones»: enfrentado a un caso nuevo, predecirá sus posibilidades de delinquir a partir de su correspondencia con esas características, lo que reproducirá de manera potenciada la discriminación de la cual, en realidad, las adscripciones sociales y subculturales de los presidiarios solo son un síntoma.

Si bien el problema del sesgo algorítmico puede resolverse, al menos en principio, con un mejor control de las bases de datos que se suministran al software en las etapas de aprendizaje (Hooker, 2021; Raghavan et al., 2020), persiste una segunda cuestión de más difícil, tal vez imposible, resolución. La característica de caja negra del funcionamiento de estos algoritmos da lugar al problema de la *evidencia inescrutable* (Aguado, 2020) ya que –tanto porque los algoritmos son protegidos como secretos corporativos como, más centralmente, por su mismo funcionamiento– no resultan accesibles a su escrutinio y control externo, dando fundamento a los temores de Sadin, quien afirma que estamos ante «entidades consagradas a volvérsenos cada vez más aje-

nas» (Sadin, 2021, p. 76). Esa opacidad en el funcionamiento de los algoritmos refuerza una relación con los mismos de características míticas, ya que en la práctica asumimos sus dictados como si provinieran de un acto mágico (Finn, 2017).

Esta nueva situación ha abierto toda una gama de problemáticas que ya inciden en la agenda de preocupaciones de nuestro campo: la datificación (cuantificación y trazabilidad de todo el comportamiento) y el dataísmo como su ideología subyacente (van Dijck, 2014), la gubernamentalidad algorítmica y las nuevas formas de control que la datificación posibilita (Gendler, 2019; P. Rodríguez, 2018), la algoritmización (con IA débil) y automatización de tareas cada vez mayores (justicia, periodismo, finanzas).

Sin embargo, aún es incipiente la discusión acerca de la manera en que estos desarrollos tecnológicos impactan al interior del campo de estudios de la comunicación, en términos más específicamente teóricos y epistemológicos. Para volver a los términos de Shannon ¿tiene aún validez una distinción tajante entre los roles humanos de emisores y receptores y la entidad maquina de los canales? ¿O esa distinción provenía de un antropocentrismo que, aún cuando resulta fundante de nuestro campo y, tal vez, se justificara históricamente, ahora debería ser revisado?

Interacciones humano-máquina

Que la distinción tajante entre humanos emisores/receptores y máquinas canales debe ser revisada, en la actualidad y hacia el futuro, es la posición de Andrea Guzman, tal vez una de las investigadoras más explícitas al respecto, para quien las interacciones entre IAs y per-

sonas «no encajan de manera prolija dentro de los paradigmas de la teoría de la comunicación que por más de un siglo se han formado alrededor de la manera en que las personas se comunican con otras personas» (Guzman y Lewis, 2020, p. 71). En consecuencia propone la constitución del área de la Comunicación Humano-Máquina (HMC) para estudiar la «creación de sentido entre humanos y máquinas», en un registro coincidente con las premisas de la teoría del actor-red y su insistencia en la indistinción entre actores humanos y no-humanos (Latour, 2008, 2012).

Para Guzman y otros autores relacionados, la justificación de la constitución de una nueva área de investigación se encuentra en su focalización en las interacciones de las personas con tecnologías que han sido diseñadas específicamente con propósitos comunicativos y no meramente como objetos interactivos. Menciona, por caso, dispositivos como los agentes conversacionales (Alexa, Siri, Google Assistant), los robots sociales y los programas de escritura automática, tecnologías que comparten su funcionamiento como comunicadores: todas ellas avanzan en roles que, dentro de los confines conceptuales de la disciplina de la comunicación, históricamente han sido restringidos a los seres humanos.

De hecho, dispositivos como los mencionados recién no han sido foco de la investigación en comunicación hasta hace bastante poco tiempo, salvo en casos más bien marginales, algo que resalta al comparar la atención que le han dispensado otras disciplinas. Como explican Peter y Kühne (2018) para el caso de los robots sociales, estos han sido un foco de atención relevante para las ciencias de la ingeniería y la robótica desde hace

tiempo, pero «la respuesta de la investigación en comunicación a la emergencia de los robots sociales ha tendido a ser bastante lenta y discontinua» (p. 73).

El punto de vista, como se señaló, es analizar las interacciones entre este tipo de artefactos y las personas, entendiendo que allí existen, al menos potencialmente, procesos de producción de sentido. A mi modo de ver, no es tan relevante si el rol de la máquina es contribuir a esa producción de sentido (perspectiva que lleva a la discusión, casi inevitablemente bizantina, acerca de si las máquinas pueden pensar) como registrar las diferencias en las percepciones, valoraciones y conductas de las personas respecto a este tipo de dispositivos. Fritz (2018) señala, como síntoma de estos cambios, que mientras los usuarios no suelen personalizar gramaticalmente tecnologías anteriores (para lo cual agregan artículos a los nombres de los dispositivos), casi indefectiblemente lo hacen con los robots sociales («Me toca manejar el Subaru» vs. «Buddy está en la cocina»⁴).

Esta última es la perspectiva de Natale y Henrickson (2022) en un trabajo en el que analizan el caso de AICAN, un software propuesto como la primera IA artística –entrenada a partir de una base de datos de 100 mil obras de la historia del arte– y cuyas producciones fueron exhibidas en una exposición llamada «Retratos sin rostro trascendiendo el tiempo» en la galería HG Contemporary de Nueva York, en 2019. Estas autoras proponen la noción de «efecto Lovelace⁵» para describir situaciones en las cuales el comportamiento de los sistemas informáticos es percibido por los usuarios como original y creativo, con lo cual el foco ya no se coloca en lo que las computadoras son capaces de hacer, en términos ontológicos, sino en las reacciones y percepciones de

los usuarios humanos que entran en interacciones con ellas. De hecho, en el análisis del caso mencionado, muestran que, si bien la mayoría de los espectadores asignó capacidad de agencia y creatividad al software, esto resultaba influido por aspectos contextuales como el lugar y circunstancias de la exhibición de las obras, algo que ya ha sido ampliamente señalado –cierto que para otros contextos– por la sociología del arte (Dickie, 2005; Williams, 1982). En este sentido, la decisión de presentar las imágenes generadas por la IA en una galería de arte, y una galería especialmente prestigiosa, facilitó que los productos de AICAN fueran tratados como obras de arte, tratamiento que no es indicativo de la creatividad de la IA en sí misma sino, en vez de ello, de las circunstancias particulares y las actividades que prepararon y dieron marco a esa creatividad.

Es interesante consignar aquí que las particularidades que surgen en las interacciones entre este tipo de dispositivos y las personas también han sido un foco reciente de la investigación enmarcada en la perspectiva de la domesticación de las tecnologías⁶. Al respecto, resultan de interés dos investigaciones realizadas por Søråa (Søråa et al., 2021; Søråa & Fostervold, 2021): en la primera indaga en la adopción de robots domésticos destinados al cuidado de adultos mayores⁷, robots que reciben sobrenombres femeninos y se convierten –pese a las limitadas capacidades conversacionales de estos dispositivos en concreto– en una suerte de compañía. Aunque no es el foco de este artículo, vale la pena mencionar que en las conclusiones de esta investigación los autores señalan que, aunque existen preocupaciones respecto a que la introducción de robots en los cuidados de salud puede traducirse en una deshumanización de

los mismos, «nuestro estudio muestra que las tecnologías robóticas tienen el potencial de acercar a los humanos –pero no necesariamente en el modo que fue planeado» (Søraa et al., 2021, p. 11). La segunda es tal vez aún de mayor interés, porque allí analiza la domesticación, en un hospital noruego, de un tipo de robot (vehículos de guiado automático o AVGs) que «no están diseñados por sus habilidades sociales [pero que] pueden sin embargo actuar y ser percibidos como sociales» (Søraa & Fostervold, 2021, p. 3) y, de hecho, llama la atención la cantidad y riqueza de las interacciones que se registran entre personas y máquinas, más allá de que los AVGs no están diseñados para interactuar con humanos. Así, el personal hospitalario debe competir con los robots, que tienen precedencia en el uso de los ascensores, o los niños con internaciones largas juegan a la «caza de los robots». Si bien el hecho de que sean autónomos los asimila a animales, sus evidentes limitaciones (un testimonio cuenta de un robot diciéndole a un carro colocado impidiendo el acceso al ascensor: «Muévete, soy un robot de hospital») hacen que eso no se perciba de modo amenazante.

Una agenda de investigación posible

Presentada así la cuestión, es posible proponer algunos ítems para una agenda específica de investigación que la aborde, agenda que, a mi modo de ver, resultaría de particular interés en su diálogo con otra área de estudios donde, más allá de su carácter interdisciplinario, la comunicación tiene un rol principal: la de los estudios sobre apropiación de tecnologías (Cabello & López, 2017; Lago Martínez et al., 2018; Morales & Vidal, 2022). En los últimos años, en esta área donde conver-

gen principalmente los estudios de orientación comunicacional sobre los usos (o domesticaciones) de las tecnologías, los de tecnología educativa y la sociología de los movimientos sociales, se ha avanzado en la conceptualización de la apropiación de las tecnologías digitales en el contexto de las políticas públicas, las estrategias empresarias, las transformaciones tecnológicas y las particularidades que asume en nuestros días el capitalismo informático o de vigilancia. El acento ha estado puesto en la dialéctica entre las propuestas artefactuales y la capacidad de agencia y de producción de sentido de los usuarios, algo que –si bien lleva implícito un modelo en el cual los roles de comunicador son excluyentemente humanos y las tecnologías se limitan a medios–, en la medida en que se complejiza el estudio de las *affordances* comunicativas (Schrock, 2015), supone enfrentar la cuestión, al menos potencial, de las máquinas comunicantes.

Al respecto, pueden esbozarse tres ítems para esa agenda, de los cuales los dos primeros ya han sido propuestos por Guzman y Lewis (2020): se trata de los aspectos funcionales y relacionales de las IA comunicativas. En el primer caso, dado que la identificación de los distintos tipos de comunicación (por ejemplo: comunicación interpersonal, grupal, masiva) y de las características de cada uno ha sido un aspecto importante de los estudios en el campo, una cuestión a considerar es si la comunicación entre seres humanos puede considerarse el estándar en relación al cual se debe juzgar a la comunicación humano-máquina y, de no ser así (que es la posición de quienes se adscriben al área HMC), cuáles son sus características particulares, sus similitudes y diferencias tanto con la interacción entre humanos como

con las que estos mantienen con otros seres interactivos, como los animales. En este sentido, Sundar (2008) criticó la idea de que la comunicación cara a cara constituya el estándar de referencia respecto al cual deba compararse cualquier otro tipo de interacción comunicativa, y específicamente en relación a la cual deba medirse la calidad comunicativa de otras interacciones (que serían mejores o peores según su similitud con la comunicación cara a cara entre humanos), premisa a la que, tal vez polémicamente, denomina «falacia ftf», es decir falacia cara-a-cara (*face to face*). Para Guzman (2018), la comunicación entre humanos debe considerarse solo como un tipo de comunicación y, por lo tanto, «la comunicación en sí misma se libera de una definición basada en la ontología de los participantes» (pp. 17-18). En otro registro, aquí es interesante analizar las clasificaciones ontológicas que las personas utilizan en su interacción – efectiva o potencial– con las IAs. Edwards (2018) ha encontrado, por ejemplo, que dichas clasificaciones (en su caso: si los robots se asimilan a personas, a animales o a ninguno de ambos), que se justifican en diferentes valores y creencias, explican la posibilidad de la extensión de la empatía para abarcar a entidades no humanas. Así, al confrontar a sus encuestados con el caso de un robot vandalizado, mientras algunos hicieron hincapié en el daño a la propiedad que ello suponía, otros hablaron de abuso, crueldad e incluso asesinato de un robot inocente, distinciones que se relacionaban sistemáticamente con las clasificaciones ontológicas sostenidas.

En cuanto al aspecto relacional, aquí lo resaltante es que la forma en que las personas entienden el rol de los robots y de las IAs depende de los roles humanos anteriores. Un caso paradigmático es el de los programas de

escritura automática de noticias ya que, si bien estos programas no desarrollan otras funciones periodísticas, a menudo son referidos en la prensa como «robots periodistas». Estas tecnologías son diseñadas dentro de roles sociales ya existentes, a fin de proveer a las personas una guía mental para que puedan comunicarse con los dispositivos o aplicaciones, por lo cual la manera en que el discurso público prefigura los usos y las interacciones es un aspecto de relevancia, como destacaré enseguida. Dado que artefactos como los robots sociales son diseñados, producidos y distribuidos como mercancías, las estrategias que las empresas despliegan para lograr sus objetivos, y especialmente el discurso publicitario (Sandoval, 2020), son un elemento importante para el análisis, por su rol condicionante de la apropiación y porque –al mostrar los posibles usos de los dispositivos o sistemas– se convierten en la materia con la cual las personas ponen en funcionamiento su imaginación como etapa del proceso de domesticación (Silverstone, 1996). La investigación ya referida de Fritz (2018) muestra la ambivalencia que puede surgir del posicionamiento comercial de este tipo de dispositivos, ya que el discurso publicitario debe lograr dos objetivos en principio contradictorios: «situar exitosamente a los robots sociales, al mismo tiempo, como sujetos para conversar y como objetos tecnológicos para vender» (p. 68).

Las cuestiones relacionales también incluyen la manera en que estas interacciones se vinculan a la construcción identitaria ya que, si bien la tecnología está integrada desde hace mucho a esa construcción –y estudiada en tanto tal (Cabello, 2018; E. C. Rodríguez, 2022 y en este mismo libro)– la novedad aquí radica en que

las interacciones serán (o ya son) desarrolladas con inteligencias artificiales que son entidades cuasi-humanas, en vez de con seres humanos en el otro lado de la interacción. Desde una perspectiva crítica y feminista también resulta relevante que el uso del género y otras claves similares a lo humano en las tecnologías (tales como el hecho de que los asistentes virtuales posean voces femeninas) potencialmente degrada, tanto social como económicamente, el estatus de grupos que ya de por sí sufren inequidades. En muchos casos la generización de estas tecnologías no es inevitable e, incluso, ni siquiera es manifiestamente la preferencia de los usuarios, como muestra la investigación de Suzuki y Nomura (2022). Sucede que los marcos de referencia de los diseñadores ya llevan implícitas las valoraciones y sesgos sociales, lo que obliga a un esfuerzo de vigilancia para evitar reproducirlos y potenciarlos.

Finalmente, un tercer ítem a considerar en esta agenda es el de las representaciones, ya que –a diferencia de tecnologías precedentes– la IA y los robots cuentan en sus espaldas con más de un siglo de representaciones, especialmente ficcionales, que se han adelantado a su disponibilidad efectiva. Telotte (2016), por poner solo un ejemplo, ha analizado la forma en que el robot antropomorfo ha sido parte del cine de Hollywood a lo largo de prácticamente toda su historia en constelaciones representacionales que él llama, apelando al origen del término (Dawkins, 1985), *memes*. Estos memes (el hombre de hojalata, el cerebro positrónico y el cyborg/replicante) son, por un lado, característicos de momentos diferentes de la historia del cine pero, por otro, se articulan con cada momento histórico en sus temores, ansiedades y esperanzas característicos.

En efecto, la inteligencia artificial (IA), especialmente en versiones antropomorfizadas, ha sido un elemento central de un enorme corpus de relatos de ciencia ficción, los que, a su vez, se han vuelto referencias habituales en la discusión mediática, en el discurso académico y en los marcos de referencia de los decisores políticos, inflexión esta última que supone ciertas consecuencias problemáticas en las que vale la pena detenerse (Royal Society, 2018). Si al hecho de que la ciencia ficción tiene, al decir de Fredric Jameson (2009), una función esencialmente epistemológica –vale decir que, en la mayoría de los casos, su objeto es reflexionar acerca de las problemáticas, conflictos y desafíos de las sociedades humanas actuales– le sumamos las decisiones que los autores toman por motivos estrictamente narrativos, la conclusión obvia es que tomar acríticamente los relatos de ciencia ficción como una analogía correcta del desarrollo tecnológico puede acarrear problemas en el análisis, tanto porque focalizan la atención en aspectos que no son centrales –como, por caso, los derechos de los robots (Birhane & van Dijk, 2020)– como porque los relatos de ciencia ficción presentan despliegues tecnológicos que, con suerte, estarán disponibles en el largo plazo, mientras que nos desvían de los desafíos sociales, económicos y políticos que las IAs realmente existentes presentan en la actualidad (Hermann, 2021). Por caso, en nuestro trabajo más reciente –encarado junto a Marta Bianchi y Mauro Varela (incluido en este mismo libro)– hemos indagado en las representaciones acerca del futuro tecnológico (y especialmente el desarrollo de la IA) tanto en algunas series de televisión recientes como entre adolescentes y jóvenes, a partir de entrevistas en profundidad. En este último sentido, encontramos

que la ficción es una herramienta cognitiva habitual en nuestros entrevistados para explicar y ejemplificar sus opiniones sobre el tema, ya que se refirieron constantemente a films, series televisivas, animes y videojuegos para ejemplificar sus ideas.

Conclusiones desde nuestro contexto

Para cerrar estas reflexiones, quisiera abordar muy brevemente la cuestión de la relevancia de estas discusiones en la especificidad de nuestro contexto latinoamericano, caracterizado por altas tasas de pobreza, enormes dificultades para sostener un crecimiento económico que al mismo tiempo reduzca las desigualdades y una realidad geopolítica periférica, a despecho de que las categorías que propusiera en su momento la teoría de la dependencia ya no sean de un uso tan habitual.

Pues bien, partamos de una afirmación de Taipale y Fornunati: «Considerando que el mercado de telefonía móvil ya está bastante saturado, los robots sociales tienen una buena oportunidad de ser el siguiente nuevo medio que es integrado en la red de tecnología personal (y doméstica)» (2018, pp. 215-216). Es cierto que la afirmación anterior fue realizada a partir de un estudio europeo, pero también lo es que dispositivos como asistentes virtuales y, en menor medida, robots domésticos, ya empiezan a ser parte del paisaje de los hogares de clase media en nuestra región. Si tomamos como válida la analogía que proponen estos autores con el teléfono móvil, una tecnología puede pasar de patrimonio exclusivo de sectores de muy alto poder adquisitivo a una tasa de adopción global superior al 50% en poco más de una década, «[pasando] de ser un objeto de lujo, ostentación o esnobismo entre las clases más pudientes,

a ser un objeto indispensable» (Winocur, 2009, p. 46), evolución, la del teléfono móvil, que –como analizamos en otro lado (Sandoval, 2019)– resultó más veloz que la capacidad del campo de los estudios de la comunicación para adaptarse a ella.

A la potencial expansión de la adopción de tecnologías de IA como objetos de consumo doméstico debemos agregar el dato de que las mismas tendrán un despliegue más seguro en el ámbito corporativo, tanto en lo que hace a la automatización de empleos (y la consiguiente reducción de puestos laborales) y la introducción de «cobots» (dispositivos que suponen la colaboración entre humanos y máquinas), como en la expansión de las IAs como interfases para la realización de trámites o como productoras de contenidos. Por todo ello, pareciera atinado considerar de una manera detenida las interacciones con IAs tanto en sus aspectos teóricos y metodológicos como en relación a los contextos sociales, culturales, económicos y políticos en que estas interacciones ya empiezan a tener lugar.

Notas

- 1 Descripciones del modelo de Shannon pueden encontrarse en Weaver (1984) y Rapoport (1984). En un tono más didáctico pueden consultarse Abril (1997) y Sandoval (2013).
- 2 Por poner un solo ejemplo: la suite ofimática LibreOffice ronda los 20 millones de líneas de código.
- 3 El ejemplo no es trivial, porque las redes neuronales se destacan especialmente en la identificación de patrones. Como explica un especialista: “El objetivo consiste en realizar predicciones con el mínimo número de errores. Cuando la relación entre los parámetros y un objetivo es simple –o, en

términos más técnicos, cuando el objetivo es una función convexa de los parámetros—, estos se pueden ajustar progresivamente. El proceso se repite hasta que los parámetros convergen a los valores que producen la mejor elección posible, conocida como «mínimo global», la cual corresponde al error medio más bajo alcanzable” (Bengio, 2020, p. 10).

- 4 El trabajo de este autor consiste en el análisis retórico de las campañas publicitarias que acompañaron la introducción en el mercado de dos robots sociales (Jibo y Buddy), lanzados por sendas startups —Jibo Inc. y Blue Frog Robotics, respectivamente— que buscaron financiarse a través de estrategias de crowdfunding.
- 5 En ciencias de la computación, la «objeción Lovelace» indica que las computadoras son incapaces de originar o crear algo y que solo pueden hacer aquello para lo cual sus programadores las han instruido, y toma su nombre de los aportes pioneros de Ada Lovelace en el siglo XIX y la interpretación de su trabajo que hizo Alan Turing casi un siglo después. Abordar la figura de Lovelace en la actualidad necesariamente requiere considerar una perspectiva feminista ya que su trabajo quedó opacado por las características machistas de la época que le tocó vivir y, de hecho, sus aportes se encuentran en las notas al trabajo de otros matemáticos, especialmente de Charles Babbage.
- 6 Una revisión actual de esta perspectiva puede encontrarse en Sandoval (2022).
- 7 Se trataba del robot Tessa, parte de un sistema, denominado «eWare» que también incluye una red de sensores administrados por una IA y monitoreados on line. Este sistema fue entregado por el gobierno de Noruega —en una iniciativa de tipo experimental y con la aceptación de sus familiares— a un conjunto de adultos mayores que vivían solos y poseían una discapacidad cognitiva moderada.

Referencias

- Abril, G. (1997). *Teoría general de la información: Datos, relatos y ritos*. Cátedra.
- Aguado, J. M. (2020). *Mediaciones ubicuas: Ecosistema móvil, gestión de identidad y nuevo espacio público*. Gedisa.
- Bengio, Y. (2020, marzo). Aprendizaje profundo. *Temas. Monográficos de Investigación y Ciencia*, 99, 6-11.
- Birhane, A., & van Dijk, J. (2020). Robot Rights?: Let's Talk about Human Welfare Instead. *Proceedings of the AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society*, 207-213. <https://doi.org/10.1145/3375627.3375855>
- Bozdag, E. (2013). Bias in algorithmic filtering and personalization. *Ethics and Information Technology*, 15 (3), 209-227. <https://doi.org/10.1007/s10676-013-9321-6>
- Cabello, R. (2018). *20 minutos en el futuro: Distancias y relaciones interpersonales en el espacio digital cambiante*. Prometeo Libros.
- Cabello, R., & López, A. (Eds.). (2017). *Contribuciones al estudio de procesos de apropiación de tecnologías*. Ediciones del gato gris; Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías.
- Dawkins, R. (1985). *El gen egoísta: Las bases biológicas de nuestra conducta*. Salvat.
- Dickie, G. (2005). *El círculo del arte: Una teoría del arte*. Paidós.
- Eco, U. (1975). *La estructura ausente: Introducción a la semiótica*. Lumen.
- Edwards, A. P. (2018). Animals, Humans, and Machines: Interactive Implications of Ontological Classification. En A. L. Guzman (Ed.), *Human-machine communication: Rethinking communication, technology and ourselves* (pp. 29-49). Peter Lang.
- Finn, E. (2017). *What algorithms want: Imagination in the age of computing*. MIT Press.

- Fritz, L. M. (2018). Child or Product? The Rhetoric of Social Robots. En A. L. Guzman (Ed.), *Human-machine communication: Rethinking communication, technology and ourselves* (pp. 67-82). Peter Lang.
- Gendler, M. (2019). Personalización algorítmica y apropiación social de tecnologías: Desafíos y problemáticas. En A. Rivoir & M. J. Morales (Eds.), *Tecnologías digitales miradas críticas de la apropiación en América Latina* (pp. 299-317). CLACSO; RIAT.
- Guzman, A. L. (2018). Introduction: "What Is Human-Machine Communication, Anyway?" En A. L. Guzman (Ed.), *Human-machine communication: Rethinking communication technology and ourselves*(pp. 1-28). Peter Lang.
- Guzman, A. L., & Lewis, S. C. (2020). Artificial intelligence and communication: A Human–Machine Communication research agenda. *New Media & Society*, 22 (1), 70-86. <https://doi.org/10.1177/1461444819858691>
- Hermann, I. (2021). Artificial intelligence in fiction: Between narratives and metaphors. *AI & SOCIETY*. <https://doi.org/10.1007/s00146-021-01299-6>
- Hooker, S. (2021). Moving beyond «algorithmic bias is a data problem». *Patterns*, 2 (4), 100241. <https://doi.org/10.1016/j.patter.2021.100241>
- Hudson, A. D., Finn, E., & Wylie, R. (2021). What can science fiction tell us about the future of artificial intelligence policy? *AI & SOCIETY*. <https://doi.org/10.1007/s00146-021-01273-2>
- Jameson, F. (2009). *Arqueologías del futuro: El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*. Akal.
- Lago Martínez, S., Álvarez, A., Gendler, M., & Méndez, A. (Eds.). (2018). *Acerca de la apropiación de tecnologías: Teoría, estudios y debates*. Ediciones del gato gris; Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías; Instituto Gino Germani.

- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social una introducción a la teoría del actor-red*. Manantial.
- Latour, B. (2012). *Cogitamus: Seis cartas sobre las humanidades científicas*. Paidós.
- Morales, S., & Vidal, E. (Eds.). (2022). *¿Quién se apropia de qué?: Tecnologías digitales en el capitalismo de plataformas*. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
- Natale, S., & Henrickson, L. (2022). The Lovelace effect: Perceptions of creativity in machines. *New Media & Society*, 146144482210772. <https://doi.org/10.1177/14614448221077278>
- Pasquali, A. (1976). *Comunicación y cultura de masas* (3. ed.). Monte Avila Editores.
- Peter, J., & Kühne, R. (2018). The New Frontier in Communication Research: Why We Should Study Social Robots. *Media and Communication* 6 (3), 73-76. <https://doi.org/10.17645/mac.v6i3.1596>
- Raghavan, M., Barocas, S., Kleinberg, J., & Levy, K. (2020). Mitigating bias in algorithmic hiring: Evaluating claims and practices. *Proceedings of the 2020 Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*, 469-481. <https://doi.org/10.1145/3351095.3372828>
- Rapoport, A. (1984). ¿Qué es la información? En A. G. Smith (Ed.), *Comunicación y cultura. 1, La teoría de la comunicación humana* (pp. 71-90). Nueva Visión.
- Rodríguez, E. C. (2022). Los modos de presentación del yo de jóvenes comodores a través de fotografías en Instagram. *Intersecciones en Comunicación*, 2 (16), 1-20. <https://doi.org/10.51385/ic.v2i16.161>
- Rodríguez, P. (2018, junio). Gubernamentalidad algorítmica: Sobre las formas de subjetivación en la sociedad de los metadatos. *Barda*, 6.
- Royal Society. (2018). *Portrayals and perceptions of AI and why they matter*.

- Sadin, É. (2021). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo: Anatomía de un antihumanismo radical*. Caja Negra.
- Sandoval, L. R. (2013). *Medios, masas y audiencias: Lecturas sobre teoría social de la comunicación*. EDUPA.
- Sandoval, L. R. (2019). «Es complicado...»: La comunicación móvil desde los estudios de comunicación. En A. Rivoir & M. J. Morales (Eds.), *Tecnologías digitales miradas críticas de la apropiación en América Latina* (pp. 69-84). CLACSO; RIAT.
- Sandoval, L. R. (2020). La apropiación de tecnologías como proceso: Una propuesta de modelo analítico. En R. Canales Reyes & C. Herrera Carvajal (Eds.), *Acceso, democracia y comunidades virtuales: Apropiación de tecnologías digitales desde el Cono Sur* (pp. 33-49). CLACSO; Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías Digitales.
- Sandoval, L. R. (2022). Tecnologías y vida cotidiana: Una revisión del modelo de domesticación. *Contratexto*, 037, 287-314. <https://doi.org/10.26439/contratexto2022.n037.5351>
- Sandoval, L. R., Bianchi, M. P., & Varela, M. (2022). Anticipar el futuro: La inteligencia artificial, entre ficción e imaginación. *Intersecciones en Comunicación*, 2 (16). <https://doi.org/10.51385/ic.v2i16.161>
- Schrock, A. R. (2015). Communicative affordances of mobile media: Portability, availability, locatability, and multimediality. *International Journal of Communication*, 9 (1), 1229-1246.
- Searle, J. R. (1980). Minds, brains, and programs. *Behavioral and Brain Sciences*, 3 (3), 417-424. <https://doi.org/10.1017/S0140525X00005756>
- Searle, J. R. (1982). The Chinese room revisited. *Behavioral and Brain Sciences*, 5 (2), 345-348. <https://doi.org/10.1017/S0140525X00012425>

- Silverstone, R. (1996). *Televisión y vida cotidiana*. Amorrortu.
- Søraa, R. A., & Fostervold, M. E. (2021). Social domestication of service robots: The secret lives of Automated Guided Vehicles (AGVs) at a Norwegian hospital. *International Journal of Human-Computer Studies*, 152, 102627. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2021.102627>
- Søraa, R. A., Nyvoll, P., Tøndel, G., Fosch-Villaronga, E., & Serrano, J. A. (2021). The social dimension of domesticating technology: Interactions between older adults, caregivers, and robots in the home. *Technological Forecasting and Social Change* 167, 120678. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.120678>
- Sundar, S. S. (2008). Self as source: Agency and customization in interactive media. En E. Konijn (Ed.), *Mediated interpersonal communication* (pp. 58-74). Routledge.
- Suzuki, T., & Nomura, T. (2022). Gender preferences for robots and gender equality orientation in communication situations. *AI & SOCIETY*. <https://doi.org/10.1007/s00146-022-01438-7>
- Taipale, S. (2018). Communicating With Machines: Robots as the Next New Media. En L. Fortunati & A. L. Guzman (Eds.), *Human-machine communication: Rethinking communication, technology and ourselves* (pp. 201-219). Peter Lang.
- Telotte, J. P. (2016). *Robot ecology and the science fiction film*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- van Dijck, J. (2014). Datafication, dataism and dataveillance: Big Data between scientific paradigm and ideology. *Surveillance & Society*, 12 (2), 197-208. <https://doi.org/10.24908/ss.v12i2.4776>
- Weaver, W. (1984). La matemática de la comunicación. En A. G. Smith (Ed.), *Comunicación y cultura. 1, La teoría de la comunicación humana* (pp. 33-46). Nueva Visión.

Williams, R. (1982). *Cultura: Sociología de la comunicación y del arte*. Paidós.

Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular: La conexión como espacio de control de la incertidumbre*. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa: Siglo Veintiuno.

Contactos de autoras y autores

Marina Aguila	marinasaguila@gmail.com
Marta Pilar Bianchi	martapilarbianchi@gmail.com
Nicolás Emilio Gerdel	gerdel.nicolas@hotmail.com
Noelia Isabel Haro	noelia.isabel@hotmail.com
Gustavo Ángel López	galolopez@gmail.com
Ariadna Pereira	arii_717@hotmail.com
Eva Camila Rodríguez	camirodz94@gmail.com
Jorge Adrián Rúa	jorgeadrianrua@gmail.com
Teresa Ruiz	ruizzteresa1@gmail.com
Luis Ricardo Sandoval	lrsandoval@unpata.edu.ar
Mauro Varela	maurogvarela96@gmail.com



En este libro se recogen los resultados de un conjunto de estudios que formaron parte del proyecto de investigación PI SCyT-UNPSJB N° 1595 “Tecnologías interactivas de comunicación y vida cotidiana: apropiaciones y usos. Segunda etapa”, cuyo objetivo principal consistió en el análisis de experiencias diversas de apropiaciones y usos de tecnologías interactivas en la región de la Patagonia Central, área de injerencia directa de la Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco.

Apenas en el inicio de la ejecución del proyecto, la pandemia de COVID-19 y las medidas sanitarias relacionadas brindaron un escenario inédito para reflexionar acerca de los procesos de apropiación de tecnologías, obligando a modificaciones tanto en las formas de organización de la tarea de la unidad ejecutora como, de manera más importante, en los mismos dispositivos metodológicos que debieron elaborarse para la investigación.

En ese contexto general, el proyecto se abocó a una serie de indagaciones particulares de casos de apropiación de tecnologías de comunicación interactivas, que registraban experiencias relacionadas con la movilización social y política, la educación, la sociabilidad y el acceso a bienes culturales y entretenimiento. Si bien cada caso presenta su especificidad, y así es analizado en este libro, la perspectiva de abordaje es compartida: el interés por analizar la apropiación de tecnologías como una dialéctica entre propuestas objetuales y configuraciones de sentido de los usuarios, en el marco más amplio de los condicionantes provenientes de los procesos económico-industriales, los marcos regulatorios y las políticas públicas.